

ISSN 2312-7899 (print)
ISSN 2408-9176 (online)

ПРАΞΗΜΑ

проблемы визуальной семиотики

2 0 2 2

№ 3 (33)

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ПРАΞИΜΑ

ПРОБЛЕМЫ ВИЗУАЛЬНОЙ СЕМИОТИКИ

Научный журнал

2022

№ 3 (33)

ПРАΞΗΜΑ. Проблемы визуальной семиотики. 2022. № 3 (33) [18+]

Главный редактор

В. В. Обухов (Томский государственный педагогический университет)

Заместители главного редактора

С. С. Аванесов (Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого)

И. В. Мелик-Гайказян (Томский государственный педагогический университет)

Ответственный секретарь

М. С. Горбулёва (Томский государственный педагогический университет)

Редакционная коллегия

Е. В. Афонасин (Институт философии и права СО РАН, Новосибирск)

М. Н. Вольф (Институт философии и права СО РАН, Новосибирск)

И. Н. Инишев (Высшая школа экономики, Москва)

С. Б. Куликов (Томский государственный педагогический университет)

А. М. Лидов (Научный центр восточнохристианской культуры, Москва)

М. Моравчикова (Трнавский университет, Словакия)

К. Е. Осетрин (Томский государственный педагогический университет)

О. В. Рыбчинский (Национальный университет «Львовская Политехника», Украина)

В. В. Савчук (Санкт-Петербургский государственный университет)

Н. И. Сазонова (Томский государственный педагогический университет)

В. А. Суровцев (Томский государственный университет)

В. А. Суханов (Томский государственный университет)

П. Я. Ференски (Вроцлавский университет, Польша)

А. И. Щербинин (Томский государственный университет)

Редакционный совет

Т. Андина (Туринский университет, Италия)

Р. Г. Апресян (Институт философии РАН, Москва)

О. А. Донских (Новосибирский гос. университет экономики и управления)

И. Т. Касавин (Институт философии РАН, Москва)

Л. Карали (Национальный университет, Афины, Греция)

Е. Н. Князева (Высшая школа экономики, Москва)

В. В. Лепахин (Университет г. Сегед, Венгрия)

Т. С. Симян (Ереванский государственный университет, Армения)

Н. В. Ссорин-Чайков (Высшая школа экономики, Санкт-Петербург)

И. Топп-Вуйтович (Вроцлавский университет, Польша)

Е. Р. Ярская-Смирнова (Высшая школа экономики, Москва)

Учредитель:

ФГБОУ ВО «Томский государственный педагогический университет»

Адрес учредителя: ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061. Тел.: (3822) 52-17-54

Адрес редакции: ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061. Тел.: (3822) 52-06-17

E-mail: praxema@tspu.edu.ru

Электронная версия журнала: <http://praxema.tspu.edu.ru>

Отпечатано в типографии ТГПУ: ул. Герцена, 49, Томск, Россия, 634061. Тел.: (3822) 31-14-84

Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77 – 57493

Министерства связи и массовых коммуникаций Российской Федерации

Подписано в печать: 25.03.2022 г. Дата выхода в свет: 29.04.2022 г. Формат: 70×100/16. Бумага: офсетная.

Печать: трафаретная. Усл.-печ. л.: 9,5. Тираж: 500 экз. Цена свободная. Заказ: 1211/Н

Выпускающий редактор: Л. В. Домбраускайте. Технический редактор: Н. Н. Сафронова

© Томский государственный педагогический университет, 2022. Все права защищены

MINISTRY OF EDUCATION OF RUSSIAN FEDERATION
TOMSK STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY

ПРАΞΗΜΑ

JOURNAL OF VISUAL SEMIOTICS

2022

№ 3 (33)

ИПАЭХМА. Journal of Visual Semiotics. 2022. № 3 (33) [18+]

Chief Editor

Valery Obukhov (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Deputy Chief Editor

Sergey Avanesov (Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Russia)

Irina Melik-Gaykazyan (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Executive Secretary

Maria Gorbuleva (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Editorial Board

Eugene Afonasin (Institute of Philosophy and Law, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Novosibirsk, Russia)

Piotr Jakub Fereński (University of Wrocław, Poland)

Ilya Inishev (Higher School of Economics, Moscow, Russia)

Sergey Kulikov (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Alexei Lidov (Scientific Center of Eastern Christian Culture, Moscow, Russia)

Michaela Moravčíková (University of Trnava, Slovakia)

Konstantin Osetrin (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Oleh Rybchynskyi (Lviv Polytechnic National University, Ukraine)

Valery Savchuk (Saint-Petersburg State University, Russia)

Natalia Sazonova (Tomsk State Pedagogical University, Russia)

Alexei Scherbinin (Tomsk State University, Russia)

Vyacheslav Sukhanov (Tomsk State University, Russia)

Valery Surovtsev (Tomsk State University, Russia)

Marina Vol'f (Institute of Philosophy and Law, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Novosibirsk, Russia)

Editorial Council

Tiziana Andina (University of Turin, Italy)

Ruben Apressyan (Institute of Philosophy, Moscow, Russia)

Oleg Donskih (Novosibirsk State University of Economics and Management, Russia)

Elena Iarskaia-Smirnova (Higher School of Economics, Moscow, Russia)

Lilian Karali (National and Kapodistrian University of Athens, Greece)

Ilya Kasavin (Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia)

Helena Knyazeva (Higher School of Economics, Moscow, Russia)

Valerij Lepahin (University of Szeged, Hungary)

Tigran Simyan (Yerevan State University, Armenia)

Nikolai Ssorin-Chaikov (Higher School of Economics, St. Petersburg, Russia)

Izolda Topp-Wójtowicz (University of Wrocław, Poland)

Founder:

Tomsk State Pedagogical University

Address: ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russia, 634061. Tel.: +7 (3822) 52-17-54

Corresponding address: ul. Kievskaya, 60, Tomsk, Russia, 634061. Tel.: +7 (3822) 52-06-17

E-mail: praxema@tspu.edu.ru

Online version: <http://praxema.tspu.edu.ru>

Printed in the TSPU publishing house: ul. Gerzena, 49, Tomsk, Russia, 634061. Tel.: +7 (3822) 31-14-84

Certificate PI № FS 77 – 57493

by the Ministry of Mass Communication of the Russian Federation

Approved for printing on: 25.03.2022. Date of issue: 29.04.2022. Format: 70×100/16.

Paper: offset. Printing: screen. Edition: 500. Price: not settled. Order: 1211/H

Production editor: L. V. Dombraskeyte. Text designer: N. N. Safronova

© Tomsk State Pedagogical University, 2022. All rights reserved

СОДЕРЖАНИЕ

СТАТЬИ

«Оптика» визуальных доминант в новых практиках виртуального

- Духан И. Н.* (Белорусский государственный университет, Беларусь);
Старусева-Першеева А. Д. (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Россия)
Оптические стратегии новых медиа:
от перспективизма к дрейфующему взгляду 9
- Оболкина С. В.* (Институт философии и права УрО РАН, Россия)
Геймдизайн и онтология невозможного 39
- Сахно И. М.* (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Россия)
Текст как палимпсест:
антология следов и поэтика невидимого
в живописи Ансельма Кифера 53
- Фадеева Т. Е.* (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Россия)
Зритель в пространстве виртуальной реальности:
формирование планетарной оптики 73

Языковое значение и лингвистический реализм в контексте аналитической философии

- Ладов В. А.* (Томский научный центр СО РАН, Россия;
Томский государственный университет, Россия)
Семантика Г. Фреге в современной
аналитической философии 97
- Борисов Е. В.* (Томский научный центр СО РАН, Россия;
Томский государственный университет, Россия)
Контекстуальность в семантике
Каплана и Катца 111

<i>Нехаев А. В.</i> (Томский научный центр СО РАН, Россия; Тюменский государственный университет, Россия; Омский государственный технический университет, Россия)	
Блеск и нищета семантического платонизма	118
<i>Оглезнев В. В.</i> (Университет Бремена, Германия; Санкт-Петербургский государственный университет, Россия)	
«Значение как употребление», нормативные предложения и иллокутивная сила	127
<i>Суровцев В. А.</i> (Томский научный центр СО РАН, Россия; Томский государственный университет, Россия)	
Реальность лингвистического значения и языковые игры	135
<i>Ладов В. А.</i> (Томский научный центр СО РАН, Россия; Томский государственный университет, Россия)	
О семантической теории естественного языка (ответ оппонентам)	145

ЭССЕ

<i>Алябьева Л. А.</i> (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Россия); <i>Фёрс А.</i> (Лондонский университет, Великобритания)	
Мода встречается с перформансом: костюм, одежда и перформативное тело	153
Сведения об авторах	169

CONTENTS

ARTICLES

'Optics' for Visual Dominants in New Practices of the Visual

- I. Dukhan* (Belarusian State University, Belarus);
A. Staruseva-Persheeva (National Research University
Higher School of Economics, Russia)
Optical Strategies of New Media:
From Perspectivism to Drifting Glance 9
- S. Obolkina* (Institute of Philosophy and Law,
Ural Branch of the Russian Academy of Sciences, Russia)
Game Design and the Ontology of the Impossible 39
- I. Sakhno* (National Research University Higher School of Economics, Russia)
Text as Palimpsest: Anthology of Traces and Poetics
of the Invisible in Anselm Kiefer's Art 53
- T. Fadeeva* (National Research University Higher School of Economics, Russia)
Viewer in the Virtual Reality Space:
Planetary Optics' Formation 73

Language Meaning and Linguistic Realism in Context of Analytic Philosophy

- V. Ladov* (Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy
of Sciences, Russia; Tomsk State University, Russia)
Gottlob Frege's Semantics in Modern Analytic Philosophy 97
- E. Borisov* (Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy
of Sciences, Russia; Tomsk State University, Russia)
Contextuality in Kaplan's and Katz's Semantics 111
- A. Nekhaev* (Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy
of Sciences, Russia; University of Tyumen, Russia;
Omsk State Technical University, Russia)
Shine and Poverty of Semantic Platonism 118

<i>V. Ogleznev</i> (University of Bremen, Germany; Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia) “Meaning as Use”, Normative Sentences, and Illocutionary Force	127
---	-----

<i>V. Surovtsev</i> (Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russia; Tomsk State University, Russia) Reality of Linguistic Meaning and Language Games	135
--	-----

<i>V. Ladov</i> (Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russia; Tomsk State University, Russia) On a Semantic Theory of Ordinary Language (Response to Opponents)	145
--	-----

ESSAYS

<i>L. Aliabieva</i> (National Research University Higher School of Economics, Russia); <i>A. Furse</i> (University of London, United Kingdom) Fashion Meets Performance: Costume, Clothing and the Performing Body	153
---	-----

Authors	169
---------------	-----

«ОПТИКА» ВИЗУАЛЬНЫХ ДОМИНАНТ В НОВЫХ ПРАКТИКАХ ВИРТУАЛЬНОГО

ОПТИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ НОВЫХ МЕДИА: ОТ ПЕРСПЕКТИВИЗМА К ДРЕЙФУЮЩЕМУ ВЗГЛЯДУ

И. Н. Духан

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь
igdukhan@gmail.com

А. Д. Старусева-Першеева

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
apersheeva@hse.ru

Очерчивается история преобразования экранного образа – от его «латентных» форм, существовавших до изобретения киноаппарата, до новейших форм медиаискусства. В центре внимания – эффект движущегося изображения, работа взгляда и характер чувственности зрителя. Фокусируется внимание на том, как расширение возможностей визуальной коммуникации влияет на опыт смотрящего, анализируются особые типы взгляда, формирующиеся под воздействием обновления языка медиа. Авторы рассматривают переход от статичной и централизованной позиции зрителя классической картины, место которого точно определено структурой перспективного изображения, к кинозрителю, чей взгляд, как писал Жан-Люк Нанси, «встраивается» в подвижный взгляд камеры (а тело остается неподвижным), а затем – к свободно движущемуся, дрейфующему взгляду зрителя видеоарта, путешествующего в пространстве многоканальной инсталляции и виртуальной реальности. Анализируя видеопроизведения и кинематографические работы, близкие по своим выразительным возможностям к эстетике видеоарта, авторы показывают, как преобразование структуры визуального образа и стратегий взгляда работают с новыми формами чувственности, характерными для текущего состояния коммуникационного общества. Обращается внимание на две тенденции кристаллизации художественной оптики видеоарта, взаимодействие которых во многом обуславливает «физиогномику» современного языка видео. Первая тенденция связана с интенсификацией переживания временности,

усиления длительности как подлинной тактики видеоарта и постепенным «растворением» в длительности централизованного кадрирования и монтажно-склеивающих приемов. Другая тенденция – движение от пространственных манифестаций раннего модернизма к чувственности и тактильности образа. В зоне пересечения этих двух линий прорисовывается современная поэтика видео, действующего в художественном поле одного экрана или в пространстве полиэкранной инсталляции и виртуальной реальности. В некотором смысле это можно концептуализировать как «выталкивание» взгляда на поверхность экрана в противовес иммерсионному эффекту засасывания внутрь экранного пространства (в традиционном кино), оно напоминает о конечности познания и сочетании в нем пассивного и активного начал. В каждом разделе статьи в сфере нашего внимания оказывается один из типов децентрализованного (свободного) взгляда, формируемый в поле экранных экспериментов: 1) глубинная мизансцена; 2) «пустой центр» (замедление или остановка камеры); 3) «скользящий взгляд»; 4) «дрейфующий взгляд»; 5) «расслоение» (полиэкранный). Проанализировав эти пять типов децентрализованного взгляда / образа, мы покажем, как в медиаискусстве может происходить «коперниканский переворот», смещающий акцент с экрана на действие взгляда, который сам становится темой произведения.

Ключевые слова: искусство новых медиа, медиаарт, видеоарт, авторский кинематограф, инсталляция, полиэкран, движущееся изображение, виртуальная реальность, символические формы.

OPTICAL STRATEGIES OF NEW MEDIA: FROM PERSPECTIVISM TO DRIFTING GLANCE

Igor N. Dukhan

Belarusian State University, Minsk, Belarus
igdukhan@gmail.com

Aleksandra D. Staruseva-Persheeva

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
apersheeva@hse.ru

A new ontology of seeing introduced by cinéma d'auteur and video art is proposed in the present paper. This ontology is associated with the transition from a centered position of subjectivity and perspectival construction of reality belonging to classical art – to a slowed-down vision and “drifting” glance introduced by new media. These slowed, layered, drifting and uncentered types of vision and continuous plans of moving image make it possible to shape a new sensitivity of “matter” in its complex variety and specificity. This is where

experimental film and video art provoke and shape a new ontology of seeing. The study is focused on cinéma d'auteur (A. Tarkovsky, L. Visconti, A. Kiarostami, I. Bergman) and aesthetically and structurally related video art pieces (P. Rist, G. Hill, E.-L. Ahtila, Y. Fudong, et al.). These artists created specific ways of guiding viewer's glance by means of moving image; exploring the aesthetic potential of camera travelling, mis-en-scène and montage; outlining the frontier of contemporary screen culture as a promising "symbolic form" of the twentieth and twenty-first centuries. We analyze the shift from a static and centered position of the viewer of a classical painting (whose place is determined by the structure of the image's perspective) – to the movie spectator, whose gaze, as Jean-Luc Nancy mentioned, "gets embedded" into the moving of the camera's point of view (while the body remains motionless); and then to the drifting glance of the viewer of video art (walking in the space of a multi-channel installation or virtual reality). We argue that the transforming structures of the moving image and strategies of the gaze tend to shape new forms of sensibility in line with the current state of the communication society, the visibility of which is characterized by the ever-increasing speed and density of information, hybrid media flux, multi-layer texture, and fragmented image. In each section of the paper, we introduce one type of decentered image/glance, which is shaped in artistic experiment: (1) deep mise-en-scène (A. Bazin); (2) "empty center" (slowed-down or motionless camera losing interest in the hero); (3) "sliding glance" (smooth camera travelling, leveling all objects in significance); (4) "drifting glance" (associative poetic montage); and (5) multi-screen compositions (stratification of the moving image). In the 20th and 21st centuries, when information is transmitted, read, and accumulated at a super-normal speed, and reading it calls for a keen gaze, a diffused, drifting view turns out to be the mode of vision with which one can see the flux, dissimulation and ambiguity lying beneath the surface (screen) of contemporaneity. And artists who use moving image to create a model of a relaxed gaze and multi-faceted seeing accept this challenge; and the relaxed, decentered, drifting and wandering glance provokes the intensity of artistic seeking.

Keywords: new media, new media art, video art, cinema, experimental film, moving image, multimedia installation, multi-channel projection, virtual reality, symbolic form.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-9-38

1. От централизованного взгляда и *perspectiva artificialis* к длительности

Поиск ответа на вопрос: «Что делает искусство современным?», – можно начать с принятия того, что если в период модернизма

происходило обновление художественных методов, техник и способов высказывания (то есть обновление способов работы со структурой и фактурой означающего), то с 60-х годов XX века акцент был смещен в поле означаемого.

Джозеф Кошут говорит об «искусстве после философии» [Kosuth 1991, 13–32], мерой актуальности которого является точность критического высказывания и действия в дискурсивном поле современного гуманитарного знания [Шурипа 2021]. Частично принимая на себя роль философа, художник достигает границы в дискурсивном поле смыслов, обозначает ее, фиксирует фронтير постижения смысла. Однако нельзя забывать, что образ может действовать и на пределе чувственного. Искусство новых медиа, являясь частью концептуального поворота модернизма от рационального априоризма к новой чувственности, в некоторой степени сохраняет модернистскую установку на медиум-специфичность, рефлексия медиума на постоянное техническое обновление и поиск новых средств выражения, устанавливая связь между формой изображения и способом видения: «Когда мы говорим “расширенное кино”, мы имеем в виду расширенное сознание» [Youngblood 1970, 41], – писал в 1970 году Джин Янгблад, один из первых теоретиков новых медиа. В фокусе его внимания был вопрос о том, каким образом искусство может выразить принципы «нового видения» и провоцировать изменения в чувственности зрителя. Эта линия рассуждений получает развитие и сегодня в работах Бориса Гройса, Льва Мановича, Джонатана Уолли и других исследователей медиаискусства, в художественных произведениях, построенных на пересечении кинематографа, видеоигр, виртуальной реальности, интерактивных инсталляций и киберперформанса, в VR-программе Венецианского кинофестиваля, в дискуссиях на международном фестивале цифровой культуры Ars Electronica и во многих других проектах.

Поскольку в современном коммуникационном обществе рабочие процессы, повседневные практики, обучение, общение и творчество все в большей степени оказываются опосредованными плоскостью экрана, работа художника с экранным образом становится не просто отражением «духа времени», но и процессом создания «символической формы» (Кассирер), посредством которой осуществляются схватывание и анализ механизмов медиатизированного восприятия и мышления¹. Представление Кассирера о познании

¹ В контексте современных исследований медиа можно говорить о «символической форме» как принявшей тот или иной вид системе отношений между технологией (медиумом), означающим (образом), новой формой чувственности (эффект воздействия знака) и повседневными практиками (новыми перцептивными моделями).

как практике, опосредованной знаками и языком², нашло продолжение в концепции «лингвистического поворота» в гуманитарных науках и философии, а также в структуралистских и феноменологических разработках, которые, в свою очередь, повлияли на теорию медиа. Флюссер [Flusser 1983], Джей [Jay 1993], Вирильо [Вирильо 2004], Дастон и Галисон [Галисон, Дастон 2018] и другие исследователи отмечают, что совершенствование техники как инструмента «видения» приводит к качественному изменению апперцепции и новой концептуализации видения³. Развивавшееся в Германии в 1920-е годы модернистское направление фотографии получило название *Neue Optik*, то есть новая оптика и новое видение, выработка новых «точек зрения» на современность, новая перспектива размышления о ней, связанные уже не с нашим пространственным восприятием посредством естественного зрения, а со способом видения через видоискатель фотоаппарата. «При помощи фотографии, а тем более кино, мы можем ощутить новый опыт пространства, – писал Ласло Мохой-Надь. – Благодаря фотографу человечество получило власть увидеть новыми глазами среду своего обитания» [Мохой-Надь 1938]. В 1970-е годы развивается «аппаратная теория» кинематографа, постулирующая идею о том, что условия просмотра фильма дисциплинируют зрителя (тем же образом, как картина, выстроенная с помощью прямой перспективы), фиксируя его положение в реальном пространстве кинозала и вынуждая идентифицировать движение своей мысли с движением камеры [Baudry 1974–1975]. И одной из форм реакции на подобный статус кинематографа становится практика видеохудожников, радикально преобразовывающих зрительский опыт для достижения эмансипаторного эффекта.

В данной статье способы выстраивания взгляда посредством движущегося изображения – от классического центрированного кинокадра до видеоинсталляции как экспериментального фронта экранной культуры – рассматриваются нами как метаморфозы семиозиса и как определенный путь, способ и направление познания как метода устанавливать контакт с реальностью на текущем

² «[...] язык есть деятельность, а не отражение. Язык – не просто продукт, но постоянный процесс обновления, и по мере того как этот процесс развивается, человеку все яснее видны очертания своего “мира”. Имя не просто присоединяется к готовому предметному представлению как внешний знак, в нем запечатлевается определенный путь, способ и направление познания» [Кассирер 2020, 19].

³ Разумеется, одного технического новшества недостаточно для изменения структуры восприятия, однако в ряде случаев можно уверенно выстраивать триаду «техника–концептуализация–новое видение». Это исследовал, в частности, Маршал Маклюэн в работе «Понимание медиа: Внешние расширения человека» [Маклюэн 2018].

цивилизационном этапе. Понятие «медиаискусство» традиционно связывается с использованием новых технологий, научных и индустриальных разработок в качестве художественного средства. И хотя ряд исследователей ограничивает значение термина «новые медиа» цифровыми форматами репрезентации [Wands 2006; Paul 2003], указывая на такие их особенности, как *модульность, вариативность и интерактивность* [Манович 2018, 64–84], это понятие может трактоваться шире – как вторжение художника на территорию ученых и инженеров, как апроприация, эстетизация и гуманизация новых технологий, как использование не только файла или кода, но также математического алгоритма, видеосигнала, генетического материала, киберфизической системы, электромагнитного поля или других неожиданных технических и природных феноменов в качестве означающего [Shanken 2009]. И здесь новые медиа работают с такими категориями, как *постоянно увеличивающаяся скорость и плотность потока информации, гибридность, многослойность, фрагментарность*. Майкл Раш ведет отсчет с конца XIX века, когда «художники, которых технический прогресс не пугает, а подталкивает к использованию новых техник, видят себя частью этих перемен и стремятся продемонстрировать свою причастность к ним» [Раш 2018, 9], а вслед за ними и зритель вовлекается в процесс перестройки когнитивных и чувственных структур, созвучных времени. Раш, таким образом, связывает начало медиаискусства с возникновением фотографии и кинематографа, однако мы, опираясь на идеи Оливера Грау [Grau 2003], считаем возможным сделать еще один шаг назад к истории визуальной репрезентации и обратить внимание на ту точку отсчета, когда произошел первый поворот в сторону «медиатизации» взгляда зрителя (речь идет об изобретении перспективы).

А. Ф. Лосев охарактеризовал перспективу как «математическое оформление имманентно-субъективной интуиции», имея в виду, что эта техника не только упорядочивает изображение и помогает художнику создать иллюзию пространства на поверхности холста, но и воплощает новое, достигнутое в эпоху Возрождения и затем развитое в XVII веке, понимание пространства как гомогенного и бесконечно протяженного континуума. Эрвин Панофский назвал подобное пространство «системным» [Panofsky 1927, 258–330], поскольку эта символическая форма организует микрокосм полотна и упорядочивает движение зрительского взгляда, центрирует его и стремится распространить это дисциплинирующее влияние на внешнее по отношению к картине пространство. Это выражается прежде всего в том, что зрителю классической живописи надлежит

занять строго определенное место, чтобы, оказавшись перед точкой схода ортогональных линий, увидеть изображение в качестве трехмерного, увидеть его правильно. Дизайнеры выставки работ Пьеро делла Франческа в Эрмитаже⁴ сделали исходящие от центра картины «силовые линии» видимыми, нанеся на пол специальную разметку, продолжающую геометрические построения живописца-теоретика⁵. Картина классической эпохи, что хорошо заметно в работе Пьеро делла Франческа «Идеальный город» (ок. 1470), а также в пейзажной живописи эпохи классицизма, строится как театральная сцена и в то же время как микрокосм. А зритель оказывается в идеальной точке обзора, и его взгляду открывается гармонично устроенная картина мира, неподвижность которой говорит о причастности вечному, бытию.

В самом понятии *perspectiva artificialis* мы находим определенный парадокс [Духан 2010]. В нашей естественной установке весь мир предстает движущимся и изменчивым, неизменными в нем остаются лишь отдельные артефакты. Центральная-линейная перспектива живописи резко выводит зрителя из этой изменчивой повседневности в иное пространство, из мира повседневного – в мир сакрального порядка. Э. Панофский и Ю. Дамиш продемонстрировали приемы живописи, с помощью которых создается сакрализация перспективно сформированного мира [Damisch 1987]. Движущийся повседневный мир не уничтожается центральной перспективой – он становится фоновым. Его смысл анализировал уже «поздний» Панофский в исследовании нидерландской ренессансной живописи и особенно ее фонов, переключая внимание от «центра» к «периферии» [Panofsky 1966].

Только в живописных экспериментах XIX века – от Тернера до импрессионистов – достигается переход к естественной установке повседневности и миру движущегося. Возникновение фотографии, с одной стороны, лишило смысла одну из главных категорий живописи, мимесис, а с другой стороны, дало новый опыт взгляда: на месте выверенной мизансцены внутри картинной рамы располагается фрагмент действительности, схваченный рамкой кадра. Этот новый принцип видения осознали импрессионисты, в то время как фотографы, большинство которых были технологами, а не художни-

⁴ Выставка «Пьеро делла Франческа. Монарх живописи» проходила в Государственном Эрмитаже зимой 2018 года. Куратор: Татьяна Кустодиева. Дизайнеры экспозиции: Ирина Чекмарева, Андрей Шеллюто, Тимофей Журавлев.

⁵ Похожим образом живописные решетки Пита Мондриана и Тео ван Дусбурга, по замыслу художников, могут действовать как на плоскости холста, так и в масштабе комнаты, дома, города, визуально организуя математически рассчитанное, безграничное пространство.

ками, старались выстроить в кадре подобие традиционной живописной композиции. Эдгар Дега увлекается фотографией и создает на холсте нарочито фрагментированные образы, где значимые композиционные элементы срезаны «рамкой кадра». Художник как будто не строит картину, а лишь фиксирует то, что увидел, случайно бросив взгляд, это вызывает ощущение незавершенности, недосказанной истории, осколка реальности, образ которой не дается зрителю в своей целостности, а провоцирует на размышления о том, что осталось за кадром. И если импрессионистическую картину мира Панофский определяет как сохраняющую системность, поскольку структура видимого поля удерживает классическую непрерывность (только вместо «окна» Альберти приходит видеоискатель камеры), то уже в живописи футуристов и кубистов эта целостность распадается. Карло Карра и Умберто Боччони передают ощущение скорости через живописное рассечение пространства, которое взгляд словно не успевает объять, а в аналитической живописи кубистов ставится под вопрос сама базовая предпосылка классической картины – наличие идеальной точки обзора, которая открывает взгляду полноту смысла. Мозаичное полотно и коллаж становятся полноправной формой визуальной репрезентации опыта «ревущей» современности [Кукулин 2015, 11-58]. Это ощущение неполноты образа и незавершенности рассказа снимается в движущемся изображении – монтаж задает точный маршрут движения взгляда по потенциально необъятному пространству. Можно сказать, что сначала коллаж, а затем монтаж становятся символическими формами в искусстве XX века, передающими особенности модернистского взгляда.

Примерно такой же путь пришлось проделать философии пространства и времени. Казалось бы, мы погружены в изменяющийся и длящийся мир, но как возможно передать эту «естественную длительность»? Эта тема, как известно, была главной темой Анри Бергсона, отчасти подхваченной и развитой кубистами и футуристами [Духан 2009]. Однако вся сложность «восприятия движения», «видения во времени» сохраняется. Иммануил Кант, как известно, существенно сократил аналитику временности сознания во втором издании «Критики чистого разума»: время и пространство как априорные формы чувственности оказались разделенными. Кант подчеркивал, что это – формы внутреннего и внешнего чувства. Однако в первой редакции «Критики...» философом намечалась иная, более сложная перспектива. Время, таким образом, на наиболее глубинном уровне совпадает с самой спонтанностью сознания. Собственно жизнь сознания интерпретируется в этом плане

как видео, спонтанно движущееся под воздействием внешних созерцаний. Кантовская трактовка сознания как времени дает ключ к пониманию со-природности видео и пластичности нашего мышления, делает видеописьмо своеобразной проекцией вовне нашего внутреннего сознания-времени.

В дескрипции сознания на наиболее глубинном уровне как чистой временной спонтанности в первой редакции «Критики...» можно действительно усматривать киноремя [Делез 2003]. Временной поток сознания представляет собой наиболее глубинный уровень синтеза многообразных внешних и апробированных рассудком данных. Именно «со-природность» спонтанной временности сознания и времени кино / видео делает видеонарратив таким захватывающим для нашего восприятия. Если восприятие картины или литературного нарратива требует первичного усилия и «перестройки» сознания, то видео играет в ритме временности сознания. Этим обусловлены кажущаяся естественность восприятия видео, его легкий переход в темпоральность нашего внутреннего мира. Впрочем, трактовать поверхностно кантовское сознание-время в стиле киноленты или видеофильма нельзя. Все же именно Кант своей идеей сознания-временности как спонтанности и взаимодействия временных актов [Молчанов 1988] дает импульс к темпоральной экстаике внутреннего времени в замедлении или ускорении внешнего времени видимого, материи мира. На материале видеоискусства этот способ игры с экстаикой времени принимает образную форму. Например, Билл Виола замедляет движение времени в таких работах, как «Приветствие» (Greeting, 1995) и «Квинтет изумленных» (Quintet of astonished, 2000), с помощью высокоскоростной съемки, захватывающей движения героев в режиме 300 кадров в секунду. Рейнольд Рейнольдс, напротив, ускоряет течение событий в работе «Тайная машина» (Secret Machine, 2009): с помощью монтажа он разрывает поток визуальности, ежесекундно переключая кадры и через это обнаруживая несовпадения между феноменологическим внутренним временем и теми отрезками, которые отсчитывает хронометр. Также есть ряд примеров видеоработ, снятых одним кадром, где художник подчеркивает естественное течение времени перед камерой. Так Даррен Алмонд в работе «Произведение в реальном времени» (Real time piece, 1996) устанавливает камеру в пустой мастерской и в прямом эфире передает изображение своего рабочего стола в зал галереи. Алмонд тематизирует процессуальный поворот в искусстве и в то же время акцентирует внимание на переживании времени при отсутствии кинематографического действия.

Особого внимания в контексте игры феноменологического и объективно измеряемого времени заслуживает 12-часовая видеоинсталляция Кристиана Марклея «Часы» (The Clock), впервые показанная в 2010 году, в которой художник иронично соотносит временность видео и мира. В видео смонтированы сцены с часами мирового кино, причем таким образом, что в любой момент физическое внешнее время на часах совпадает со временем на часах в видеокадре. Художник виртуозно монтирует переходы от одной киноистории с часами к другой, выстраивая диалог между кинофрагментами разных эпох и направлений. В итоге выстраивается экспрессивный метанарратив видео, сотканный комбинаторикой и диалогами различных видеопластов. Мы увлечены драматургией спонтанности и интригой времени. При этом постоянно возникающие на экране в разнообразных ракурсах и формах часы в сценах мирового кинематографа фиксируют точное время, которое совпадает с нашим временем на циферблате (подбором и подгонкой этих кадров по времени команда Марклея занималась несколько лет). В итоге возникает парадокс – мы вовлекаемся в спонтанность видеовремени, и фактичность времени, совпадающая со временем мира, скорее, прерывает, удивляет или раздражает. Марклей, замысливший данное видео как филигранный монтаж «реального времени», в итоге продемонстрировал, что время видео ближе и соприроднее спонтанности нашего внутреннего времени-сознания, нежели времени мира. Последнее в данном видео превращается в своеобразный узор поверхности, демонстрирующий мощь внутреннего спонтанного времени видео.

Однако радикальные трансфигурации мысли в направлении изменчивости взгляда связаны со сменой парадигмы, наиболее последовательно представленной философией длительности Анри Бергсона. В представлении о длительности времени Бергсона кантианское время уплотняется, насыщается экстазами существования, отзвуками предметности. Здесь рождается стиль «чувственного времени», проигранный в прозе Пруста [Kristeva 1994]. Кинематограф, современный Прусту, вряд ли был способен осознать ту сложнейшую гамму переживаний времени, которую подмечает Пруст. Феноменологическую дескрипцию этого образа длящегося изменчивого времени дает Гуссерль. Обращаясь к истории (о)сознания времени, Гуссерль апеллирует в лекциях по феноменологии не к Канту, а к Августину и Brentano, причем, несмотря на обширное использование наследия Brentano, опыт переживания «Исповеди» Августина кажется ему решающим. Гуссерль делает в этой связи примечательное признание: «Анализ (о)сознания времени – давний

крест дескриптивной психологии и теории познания. Первым, кто глубоко ощутил огромные трудности, которые заключены здесь, и кто бился над ними, доходя почти до отчаяния, был Августин. Главы 14–28 книги XI «Исповеди» даже сейчас должны быть основательно проштудированы каждым, кто занимается проблемой времени. Ибо гордое знанием Новое время не может здесь похвалиться блистательными достижениями или значительно более важными результатами, чем этот великий мыслитель» [Гуссерль 1994, 4]. В чем существенность «Исповеди» для временности сознания? Прежде всего в беспокойном взаимодействии уходящего прошлого, настоящего и еще не проявленного будущего в антропологии времени Августина. Это взаимопроникновение временных модусов Гуссерль переносит в свою схему ретенций–теперь–протенций с постепенным ослаблением прошедших временных экстазов.

Схема Гуссерля вообще могла бы стать ключом к феноменологии времени в пространстве кино-видео. Кино- и видеовзгляд организует сеть ретенций–теперь–протенций в драматургии кинодвижения. Гуссерль описывает, как в сложном процессе интеграции актуальных впечатлений, истекающих ретенций и надвигающихся экстазов будущего формируется пластика целостного образа времени: «То, что есть Вместе как Вместе-первичные-ощущения, то остается Вместе и в модусе истекшести. Первичные ощущения имеют свое непрерывное “следование друг за другом” в смысле непрерывного протекания, и первичные ощущения имеют свое “Вместе”, свое “Сразу”» [Гуссерль 1994, 4]. В своей феноменологии времени Гуссерль фактически разворачивает и детализирует набросок времени из «Исповеди» Августина с его драматургией скрепления настоящего–прошедшего–будущего, анализируя изменчивость этого отношения в потоке сознания. Феноменология времени, близкая образу длительности Бергсона (Гуссерль отмечал, что он и его феноменологическая школа и есть подлинные последователи Бергсона), образует своеобразный пролог к темпоральной игре видео, в которой в «теперь-точке» восприятия зрителя, движущейся во времени восприятия, отражаются и сопрягаются изменяющиеся отношения прошлого–настоящего–будущего видеонаррации. Понятая в феноменологическом контексте постоянного изменения привилегированной «теперь-точки» и горизонта соотношения с ней изменяющегося «прошло-настоящего–будущего», видеонаррация предполагает отход от центрирующей «позиции истины» к децентрации взгляда в изменчивом потоке времени. Рассмотрим подробнее формы децентрированного движения / взгляда,

представленные в авторском кинематографе и видеоарте, и проанализируем семиотические возможности, которые они открывают.

2. Глубинная мизансцена и критика центрированного взгляда

В раннем кино камера занимала вполне определенную «точку обзора», совпадающую с положением зрителя, который как бы находится на перроне в ожидании приходящего поезда, за столом, где кормят младенца, или перед воротами завода (как в фильмах братьев Люмьер), либо на местах в театральном зале, откуда действие на сцене видно наилучшим образом (как в работах Мельеса). Поначалу камера не обнаруживает своего присутствия, а лишь фиксирует позицию неподвижного зрителя. Однако уже в 10-е годы XX века складывается киноязык, предполагающий как движение камеры, так и чередование планов, вырабатываются техники рассказывания истории с помощью смены кадров. И теперь можно говорить не только о том, что камера подражает взгляду, и зритель с готовностью воспринимает ее как медиум-расширение собственных глаз, но и о том, что монтаж имитирует смену точек, на которых фокусируется взгляд, подражающий движению мысли, и становится медиумом-расширением сознания и одновременно эффективным средством убеждения.

В 70-е годы XX века Андре Базен критиковал ставший нормой формат голливудского монтажного кино за создаваемый им эффект определенности и негативно оценивал техники построения визуального целого, которое ведет к однозначной трактовке образа (позже Славой Жижек назвал подобный подход к кино извращением, поскольку фильм навязывает зрителю объект и структуру желания [Жижек 2013]). Голливудскому монтажному кино Андре Базен противопоставляет фильмы, снятые длинными планами, где действие происходит в режиме глубинной мизансцены, и зритель должен самостоятельно, без монтажных подсказок определить, на что обращать внимание и как интерпретировать увиденное. Цитируя Базена, Н. Савченкова показывает, что «различие между монтажным и мизансценическим кинематографом фундаментально и предполагает “изменение характера интеллектуальных связей, устанавливающихся между зрителем и экраном, изменение смысла зрелища”. Режиссер больше не является тем, кто ответствен за связь зрителя с истиной, кто распоряжается акцентами и моделирует

аффект, которым зритель с неизбежностью окажется захвачен» [Савченкова 2013, 35]. Применение этого принципа можно увидеть в авторском кинематографе Ингмара Бергмана, Лукино Висконти, Ясудзиро Одзу, Алена Рене, Александра Сокурова, Андрея Тарковского, Федерико Феллини и других режиссеров, чье творчество связано с поворотом к поэтическому кино, в котором акцент переносится с удерживания внимания зрителя и убеждения на поиск выразительности языка. Этот поворот в истории кино К. Э. Разлогов в своих лекциях называл «играми интеллектуалов», указывая на обостренный интерес режиссеров-авторов к современной философии и теории искусства, и видеоарт, начавший свое развитие также в 1960–1970-е годы, становится продолжением этих поисков, «параллельной программой», где действуют уже не кинематографисты, а художники, заинтересованные нестандартными техниками повествования и управления движущимися образами.

3. Скользящий взгляд и длительность

В картине «Смерть в Венеции», снятой по повести Томаса Манна в 1971 году, Лукино Висконти идет на замедление темпа, нехарактерное даже для его размеренного стиля повествования: первые полчаса фильма отводятся показу того, как профессор Ашенбах прибывает в Венецию и устраивается в гостинице. За время этой экспозиции мы узнаем о герое лишь то, что он страдает болезнью сердца и испытывает некоторую неясную тревогу. Дирк Богарт выразительно передает ее через сдержанные, но несколько резковатые жесты, а также через растерянное выражение лица и блуждающий взгляд, который фиксирует камера. Завязка сюжета – сцена, в которой Ашенбах впервые видит мальчика Тадзио, – оказывается увиденной именно таким, блуждающим, скользящим взглядом.

Мы видим, как Ашенбах входит в гостиную, где, пишет автор повести, «перед ним открывался горизонт, терпимо обнимавший все и вся. Слышалась приглушенная разноголосица языков. Вечерний костюм, этот мундир благопристойности, как бы сливал воедино человеческие особи разных рас и сословий» [Манн 2019, 45]. Камера начинает плавное движение, удерживая внимание на герое, но при этом избегая полной концентрации – между Ашенбахом и объективом то и дело оказываются вазы с цветами, шляпки, светильники, и это как бы праздное движение продолжается до тех пор, пока герой не присаживается в кресло и не начинает изучать пространство

вокруг. Тогда камера сливается с его взглядом и продолжает скользящее движение – уже по лицам постояльцев гостиницы, вместе с ним ожидающих приглашения на обед. Этот заинтересованный взгляд сначала не останавливается на Тадзио, но затем возвращается к нему. В повести мы узнаем, что уже в этот момент Ашенбах отмечает невероятную красоту мальчика, однако Висконти не дает нам такой уверенности – камера плавно переходит от Тадзио к его сестрам и матери. Сцена в гостиной воспринимается как весьма длинная, даже затянутая, режиссер требует внимания зрителя, но при этом как будто оставляет нам самим решить, что в данном кадре является наиболее ценным. Этот эффект становится особенно заметен по контрасту со следующей сценой, где Ашенбах садится за «столик, очень далекий, как он отметил с мимолетным сожалением, от того, за которым расположилось польское семейство» [Манн 2019, 45], и смотрит на Тадзио. В этот момент камера совершает небыстрое, но решительное оптическое укрупнение. Отныне его взгляд, фиксируемый камерой, становится целенаправленным и пристальным, центрированным на лице мальчика, а за кадром слышится разговор о природе красоты.

Герой Висконти настаивает, что художники похожи на охотников, целящихся в темноте, не знающих, где их цель и кого они поразят. Складывается впечатление, что и созданный Висконти экранный образ остается в некоторой степени «темным» и непрозрачным, он рассказывает о герое крайне мало (по контрасту с Манном, который в короткой повести прослеживает всю его жизнь и дает точные психологические характеристики), дает нам возможность составить лишь смутное представление о лежащем в центре этой истории конфликте и, таким образом, оставляет наш взгляд слегка расфокусированным, скользящим по тем предметам и фигурам, которые привлекут внимание зрителя. Повествовательная составляющая уходит на второй план, делая заметной саму работу зрения. Этот прием разработан и в видеоарте, например в проекте Гэри Хилла «Место рассказа» (Site recite, 1989), где камера скользит вдоль стола, на котором расположены загадочные предметы, по очереди попадающие в фокус нашего внимания (художник намеренно работает с оптикой так, чтобы в фокусе оказывался лишь один предмет). «Это фокусирование / расфокусирование продолжается на протяжении всей работы, пока рассказчик за кадром исследует его текущее состояние сознания и отношение к миру, описывая свои собственные мысли как преходящие объекты в онтологически сфокусированной брэнности разума» [Quasha, Stein 2009, 591].

Подобное созерцательное блуждание взгляда можно найти в монтажном решении фильмов французской Новой волны (у Годара, Трюффо, Рене и Ромера), у Вима Вендерса («Алиса в городах», 1973), Джима Джармуша («Более странно, чем в раю», 1984) и во многих других картинах. В современном видеоарте наиболее выразительно такой тип взгляда конструируется в многоканальных инсталляциях, где у зрителя а priori нет возможности охватить все пространство экранного образа, поскольку идеальной точки обзора в таких конструкциях не существует. Зритель входит в созданное экранами поле, всем телом продолжая и усиливая движение взгляда, собирая фрагменты рассказа. К примеру, Янг Фудонг в работе «Пятая ночь» (The Fifth Night, 2010) представляет одну сцену, снятую с семи точек обзора, на длинном экране-свитке из семи соединенных друг с другом проекций. В сцене принимают участие множество актеров, но семиканальный видеоряд в целом не сосредоточен ни на ком, первый план одной сцены оказывается фоном для другой. Можно сказать, что в этом видео отсутствует фабула, а сюжетом оказывается не последовательность событий, а последовательность образов, попадающих в поле нашего «одноканального» зрения. Это опыт, конструируемый с помощью полиэкранных композиций и множественности ракурсов, благодаря которым изображение становится многослойным, децентрированным, а потому и завораживающе неоднозначным.

4. От «пустого центра» к новой чувствительности

Рассуждая о том, является ли кинофильм знаком индексальным или иконическим, Лев Манович анализирует отношения между отснятым «сырым» материалом и его последующей обработкой, делая акцент на техниках компьютерной графики, благодаря которым след отраженного от предметов света, изначально воздействовавший на фоточувствительную эмульсию или матрицу, может быть дополнен или изменен в рамках постпродакшна [Manovich 2016]. Однако монтажное целое фильма является индексальным и в другом смысле: как «след» движения авторского взгляда. Погружаясь в экранную реальность, мы занимаем «точку зрения» режиссера, «наш взгляд встраивается в него и идет за ним след в след» [Нанси 2021, 30]. Именно в таком режиме операция кадрирования становится процедурой фокусировки внимания, а монтаж наделяет происходящее на экране смыслом, выстраивая из отдельных кадров общую нарративную последовательность.

«Кино становится чем-то гораздо большим, чем репрезентация, становится движением реальности, – пишет Жан-Люк Нанси. – Потребуется еще немало времени, чтобы иллюзия реальности, с которой сразу же связали двусмысленный престиж и обаяние кино – как будто оно попросту довело до крайности старинный миметический инстинкт Запада, – исчезла, по крайней мере в перспективе, из нашего осознания кино – или из его самосознания – и чтобы место ее заняла мобилизация взгляда» [Нанси 2021, 42]. Вопрос о мобилизованном взгляде, встроенном в движение экранного образа, философ рассматривает на материале созерцательных фильмов Аббаса Киаростами. На первый взгляд это кажется парадоксальным, поскольку для картин иранского режиссера характерна скорее медитативная медлительность, чем напряженное действие, однако Нанси показывает, что именно в тот момент, когда кинематографист отказывается от голливудского монтажа, сшивающего реальность фильма из кадров-лоскутов, и переходит к длинным планам, взгляд зрителя активизируется, он стремится уже не уследить за интенсивным ходом повествования о жизни героев, а добраться до особой кинематографической реальности, до мысли, которая является нам как «мысль медленная, она вечно в дороге, вечно проторивает себе путь, чтобы сам путь сделался мыслью. Она пробивается через образы, чтобы образы стали этой мыслью, чтобы стали очевидностью этой мысли – а не чтобы они ее “изображали”» [Нанси 2021, 86].

Такая работа знака, как мы покажем далее, требует определенной конструкции взгляда, который становится не цепким и целенаправленным (как в традиционном кино), а, скорее, расслабленным и дрейфующим, это обостренная визуальная чувствительность, находящаяся в состоянии поиска. И можно сказать, что свое предельное выражение этот подход обнаруживает в однокадровом видео-арте, где художники полностью отказываются управлять вниманием зрителя и сосредотачиваются на эффекте длительности присутствия (презентации) того, на что обращена неподвижная камера. В финальной сцене фильма Киаростами «Сквозь оливы» (1994) молодой герой пытается догнать девушку, в которую влюблен, чтобы добиться ее ответа, и камера, оставляя их в поле зрения, тем не менее не следует за парой; мы долго время следим за тем, как герой спускается по склону, бежит через оливы и дальше по полю, уже превратившись в маленькую белую точку на экране, двигается ко второй крохотной белой точке, девушке, и они встречаются уже у горизонта, где зритель едва может их различить и потому не узнает окончание истории. Однокадровая сцена, где мы становимся

свидетелями усилия, настойчивого стремления что-то изменить, совершить прорыв к новому качеству, встречается в видеоарте довольно часто, – можно вспомнить попытку Таус Махачевой сдвинуть гору («Усилие», 2010), разрезание реки Хей Юнчана («Диалог с водой», 1999), видеоперформансы Марины Абрамович и Брюса Наумана и другие видео, где напряженное действие фиксируется без остановок и склеек. Художник действует, зная о привычках кинозрителя: поскольку в традиционном фильме скорость повествования довольно высока и кадры длятся лишь по несколько секунд, замедление и концентрация на одной точке мобилизуют наше внимание, возникает эффект саспенса. Даже если причина остановки повествования не сразу понятна, мы сосредоточиваемся, стараясь ее угадать.

Фильмы Киаростами, целиком построенные на длинных и зачастую статичных планах, и немонтажные работы видеохудожников не просто играют с ожиданиями зрителя, а нарушают их, рискуя вызвать скуку и разочарование, но также открывая и возможность более сильного эмоционального воздействия. Когда мы следим за молодым человеком, бегущим сквозь оливы, интерес зрителя достигает своего пика, а камера, напротив, делается совершенно пассивной, становясь уже не посредником, а помехой для взгляда, она удерживает его как бы на поверхности экрана, не позволяя двинуться за героями. Киаростами уже не рассказывает нам историю, а лишь позволяет быть свидетелями событий, к которым мы не имеем прямого доступа. Взгляд сталкивается с ограничением своей «проникающей» силы, зритель встречается с ощущением неполноты в рассказе и потребностью самостоятельно заполнить эту лауну, продолжить переживание уже за пределами картины, которая оканчивается на этом длинном плане. Примечательно, что у Киаростами есть и полностью ненарративный фильм «Пять. 5 длинных планов, посвященных Ясудзиро Одзу» (2004). Эта работа представляет собой пять неподвижных кадров, снятых как бы инертной камерой, схватывающей все, что окажется перед объективом, будь то гуляющие на набережной, собаки у кромки воды или отблеск луны на воде. Применительно к таким произведениям можно говорить о состоянии «пустого центра», ведь в кадре нет яркого героя или захватывающей интриги, а есть лишь место для визуального переживания запечатленного времени.

Отказ от монтажа обостряет ощущение длительности физического времени, а полное отсутствие действия акцентирует момент эстетического созерцания, очищенного от интереса к сюжету. Отказываясь от жесткого центрирования взгляда и наглядности

повествования, автор возвращается в зону поэтического, где «снимают воздух вокруг предмета» [Шкловский 1985, 144] и через острашение кадра происходит перестройка внимания. Иными словами, когда режиссер или видеохудожник перестает рассказывать историю с помощью смены кадров, событием становится само движение мысли зрителя, течение времени ускользающего от нас эфемерного образа.

5. Дрейфующий взгляд

Дрейфующий взгляд является еще одной возможностью усиления эффекта длительности в видеонаррации. Андрей Тарковский, в своей книге охарактеризовавший кинематограф как «запечатленное время» [Тарковский 1967, 90], не раз отдавал предпочтение длинным планам в ключевых сценах своих фильмов. Он говорил: «Я люблю делать длинные картины, такие картины, которые совершенно “уничтожают” зрителя физически. Отвечая на ваш вопрос, я хочу сказать, что “скучные” места должны быть в любом произведении. Вспомните, к примеру, “Волшебную гору” Томаса Манна. Или вспомните Толстого... Ведь это тяжелая работа – смотреть фильм или даже смотреть на живописное полотно» [Тарковский 1992]. Длинные картины или планы – это картины длительности, а жить в длительности (тезис А. Бергсона) – тяжелый труд души. Однако важно упомянуть, что длинные планы в фильмах Тарковского не фиксируются, уподобляясь картинам, напротив, они строятся на плавном, скользящем движении камеры, структурирующем экранное пространство, и монтаже, объединяющем эти панорамы в цельный образный поток.

Роберт Бёрд подробно разбирает приемы Тарковского как способы проявления чистой «стихии кино», он пишет: «Негативное отношение Тарковского к монтажному кино было продиктовано не метафизикой, а искренним смирением перед непреодолимой вещественностью мира (курсив наш. – И. Д., А. С.-П). Длинный план характеризует его желание подвергнуть воображаемый замысел режиссера проверке реальным временем и пространством, создавая условия для события, фиксируемого кинокамерой» [Берд 2021, 301–302]. Иными словами, индексальная составляющая кино как бы проверяет на прочность иконическую структуру. Движение камеры / взгляда становится одной из «стихий», прирученных режиссером, и если в картинах «Солярис» (1972), «Сталкер» (1979) и «Ностальгия» (1983)

Тарковский делает ставку на длинные планы, требующие от зрителя неустанного внимания и полной включенности в течение рассказа, то в фильме «Зеркало» (1974) акцент перенесен на особый тип монтажа, поднявшегося над логикой обычного повествования.

«Зеркало» можно считать наиболее смелым экспериментом Тарковского, поскольку строение этого фильма определялось скорее на эмоционально-интуитивном, чем на уровне повествовательной логики: образы строились на основе его и Георгия Рерберга детских воспоминаний, постановочные кадры совмещались с хроникой, сценарий несколько раз переписывался, а порядок сцен был окончательно определен только за монтажным столом. В этом фильме движение камеры не привязано к чьей-то конкретной точке зрения, склейки работают ассоциативно, мы видим происходящее, скорее, как сновидение, в котором главный герой / рассказчик лишь изредка осознает себя. Фильм начинается с удвоения экранного образа: Игнат, сын рассказчика, включает телевизор и сквозь помехи слышит голос врача, работающего с заикой. Мы видим, как юноша, запинаясь, едва может произнести свое имя, но затем под действием голоса врача он собирается, напрягает все свои силы и четко произносит: «Я могу говорить!» Этот эпиграф фильма можно интерпретировать как заявление об освобождении кинематографического «голоса» от навязчиво повторяющихся, подавляющих речь штампов. Произошедшая в этой документальной сцене трансформация важна тем, что юноша утверждает не что иное, как саму возможность говорить. Таким же утверждением речевой свободы становится картина Тарковского, выстроенная как бесфабульный нарратив. Традиционному монтажу, который вовлекает зрителя, искусно удерживает его внимание, заставляет задавать вопросы и сейчас же получать на них ответы, противопоставляется другая стратегия: с каждым кадром сюжет движется вперед, вводя в зону видимого то, что необходимо и достаточно для понимания некоторой «истины» о мире, созданной на экране. Монтажу, ведущему зрителя к «точке схода» сюжетных линий и кульминационной сцене, Тарковский противопоставляет взгляд, дрейфующий по «расслоенному» времени воспоминаний.

В «Зеркале» цепочка эпизодов складывается подобно рэнге или венку сонетов. Сначала мы становимся свидетелями встречи матери рассказчика с сельским врачом, который, упав со сломавшейся изгороди, вдруг замечает на земле «какие-то вещи, корни, кусты», начинает рассуждать о том, как чувствуют и мыслят растения, лишенные возможности двигаться и суетиться, говорить пошлости, затем

он уходит, и камера скользит к дому, движется в пространстве между деревянными стенами, задерживаясь, но ненадолго, подчиняясь ритму стихов Арсения Тарковского, звучащих за кадром. Эпизод заканчивается пожаром (казалось бы, этот яркий момент должен стать событием, но он не имеет каких-либо последствий, только вводит определенную краску, визуальную рифму для маркировки других кадров с огнем, которые можно увидеть в этом и в будущих фильмах Тарковского). Далее мы видим череду черно-белых сюрреалистических кадров, где мать оказывается под дождем в разрушающейся квартире. А затем камера скользит по пространству той же квартиры, но уже «реальной», и за кадром слышен голос героя, припоминаящего этот сон и подготавливающего нас к дальнейшему путешествию по картинам-воспоминаниям.

На экране появляются образы из разных хронотопов, мы видим их один за другим, не понимая внутренней логики их смены. Мы сможем зафиксировать факт перехода децентрализованного дрейфующего зрения – зрения фланера XIX века [Gleber 1998] – в кино и видео в свободное движение / скольжение в пространстве, отказ от стратегии целеполагающего движения в духе авангардного кинематографа. Резкий монтаж как ведущий инструментальный последнего стал таким же кардинальным средством художественной деструкции мира, как и перспектива кватроченто. Легкое движение камеры в пространстве не конструирует оппозиции главного – фонового плана, как в фильме «Фанни и Александр» Ингмара Бергмана. Здесь камера легко движется сквозь пространство, как будто совпадая с естественной оптикой зрителя. Она наезжает на фрагменты драпировок, на фактуру мебели, чередуя их с глубинными пространственными прорывами. Сложность глубины сведена к игре на поверхности фильма, на которой равное значение получают театрально простроенные интерьеры и орнаменты поверхностей форм. В этом фильме Бергман достигает филигранной оптики эффектов живописи XVII–XVIII веков – в бликах зрачков Александра, когда тот находится под столом, или в построении светотеневого пространства интерьеров.

«Фанни и Александр» (1982) прославляет маскарад. Здесь есть показная уверенность, отсылающая к фильмам Бергмана конца 1950-х («Земляничная поляна», 1956; «Седьмая печать», 1956; «Лицо», 1958), но его насыщенное сияние цвета и крайняя замедленность выделяют этот фильм, придавая ему характер эпоса», – пишет исследователь поэтики Бергмана Л. Хюбнер [Hubner 2007, 117]. Фильм Бергмана своим организованным беспорядком кадра

и спонтанностью монтажа следует главной смысловой линии – противопоставлению спонтанности жизни мира Фанни–Александра жесткой патриархальной организованности мира епископа Эдварда Вергеруса. Бергманом разыгрывается чувственное зрелище нюансов поверхности, со свободой движущегося взгляда субъекта, всеобщей художественностью, противостоящей директивности заданного кем-то порядка.

Похожим образом действуют и многие видеохудожники, среди которых можно выделить Билла Виолу, построившего одну из своих работ «Я не знаю, кто я такой» (1986) как вопрошание о месте человека в мире живых существ. Это видео, состоящее из пяти частей (Темное тело, Язык птиц, Ночь чувства, Оглушенный барабаном и Живое пламя), становится путешествием по разным частям света и попыткой вчувствования в субъективность другого. В неиерархически выстроенном потоке образов Виола соединяет кадры с костром на заднем дворе европейского дома и ритуальным огнем на индуистской церемонии, он заглядывает в глаза животным и находит свое отражение в зрачке совы. Это переключение внимания не нуждается в мотивировке, поскольку художник утверждает целостность мира и связанность всех, кто населяет его. Вне зависимости от того, видит ли зритель склейку двух фрагментов киноплетки или, «надев шлем виртуальной реальности и начав глиссирование по цифровой поверхности» [Селезнев 2021], попадает в иллюзию дополненной реальности, мы замечаем, как на смену причинно-следственной связи между образами приходит визуально-поэтическая рифма. Вне действия законов сторителлинга означаемое оказывается едва уловимым, и потому внимание концентрируется на означающем, при этом фактура образа проступает более явно. Фильм, видео или игра как бы выталкивает наш взгляд на поверхность экрана.

6. Расслоение экранного образа

Дрейфующее зрение, на наш взгляд, сопрягается с новой чувствительностью к кожному покрову форм, текстуре и фактуре видимого. Описанные выше фильмы работают на пределе возможностей экрана. Проекционная поверхность как будто готова разорваться от напряжения и окончательно расслоиться. В работах Питера Гринуэя это расслоение принимает конкретную образную форму: визуальное поле распадается на множество кадров, движущихся друг

относительно друга в эпосе «Чемоданы Тульса Люпера» (2003–2004). Мы наблюдаем за жизнью героя, собирающего в свои чемоданы предметы, метафорически свидетельствующие о XX веке. И поскольку это столетие разворачивается уже после объявленного философами «конца истории», собранные Люпером индексальные знаки Духа времени выглядят такими же случайными и разрозненными, как перебивающие друг друга кадры на экране. Гринуэй тоже действует в ситуации «конца истории», для него возможность линейного повествования осталась в прошлом, на смену ей приходит логика архива и базы данных, где массив образов намного превосходит перцептивные возможности зрителя [Noys 2005]. И можно сказать, что своей истинной формы работа Гринуэя достигает, когда становится многоканальным видеоперформансом. В рамках специально организованного выступления режиссер собрал весь массив кадров фильма и разложил на несколько экранов, превратив повествование в сеанс виджеинга, где он в режиме реального времени сплетал визуальные рифмы и перекраивал пространственно-временной континуум фильма. Примечательно, что похожим путем пошел Илья Хржановский, который задумывал проект «Дау» (2008–2019) как масштабное высказывание о сути XX века и после десяти лет работы представил его зрителям в виде серии полнометражных фильмов, дополненных огромным архивом отснятых материалов, ризоматическая структура которых исключает возможность зрителя составить сколько-нибудь целостное представление о сюжете.

Многоканальная инсталляция погружает смотрящего в ситуацию «когнитивного переполнения», поскольку физиология зрения не позволяет уследить за ходом действия на нескольких экранах. Реальное пространство между экранами, в котором передвигается зритель, обнаруживает и ясно показывает фрагментарность экранного образа, и его «осколочность», прежде скрываемая монтажом, проявляется. Можно с уверенностью сказать, что это символическая форма искусства современности, когда произошел переход от динамичного, но сохраняющего центрированность повествования (и сохраняющего рациональную упорядоченность картины мира) к принципиально расслоенному образу и рассеянному взгляду, интуитивно «схватывающему» нарратив как уже не рационально спроектированное, а контингентное целое.

От медленно дрейфующего взгляда фланера к новой чувственности – лишь один шаг, и этот шаг делает, например, швейцарская видеохудожница Пипилотти Рист. Она погружает зрителя в гро-

мадную по сравнению с его телом видеосреду, медленно и плавно колеблющуюся. Ее видеоинсталляция «Излей свое тело» (Pour Your Body Out, 2008) предназначалась для громадного атриума нового здания Музея современного искусства в Нью-Йорке после его реконструкции Йошио Танигучи. Здесь уместно сказать об определенном стремлении Рист совладать с «пустым пространством» белосерых оттенков. Впрочем, наплывающие на нас в морские обитатели, или раскрывающие свою пасть диковинные звери саванны отнюдь не агрессивны. Они нежно своими дружественными розовыми и зелеными оттенками форм сопрягаются с пространством атриума, создавая эффект, как назвала его Рист, «архитектурного поцелуя». Эту особенность взаимодействия видео и архитектуры МОМА остроумно обыграла архитектурный теоретик Сильвия Лавин: «Основная идея была не в попытке разрушения или провокации по отношению к архитектуре, но в том, чтобы влиться в нее. Как если бы я поцеловала Танигучи. “Мммм” (говорится с закрытыми глазами и подчеркнутой пышностью, ярко-желтый жилет и сильный швейцарский акцент). Так Пипилотти Рист описала свою инсталляцию в атриуме Музея современного искусства, названную “Излей свое тело” (7 354 кубических метра) – это многоканальное иммерсивное видео семи с половиной метров в высоту, которое окутало традиционно белые музейные стены мягким психоделическим видением Эдемского сада, где до грехопадения были Ева, яблоки и животные. Инсталляция включала также розовые занавесы и гигантский серый пуф в форме пончика, черный центр которого сверху выглядит, как зрачок, на нем размещались десятки зрителей, окутанных сочным, розовым, воодушевленно звучащим саундтреком» [Lavin 2011, 3–4]. Лавин делает заключение: «Рист, разумеется не имела в виду, что буквально поцелует Йошио Танигучи, архитектора музея. Скорее, Рист описывала то, как ее работа войдет во временное соприкосновение с произведением Танигучи, как ее движущиеся изображения натолкнутся на его неподвижные объемы, как ее меняющиеся цвета будут мягко давить на его белые стены, как наполненные звуком соски поднимутся от его плоскостности и как “большое пространство”, 7 354 кубических метра бесполезного пространства, посвященного ритуализированной трансценденции, наполнится чувственностью изливающихся и вливающих тел» [Lavin 2011, 3–4].

Инсталляция Рист взаимодействует с пространством Танигучи как колеблющаяся поверхность. Глубинные модуляции в ней приглушены тонким монтажом, в котором плоскость камеры выступает

стабилизирующей поверхностью, «снимающей» глубинные напряжения. В то же время расслабленные спонтанные ритмы образного пространства видео, замедленное движение создают эффект райского вневременья. Зритель погружается в утонченно-субтильный мир, сопрягающийся с ним чувственными колебаниями фактуры поверхностей. Это – мир тактильной субтильности, нирваны и рассредоточенности поцелуя, в плену действия которого снимается рациональный структурализм глубинного пространства. Похожий опыт ориентирования в рассредоточенном, визуально расслоенном, покрытом медиатизированной пеленой мире представляет Кейичи Мацуда в своем ироничном видео «Гиперреальность» (Hyperreality, 2016), которое представляет собой рассказ от первого лица, позицию человека, пытающегося разглядеть город за слоем всплывающих перед его глазами виртуальных окон. И если прежде работа с несколькими активными экранами была прерогативой охранников, биржевых брокеров и авиадиспетчеров, в последние годы эта практика становится все более привычной; несложно представить скорую реализацию спроектированного Мацудой образа фланера, путешествующего одновременно по улицам и гиперссылкам.

То, как полиэкранная инсталляция захватывает и перестраивает как пространство (придавая эфемерному экранному образу своеобразную материальность), так и режим взгляда, подробно анализируют и теоретики [Elwes 2015; Walley 2020, 329–439], и кураторы, работающие с движущимся изображением. Особенно яркое продолжение идеи Джина Янгблада о расширенном-кино-как-расширенном-сознании получили в проекте «Страна грез: иммерсивное кино и искусство. 1905–2016». Эта выставка прошла в Музее Уитни в 2016 году и объединила произведения анимации, фильмы, многоканальные видео и цифровые работы. В центре внимания кураторов был специфический эффект синестезии, который может создать экранный образ, расширивший свое поле и ставший своеобразной формой *Gesamtkunstwerk*. И своего предельного «расширения» движущееся изображение достигает сегодня в проектах для виртуальной реальности, которые уже принято называть не видео или фильмом, а опытом (более того, «опытом по требованию» [Bailenson 2018]), поскольку образ захватывает зрителя не только аудиовизуально, но и телесно.

В контексте приведенных выше рассуждений о центрированном / децентрированном взгляде проекты, созданные в виртуальном пространстве, представляют интересный парадокс: надевая VR-шлем и погружаясь в созданное художником пространство, где визуальное

поле не ограничено рамкой кадра, мы оказываемся в центре этой системы, виртуальный мир «привязан» к зрителю, как сетка перспективы к своей точке схода. При этом взгляд зрителя, по умолчанию ставший персональным взглядом, становится предельно децентрированным в силу обретенной им свободы определять направление, ритм и логику переключения внимания между видимыми объектами. Перцепция в виртуальной реальности становится прямым продолжением естественных установок восприятия, и именно поэтому в VR художник получает возможность поставить вопрос о характере нашей чувственности⁶. Многие художники используют виртуальную реальность для создания фантастических миров, обнуляющих человеческую телесность: Аниш Капур «Внутри себя, падайте» (Into Yourself, Fall, 2018), Кевин Мак «Анандала» (Anandala, 2021). Они предлагают зрителю представить себя в непривычной социальной роли – Мишель и Ури Крано «Палач возвращается домой» (Hangman at Home, 2021), например. Наиболее яркими оказываются проекты, которые создают максимально иммерсивный эффект для того, чтобы поставить под вопрос саму действительность и наше место в ней. Например, в видео группы AES+F «Психоз» зритель погружается в сцену путающей галлюцинации, а в проекте Барри Джин Мерфи и Мэй Абдалла «Голиаф: играя с реальностью» (Goliath: Playing with Reality, 2021) реконструируется картина мира героя с шизофреническим расстройством, и мы в буквальном смысле видим, как мир расслаивается и распадается на составные части, пока тихий закадровый голос вопрошает о том, что можно считать реальностью и как определить ее. В фильме этот вопрос остается без ответа.

Заключение

В эссе «Что современно?» Джорджо Агамбен развивает мысль Ницше о современном как несвоевременном, указывая на то, что подлинно современное восприятие предполагает не столько видение очевидного (света), сколько всматривание в еще не проявленное (тьму): «Те, кто слишком хорошо совпадают со своей эпохой, кто во всем с ней сплетается, – пишет Агамбен, – не современники именно потому, что все это делает их неспособными видеть ее, не могущими

⁶ Более подробно вопрос о взаимодействии VR-образов и перцептивных систем зрителя рассматривается в статье Т. Фадеевой «Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики», представленной в настоящем номере.

сосредоточить на ней свой взгляд» [Agamben 2009, 41]. Комфортная сопряженность с со-временностью, точнее, совпадение нашего времени и субъективности не открывает возможности для собственной стратегии в современности как сложном и полиэкранном пространстве. Агамбен говорит о современности как о многозначности и многоканальности движения в полиэкранном континууме, где разные экраны “схватывают” лишь те или иные осколки – образы много-временности, не-моментальности современности. В этом плане современность не гарантируется, но намечается в трудном всматривании в пучину бездонных миров, не позволяя свету своего времени ослепить себя [Agamben 2009, 45].

Для модернистского XX века и для наследующего ему XXI, для современного коммуникационного общества, где информация передается, считывается и накапливается со сверхнормальной скоростью, а ее считывание требует цепкости взгляда, – рассеянный, дрейфующий взгляд оказывается тем режимом зрения, с помощью которого можно увидеть «темную» неупорядоченность, многослойность и глубину современности. «Быть современным – значит отвечать на вызов, который эпоха бросает нам своей темнотой» [Агамбен 2017], – говорит Агамбен, и художники, с помощью экранных образов создающие модель расслабленного взгляда, принимают этот вызов. В самой этой де-центрированности, дрейфе и блуждании всматривания содержится напряженная энергия художественного поиска.

Исходя из проанализированного материала, мы можем утверждать, что децентрированный образ может создаваться за счет таких приемов, как глубинная мизансцена, замедление или остановка камеры, словно потерявшей интерес к герою («пустой центр»), плавное движение, уравнивающее в значимости все попадающие в кадр предметы («скользящий взгляд»), ассоциативно-поэтический монтаж («дрейфующий взгляд»), полиэкранные композиции («расслоение»).

В дрейфующем замедленном взгляде, не только концентрирующемся на «главном», но прощупывающем телесную неоднородность мира с той новой чувствительностью, которая отмечалась нами в анализе видеонаррации от Бергмана и Тарковского до современных видеохудожников, намечается новая связь субъективности и современности, с доминированием напряженного поиска и движения «во тьме бытия» над заданностью гарантированной связи с «нашим временем». Полиэкранность с ее избыточностью становится формой структурирования этой новой тактики современного.

Если чувственные структуры меняют режим зрительского восприятия, возникает вполне правомерный вопрос: какую задачу они ставят перед зрителем?

Сначала на смену классическому экранному повествованию, подразумевающему пассивное усвоение информации, приходит поисково-ориентировочная активность зрителя, идущего по цепочке смонтированных образов-рифм, оказавшегося в окружении экранов или посреди виртуальной реальности. В каком-то смысле это выталкивание взгляда на поверхность экрана, в противовес иммерсивности в классическом кинематографе, напоминая о конечности и ограниченности познания, а также о сочетании в нем пассивности и активности (так можно обозначить «коперниканский переворот» в пространстве экранной культуры).

Агамбен начинает свои размышления о современном с разбора стихотворения Осипа Мандельштама о веке, у которого сломан хребет⁷ [Agamben 2009, 43]. Это оптика сложной, расслаивающейся «современности». Здесь уже нет идеальной «точки обзора», с которой нужно мысленно совпасть, взгляд больше не может полностью встроиться во всезнающее око камеры, зритель не получает простых ответов, а остается наедине с поставленными автором вопросами. Привычные иммерсивные механизмы не действуют, зритель не растворяется в экранном образе, остро ощущает свою отделенность от него, осознает собственную ситуацию в качестве смотрящего, чей взгляд не способен охватить все, не имеет доступа к «истине». На смену целенаправленному и цепкому взгляду приходит расслабленный взгляд, целесообразность без единства цели, открытость поиску как продуктивному непониманию – так может быть выстроен новый контакт между субъективностью и современностью в ситуации нашего «темного» сложного времени.

БИБЛИОГРАФИЯ

Агамбен 2017 – Агамбен Д. Храбрость лишенных надежды. 2017. 2 июня // Syg.ma. URL: https://syg.ma/@valya_golev/dzhordzho-aghambien-khrabrost-lishiennykh-nadiezhdyy (дата обращения: 10.03.2022).

⁷ И еще набухнут почки.
Брызнет зелени побег,
Но разбит твой позвоночник,
Мой прекрасный жалкий век.

- Берд 2021 – *Берд Р.* Андрей Тарковский: стихии кино. М.: Музей современного искусства “Гараж”, 2021.
- Вирильо 2004 – *Вирильо П.* Машина зрения. М.: Наука, 2004.
- Галисон, Дастон 2018 – *Галисон П., Дастон Л.* Объективность. М.: Новое литературное обозрение, 2018.
- Гуссерль 1994 – *Гуссерль Э.* Собрание сочинений / сост., вступ. ст., пер. с нем. В. И. Молчанова. М.: Гнозис, 1994. Т. I: Феноменология внутреннего сознания времени.
- Делез 2003 – *Делез Ж.* Кино. М.: Ад Маргинем, 2003.
- Духан 2009 – *Духан И.* Искусство длительности: философия Анри Бергсона и художественный эксперимент // Логос. 2009. № 3. С. 185–203.
- Духан 2010 – *Духан И.* *Perspectiva artificialis*, антиперспективизм и время // Культура, эпоха и стиль: классическое искусство Запада: сб. в честь 70-летия д-ра искусствоведения, проф. М. И. Сви-дерской / М-во культуры РФ, Гос. ин-т искусствоведения. М., 2010. С. 368–400.
- Жижек 2013 – Славой Жижек: Когда вас очаровывает фильм, он ведет себя как извращенец. 2013. 19 апр. // РИА Новости. URL: <https://ria.ru/20130419/716073452.html> (дата обращения: 10.03.2022).
- Кассирер 2020 – *Кассирер Э.* Логика наук о культуре. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2020.
- Кукулин 2015 – *Кукулин И.* Как советский монтаж стал методом неофициальной культуры. М.: Новое литературное обозрение, 2015.
- Маклюэн 2018 – *Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2018.
- Манн 2013 – *Манн Т.* Смерть в Венеции. М.: АСТ, 2019.
- Манович 2018 – *Манович Л.* Язык новых медиа. М.: Гараж, 2018.
- Молчанов 1988 – *Молчанов В.* Время и сознание. Критика феноменологической философии. М.: Высшая школа, 1988.
- Мохой-Надь 1938 – *Мохой-Надь Л.* Новый инструмент видения. 1938. URL: <https://prophotos-ru.livejournal.com/1911029.html> (дата обращения 19.05. 2021).
- Нанси 2021 – *Нанси Ж.-Л.* Очевидность фильма: Аббас Киаростами. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021.
- Раш 2018 – *Раш М.* Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
- Савченкова 2013 – *Савченкова Н.* Элементы поэтики психоанализа. Ижевск: ERGO, 2013.

- Селезнев 2021 – Селезнев М. Венецианские ловушки: VR-программа Венецианского кинофестиваля 2021. 1 окт. // Искусство кино. URL: <https://kinoart.ru/texts/venetsianskie-lovushki-vr-programma-venetsianskoj-biennale> (дата обращения: 10.03.2022).
- Тарковский 1967 – Тарковский А. Запечатленное время // Вопросы киноискусства. М.: Наука, 1967. Вып. 10. URL: <http://tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Statia1967.1.html> (дата обращения: 12.03.2022)
- Тарковский 1992 – Тарковский А. Пояснения режиссера к фильму “Солярис” // Киноведческие записки. 1992. № 14. URL: <http://www.tarkovskiy.su/texty/Tarkovskiy/Solaris02.html> (дата обращения: 10.03.2022).
- Шкловский 1985 – Шкловский В. Киноязык “Нового Вавилона” // Шкловский В. За 60 лет: работы о кино. М.: Искусство, 1985. С. 144–146.
- Шурипа 2021 – Шурипа С. Смысл и действие в искусстве второй половины XX века. СПб.: Пальмира, 2021.
- Agamben 2009 – Agamben G. “What Is an Apparatus?” and Other Essays / D. Kishik, S. Pedatella (tr.). Stanford University Press, 2009.
- Bailenson 2018 – Bailenson J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. W. W. Norton & Company, 2018.
- Baudry 1974–1975 – Baudry J.-L., Williams A. Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus // Film Quarterly. 1974–1975. Vol. 28 (2). P. 39–47
- Damisch 1987 – Damisch H. L’Origine de la perspective. Paris, 1987.
- Elwes 2015 – Elwes C. Installation and Moving Image. Columbia University Press, 2015.
- Flusser 1983 – Flusser V. Für eine Philosophie der Fotografie. Göttingen, 1983.
- Jay 1993 – Jay M. Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought. University of California Press, 1993.
- Gleber 1998 – Gleber A. The Art of Taking a Walk. Princeton University Press, 1998.
- Grau 2003 – Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT, 2003.
- Hubner 2007 – Hubner L. The Films of Ingmar Bergman: Illusions of Light and Darkness. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- Kosuth 1991 – Kosuth J. Art after Philosophy and after: Collected Writings 1960–1990. MIT: 1991. P. 13–32.
- Kristeva 1994 – Kristeva J. Le Temps Sensible, Proust et l’Expérience Littéraire. Paris: Gallimard, 1994.

- Lavin 2011 – *Lavin S.* Kissing Architecture. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2011.
- Manovich 2016 – *Manovich L.* What is Digital Cinema? // Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film. Falmer: REFRAME Books, 2016. URL: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-1-manovich/> (accessed: 10.03.2022).
- Noys 2005 – *Noys B.* Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion. 2005. URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/noys.htm> (accessed: 10.03.2022)
- Panofsky 1927 – *Panofsky E.* Die Perspektive als 'symbolische Form' // Vorträge der Bibliothek Warburg. 1927. Bd. 1. S. 258–330.
- Panofsky 1966 – *Panofsky E.* Early Netherlandish Painting, Its Origins and Character. Cambridge: Harvard University Press, 1966.
- Paul 2003 – *Paul C.* Digital Art. New York: Thames & Hudson, 2003.
- Quasha, Stein 2009 – *Quasha G., Stein C.* An Art of Limina: Gary Hill's Works and Writings. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2009.
- Shanken 2009 – *Shanken E.* Art and Electronic Media. London: Phaidon, 2009.
- Wands 2006 – *Wands B.* Art of the Digital Age. New York: Thames & Hudson, 2006.
- Walley 2020 – *Walley J.* Cinema Expanded. Avant-garde film in the age of intermedia. Oxford University Press, 2020.
- Youngblood 1970 – *Youngblood G.* Expanded Cinema. New York: E. P. Dutton & co., Inc., 1970.

Ματεριал поступил в редакцию 10.11.2021

Ματεριал поступил в редакцию после рецензирования 17.03.2022

ГЕЙМДИЗАЙН И ОНТОЛОГИЯ НЕВОЗМОЖНОГО

С. В. Оболкина

Институт философии и права УрО РАН, Екатеринбург, Россия
obol2007@mail.ru

«Онтологический поворот» современной философии и внимание к «невозможной реальности» рассматриваются автором в качестве семиотической ситуации. Задачей исследования выступает поиск знаковой среды – посредника «невозможного». На основе представлений о презентативном языке (недискурсивных знаковых системах) и конкретно цифровой образности обсуждаются перспективы восприятия «невозможного». Автор делает предположение о прагматическом измерении данной коммуникативной ситуации: этот эффект связан с возможностью формирования новых условий понятности опыта. Аргументируется представление об онтологическом «апгрейде» посредством цифрового творчества. Продукты геймдизайна рассмотрены в качестве модельной ситуации контакта с «невозможной реальностью»: анализируется потенциал игровых миров в качестве «наращивания» условий понятности опыта, и на основе разработок 4D Toys и Miegakure обсуждаются онтологические ресурсы визуализаций четырехмерной пространственности, активности в условиях нелинейности и неевклидовых геометрий. Анализируются возможность «открытой онтологии» и эвристический потенциал «наращивания» трансцендентальных возможностей. Исходя из установки о первичности опыта для становления условий его понятности, рассмотрен опыт геймера-виртуоза в качестве модели ситуации «преодоления границ реальности» (т. е. физики конкретного игрового мира). Делается вывод о том, что этот опыт опровергает миф об «идеальной игре», подобно тому как глитч-арт опровергает миф об «идеальном сигнале». Искомая открытость «невозможному» связана с преодолением онтологического допущения, согласно которому можно различить «истинный» сигнал / игру / реальность, с одной стороны, и сбои / ошибки / шумы – с другой. Таким образом, данная работа призвана обратить внимание на важный прагматический аспект современной визуальной среды (на цифровую образность как таковую и более конкретно – компьютерные игры) и в итоге обосновать возможность конвергенции теоретических философских положений и практики геймдизайна в качестве проектов, реализующих «открытую онтологию».

Ключевые слова: онтология, «невозможное», компьютерная игра, четырехмерное пространство, геймер-виртуоз, визуальный опыт, weird-эффект.

GAME DESIGN AND THE ONTOLOGY OF THE IMPOSSIBLE

Svetlana V. Obolkina

Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy
of Sciences, Yekaterinburg, Russia
obol2007@mail.ru

In modern philosophy, the topic of “ontological turn” and “impossible reality” is relevant. The author considers this situation in a semiotic way. The object of the research is the search for a symbolic environment representing the “Impossible”. The author analyzes the specifics of the presentative language (non-discursive sign systems) and specifically digital imagery. The assumption is substantiated that the desired symbolic mediation with the “Impossible” can be found in this area. The author makes an assumption about the pragmatic effect of this communicative situation. This effect is associated with the possibility of an ontological “update”: the formation of new conditions for the intelligibility of experience. Further, the author discusses the heuristic potential of computer games as a model situation of contact with the “Impossible”. Based on the analysis of 4D Toys and Miegakure, the author proposes a sketch of the ontology of 4D-spatiality. She discusses the possibility of an “open ontology” and the heuristic potential of “building up” transcendental possibilities. At the same time, the author questions the previous understanding of “peculiarity” and “selectivity” in the knowledge of the “beyond”: the experience of a virtuoso gamer allows us to update the idea of our abilities to overcome the boundaries of reality (for a gamer, the physics of a particular game world). This refutes the myth of the “perfect game”, just as glitch art refutes the myth of the “perfect signal”. It is no longer possible to contrast “signal” and “noise”, “game” and “glitches”. Thus, the article draws attention to an important pragmatic aspect of digital images and, as a result, substantiates the possibility of convergence of theoretical philosophical positions and the practice of game design as projects implementing an “open ontology”.

Keywords: ontology, “Impossible”, computer game, four-dimensional space, virtuoso gamer, visual experience, weird effect.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-39-52

Контекст проблемы: поворот к реальности

Современная философия претендует на очередной поворот – онтологический. Мыслители критикуют установки, согласно которым реальность опосредуется человеческим сознанием (критика канти-

анской традиции), языком (критика лингвистического поворота), социальностью (критика социокультурного детерминизма) и т. д.¹ Косвенным образом доводы этого философского тренда поддерживают и многие когнитивные исследования. Современные концепции сознания все чаще обосновывают позицию, согласно которой наше восприятие и / или рациональное постижение по определению не может исчерпать всей сложности реальности.

Например, интерфейсная теория сознания Д. Хоффмана предлагает считать чувственный опыт и сознание своего рода мультимедальным пользовательским интерфейсом (MuI) между человеком (миром воспринимающим) и объективной действительностью (миром воспринимаемым). При этом основная функция сознания, обосновывает Хоффман, связана не с отражением реальности, а с ее упрощением. Исследователь считает, что наше восприятие реальности стало удобным «интерфейсом», поскольку в ходе эволюции оно деградировало и получило способность не реагировать на всю сложность реальности [Hoffman 2009].

Согласно Т. Метцингеру, физическая реальность – нечто куда более богатое и многогранное, нежели мы в состоянии даже представить. Однако сознание людей представляет собой нейробиологическую сингулярность; мы заключены в «туннель Эго». Стенки «туннеля» непроницаемы настолько, что мы не можем быть уверены не только в том, что реальность – это то, что мы воспринимаем, но даже в наличии собственного тела: «В принципе, это переживание возможно и без глаз, его мог бы получить даже лишенный тела мозг в лабораторном сосуде» [Metzinger 2009, 21].

Философия онтологического поворота не предлагает подобных пессимистических картин в отношении возможностей нашего сознания, потому что в принципе дистанцируется от разговора о нашем восприятии. Она делает акцент на реальности: «Философия должна быть реалистической, поскольку ее задача – раскрывать структуру мира как он есть; она должна быть weird, потому что такова реальность» [Харман 2019, 179]². Тем самым, явно или неявно, философия все-таки ожидает от сознания человека определенных прорывов в сторону восприятия неисчерпаемой сложности реальности. Особое значение приобретает концепт «контингентности»:

¹ В первую очередь речь идет о спекулятивном реализме (исследования К. Мейясу, объектно-ориентированная онтология Г. Хармана и др.), о «плоских» и «децентрированных» онтологиях (М. ДеЛанда, Э. Пикеринг и др.), «онтикологии» Л. Брайанта и др.

² Английское слово weird чаще всего оставляется без перевода. Тем самым переводчики подчеркивают его коннотации «пугающий», «ужасный». Не оспаривая важности такого решения, в данном случае нам ближе русское слово «странный».

«Бытие и мышление должны мыслиться как способные быть совсем другими» [Мейясу 2015, 60]. Однако внимание к вновь незнакомой реальности чревато встречаей с чем-то таким, для чего у нас нет условий понятности, что «невозможно»³. Поэтому все чаще в философии проявляется синтагма «ужаса». Подчеркивается, что «это не ноуменальный ужас, а ужас феноменологии» [Харман 2019, 184]. Таким образом, мы можем ставить вопрос о восприятии того, для чего у нас нет условий понятности.

Целью данного исследования выступает поиск знаковой системы, которая связана с репрезентацией онтологически «невозможного». Анализируя специфику этой системы, мы тем самым говорим и о перспективах расширения нашего когнитивного инструментария.

Презентативный язык и цифровая образность

Специфика языка – это всегда и определенная когнитивная техника. В своем ставшем уже классическим исследовании Сьюзен Лангер [Лангер 2000] подчеркивает значимость презентативных символических систем: изобразительного искусства, архитектуры, музыки. Ее теория, которая стремится вывести обсуждение изображения за границы концепции «авторского самовыражения», «языка эмоций», обсуждает семиотический потенциал недискурсивных знаковых систем. Делается вывод о том, что этот потенциал связан с трудной для «наших педантичных умов» идеей «узнать что-то такое, что невозможно назвать» [Лангер 2000, 207]⁴.

Зрительное фундирует *умозрительное*, что подчеркивают многочисленные исследования визуального мышления. «Интеллектуальное познание помогает иногда сформулировать визуальное понятие, но лишь в той степени, в какой понятия могут быть переведены в атрибуты зрительного восприятия» [Арнхейм 1974, 101]. Сегодня уже никого не нужно убеждать в важности ресурсов этого мышления как разновидности «рационального отражения существующих связей и отношений вещей, осуществляемых непосредственно

³ Концепт «невозможное» близок концепту «Имманентно Невозможное», которое использует Й. Ретев [Ретев 2016]. Данное исследование не претендует на то, чтобы предлагать решения для поставленных им вопросов, поэтому мы ограничимся лишь упоминанием о близости проблематики.

⁴ Можно добавить, что внимание к истоку разворачивания какого-то семантического процесса присутствует и в лингвистическом понимании «презентационного»: когда слово выступает поводом или темой последующего разворачивания смысла, нарратива, дискурса.

не на основе слов естественного языка, а на основе пространственно структурированных наглядных схем. Оно обладает относительной независимостью от материальных объектов, существующей практики и сложившегося чувственного опыта и осуществляет связь между абстрактным мышлением и практикой» [Жуковский, Пивоваров, Рахматуллин 1988, 32]. Поэтому можно предположить наличие корреляций между эволюцией презентативных знаковых систем и мышлением.

Однако эти корреляции далеко не всегда внушают исследователям оптимизм. Например, П. Вирильо, рассуждая о новациях в области визуальных техник и специфики зрения, делает вывод о возникающей сегодня «дислексии зрения», которая «обеспечивает любому исследованию его исходный контекст, *prime ignorance*» [Вирильо 2004, 46]. Цифровая образность воспринимается исследователем в пессимистическом ключе: «<...> приходит низшая ступень восприятия, некий синкретизм, жалкая карикатура на квазинеподвижность первых дней жизни: субстрат чувств, который существует отныне лишь как смутно очерченное целое, откуда от случая к случаю выходят какие-то формы, запахи, звуки и т. д., воспринимаемые более четко» [Вирильо 2004, 19].

Но там, где Вирильо делает вывод о деградации, можно увидеть процесс «обнуления». Мы вновь видим «плохо», потому что нужно еще только научиться новому зрению и, соответственно, умозрению. Тем более что Вирильо подчеркивает: «цифровая оптика» разрушает онтологическую однозначность. Он спрашивает: «Что такое цифровая оптика, если не статистическая оптика, способная вызывать цепь зрительных иллюзий, “рациональных иллюзий”, затрагивающих не только рассуждение, но и понимание?» [Вирильо 2004, 138]. Понимание «невозможного» как раз и требует особого рода «зрительских иллюзий», размывающих привычные образы реальности. И. Н. Инишев связывает цифровую образность с понятием «имплозии»: это «взрыв, направленный внутрь» и расширяющий это «внутреннее пространство» [Инишев 2020]. Думается, что «внутренним» оказывается как раз наша способность представлять, ставить нечто «напротив» и охватывать пониманием.

Изобразительное искусство и музыка традиционно рассматривались в качестве медиума, позволяющего человеку прикоснуться к невозможному для прямого взгляда – к трансцендентному. Поэтому важно уточнить, почему мы выделяем именно цифровую среду. Дело в специфике ожидаемого прагматического эффекта. Подчеркнем, что прагматический эффект цифровой образности не связан

с возможностью как-либо увидеть Невозможное-трансцендентное; это не ситуация «Божественного мрака». Ожидаемый прагматический эффект связан с «апгрейдом» самих *условий понятности опыта* любой реальности, в том числе невозможной.

Новизна такой знаковой системы, которая связана с цифровым творчеством, связана с возможностью сделать пространством опыта практически любую математическую идею. А математика тем и ценна, что может непротиворечиво и целостно описывать *любой* мир, необязательно реальный. При этом цифровая образность отличается от чистого воображения или его результатов в традиционных формах искусства (изобразительного или литературного) тем, что требует усилий *производства*.

«Термин “производство” [production] в соответствии с его этимологическим корнем (лат. *producere*) обозначает действие “выдвижения” какого-либо предмета в пространстве» [Гумбрехт 2006, 10], что предполагает создание определенной «тектоники» – структур стабильности этого «мира». Но чтобы обладать расширенным арсеналом условий понятности, нам требуется создать «мир», в котором мы могли бы испытывать некий опыт, а это означает создание и неких контуров «мобильности» – «механик» действия в этом мире. Поэтому главные претенденты на роль визуального (цифрового) воплощения «невозможного» – это компьютерные игры (КИ)⁵. Важное отличие КИ от других игр связано с требованием моделирования действия [Murraу 1997]. Таким образом, в КИ мы имеем среду, в значительной степени «раскрепощенную» в отношении онтологии, но при этом обладающую такой степенью «жесткости», чтобы в ней можно было действовать. В такой среде возможен опыт.

Образ как «онтологический тренажер»

В заявленном проблемном поле первыми претендентами на знаковую систему, репрезентирующую «невозможное», являются КИ, в которых игрок, к примеру, должен манипулировать 4D-объектами: это симуляции встречи с «невозможным» в виде 4D-реальности.

⁵ Под компьютерными играми будут пониматься любые цифровые игровые программы с графическим интерфейсом. Конечно, существуют компьютерные игры без элементов презентативного языка (например, текстовые игры), но сегодня они, скорее, выступают исключением. Кроме того, за границей нашего интереса остается большинство аркад. Игровой опыт в них чаще всего ограничен сферой реакций на визуальные и / или аудиальные раздражители.

В разработке Марка Тена Боша Miegakure четвертое измерение – не время, а еще одно пространственное измерение [Designing a 4D World; Miegakure 2016]. Мы видим, как в трехмерную размерность проникают фигуры 4D, и визуально это очень напоминает описываемые Г. Лавкрафтом чудовища: тянущиеся к нам «щупальца», выскакивающие из «ниоткуда» и проваливающиеся в «никуда». Невозможность уловить структуру объекта порождает когнитивный дисбаланс. Не сон, а именно усилие разума проснуться порождает «чудовищность» фигуры. Но, в отличие от произведений Лавкрафта, игрокам требуется не испугаться, а выработать некий алгоритм тривиализации (понятности) этих «чудовищ», чтобы реализовать возможность обдуманно действовать в такой реальности.

Автор этих игр вдохновлялся знаменитой «Флатландией» Э. Эббота, где описывается, как Сфера (трехмерный объект) проникает в двухмерный мир, и главный герой – Квадрат (двухмерная фигура) – учится воспринимать трехмерность, сражаясь с собственными ужасом и непониманием. Играющий в Miegakure становится этим Квадратом, но ситуация больше на одно измерение. И, подобно происходящему с Квадратом (как это описывает Эббот), визуальный опыт, постепенно трансформирующийся в понимание, имеет серьезный шанс воздействовать и на экзистенциально-психологические установки: мы уже не приписываем невозможному объекту какие-то чудовищные черты, мы вполне можем допустить, что встреча происходит с чем-то радостным. Нужно лишь не отводить глаза и оставаться открытым «ужасу».

Степень сложности проекта Miegakure высока: это 2D-проекция 3D-проекции 4D-мира. Игра все еще находится в разработке, хотя и анонсирована в 2009 году. Ранее автором была опробована подобная игровая симуляция «Коробка 4-мерных игрушек» [4D Toys]. Презентационный ролик демонстрирует, насколько важно именно *увидеть* топологические трансформации объектов. Обучая свой разум достраивать четырехмерность фигуры по видимым трехмерным элементам, мы буквально «взрачиваем» в себе новые способности декодирования сложности.

Упомянутые выше игры позволяют определенным образом *видеть* четвертое пространственное измерение – в качестве вместилища, куда «проваливаются», «отбывают» части 4D-объекта, 3D-срезы которого мы в состоянии воспринимать (фигуры на экране). Удерживая память об этом пространстве, которое можно было бы назвать пространством *ab-esse* («от»-«быть»), мы уже совершенно иначе рассматриваем ту мешанину непонятных геометрических

трансформаций, которым подвергаются фигуры: вместо weird-эффекта (эффекта пугающей странности) мы получаем flick-эффект (от «flicker» – «мелькать»). И тогда проявляется еще неуверенное, но уже вдохновляющее предположение: а что если и в жизни воспринимаемые нами пугающе-непонятные синхронизмы несвязанных ситуаций – это не разрозненные и разнесенные в пространстве и времени объекты, но лишь срезы некой невозможной для нашего восприятия целостности? Сознание пытается уловить алгоритм этого мелькания, и рано или поздно выстраивается «невозможная» целостность. Более того, само пространство перестает быть «вместилищем» – оно воспринимается как активность «распаковывания», «выталкивания» и «схлопывания», «сжатия» измерений... Это только небольшие приобретения условий понятности опыта. Так 4D-игра даже за очень небольшое время наделяет наше сознание «зародышем» нового условия понятности опыта. Во всяком случае фигуры М. К. Эшера (и других представителей имп-арта) уже перестают быть действительно «невозможными» для понимания: восприятие, даже слегка приученное к манипуляциям с четвертым измерением, позволяет видеть эти образы непротиворечивыми. Нужно ли говорить, что это – базис для многообещающе новых когнитивных ресурсов?

Существует довольно много игр, геймплей которых помещает игрока в условия «другой реальности». Например, игра HyperRogue (2016) [Smith 2017], в которой «обнуляются» наши условия понятности пространственного опыта – а именно восприятие пространства выступает важнейшим условием понимания, о чем говорится, начиная от И. Канта и вплоть до Дж. Лакоффа и новейших когнитивных исследований. Подчеркнем, что первичен *опыт* реальности, и лишь затем – понимание и высказывания о ней. К декларативным знаниям онтологии («знаю, что...») предъявляется требование выступать процедурными знаниями («знаю, как...»).

Ономасиологическому аспекту предшествуют явленность (зрительный контакт) и практика. Поэтому философии мало говорить, что нужно принять сложность / контингентность / нелинейность реальности, требуется указать на ситуацию, которая призвана или имеет шанс воздействовать на условие понятности сложного / контингентного / нелинейного. Открытая для «невозможного» онтология с необходимостью оказывается эмпирической. Точнее, союз практики геймдизайна и концептуальных откровений философии мог бы выступать в качестве таковой. Это существенно отличается как от описанных Кантом упражнений воображения в догматиче-

ской метафизике, так и, например, от многообещающего моделирования вселенных «игрушечной философии» Р. Негарестани [Toy Philosophy 2019]. В КИ воображение получает «материю», из которой выстраивается мир нового опыта. Философия может его преобразовывать в качестве онтологических идей, но главная работа происходит тогда, когда она идет по следам этого опыта и анализирует новые условия понятности.

И, прогнозируя становление онтологии «невозможного», важно отметить роль сообщества игроков и их коммуникативной среды. Именно там продуктивно решаются вопросы преодоления разного рода «невозможностей», а значит, это богатейшее пространство метафор и первичных концептов, что в определенном смысле выступает повторением формирования классической метафизики: древнегреческие понятия «субстанции», «материи», «сущности» и тому подобные до того, как Аристотель сделал их базовыми для своей первой философии, выступали словами обыденного языка в отношении повседневного опыта. Можно ожидать, что изначально способы номинации, скорее всего, окажутся семантической деривацией (метафорами, подобными тем, которыми мы пользовались выше), и только затем начнет вырабатываться категориальный аппарат новой онтологии.

Стратегии открытости

Пресекая возможное недопонимание, хотелось бы подчеркнуть: мы не утверждаем, что в пространстве КИ происходит встреча с «Невозможным». Компьютерные игры важны как *модельные ситуации* такой встречи. При этом их эвристический потенциал связан с пересмотром ряда традиционных установок относительно такой встречи.

Даже получив визуально-практические «уроки», о которых говорилось выше, мы обязаны ставить вопрос о возможности онтологии быть открытой. Ее главным концептуальным соперником выступают различные формы трансцендентализма. Неслучайно философы «онтологического поворота» так много сил уделяют «борьбе с Кантом».

К. Мейясу требует вернуться к докритической традиции, чтобы «возобновить мышление об абсолютном» [Мейясу 2015, 35], но с условием, что этот абсолют не будет ограничен требованием рациональной доказуемости (таковым абсолютом и оказывается принцип контингентности). Для спекулятивного реализма трансцендентализм

плох тем, что закрывает «доступ» к немыслимому и / или невозможному.

Н. Ланд характеризует кантовскую мысль как «мысль, прирученную к аскетизму и жесткой экономии» [Ланд 2020, 109], что как бы делает ее непреодолимым барьером для всякой попытки обрести «роскошь» выхода за пределы здравого смысла, привычного опыта и сложившихся обстоятельств.

Но вряд ли даже Кант столь ригористичен. В конце концов мы можем подхватить предложенную великим мыслителем мысль в отношении исследований трансцендентного: «Любознательным людям, которые так настойчиво стараются хоть что-нибудь узнать о том мире, можно дать простой, но совершенно естественный совет: терпеливо дожидаться, пока они не попадут туда» [Кант 1964, 355]. Приняв совет Канта всерьез (разделяя при этом его тонкую иронию), мы почти обязаны дополнить: если под трансцендентным мы будем подразумевать не Божественную реальность, но некую странную и невозможную для нас, то запреты трансцендентализма теряют актуальность, как только мы в нее попадем. Поэтому еще раз отметим роль современной визуально-технологической ситуации: КИ позволяют «попасть» в разные, в том числе «невозможные», миры. Не просто представлять, воображать, фантазировать, а иметь в этих «невозможных реальностях» опыт активности.

Конечно, стоит добавить: КИ, наверное, первые в числе новых медиа, которые вносят много разрушительных тенденций для привычного нам облика культуры. И, конечно, большие проекты гейм-дизайна не заинтересованы в создании действительно странных миров, поскольку для таких игр трудно ожидать коммерческого успеха. Это вполне объяснимо: как показывают нейрокогнитивные исследования, мозг сводит всякую сложную информацию к уже известному и отработанному до автоматизма, поскольку формировать понимание нового энергозатратно (строительство новых нейронных связей как перенастройка вегетативных функций, выделение нейромедиаторов и т. п.). Но все же именно игра представляет собой огромный ресурс заинтересованности, превосходящий заинтересованность мозга в экономии ресурсов. Именно игра дарит исковую открытость сознания.

Поэтому сегодня уже складывается целый жанр «странных» КИ. Например, культовой становится AntiChamber (2013) – своего рода тренажер разгадывания парадоксов нелинейности и испытаний непредсказуемым поведением объектов. Комментарии игроков показывают, что действовать в условиях этого игрового мира означает

«расшатывать» прежние условия понятности опыта [Antichamber 2013]. Множатся некоммерческие проекты геймдизайна: например, концептуальные манифесты Notgames, «Манифест производственно-ориентированного исследования игр» (Д. Пинчбек). Автор направления «глубокой игры» Н. Дыбовский говорит: «Мне очень хочется сделать игру о горизонтах интеллекта. О том, как может меняться и расширяться человеческое сознание» [Дыбовский 2014]. Но если мы допускаем коммуникативную ситуацию с участием «невозможного», наивно полагать, что, оставаясь прежним, можно принять подобную онтологическую открытость.

Сама по себе установка культивирования «особых способностей» для выхода за границы возможного не может считаться чем-то новым. Фигура гностика-пневматика, «духовного гуру» и тому подобного – назовем их условно «избранные» – это довольно привычные модусы понимания «особости». Такой «избранный» уже как бы пребывает в трансцендентном измерении, невозможном для «простых смертных».

КИ как модельная ситуации онтологической открытости подрывает это привычное понимание «избранности». Во-первых, способность выхода на «трансцендентный уровень» в КИ означала бы выход игрока на уровень кода⁶. Такая возможность у игроков действительно есть: это способность вмешиваться в код с помощью сторонних программ. Но в отношении данной практики всегда существует сомнение: остается ли игра в этом случае игрой, а опыт игрока – игровым? Оказывается ли такой игрок «гуру»?

Практика КИ предлагает другую фигуру «избранности». И хотя вряд ли это прозвучит академически-пристойно (если учесть, с какими серьезными культурными проблемами связан образ человека, поглощенного КИ), приходится настаивать: геймер-виртуоз⁷ и его «запредельная» игра позволяют нам обновить представление о способностях к преодолению границ реальности – способности к своего рода «онтологическому саботажу».

В отвлеченном режиме игровой опыт предполагает полное содружество игрока и правил игры; игрок соучаствует геймплею. Однако на практике потребность игрока соблюсти все «изгибы» нарратива и не искать возможности «срезать углы» прохождения игры – это как раз редкость. Игроки, не отменяя договоренностей,

⁶ Вариантом такого понимания выступает и культовый образ Нео из трилогии «Матрицы»: он представляет собой гностическую интерпретацию избранности, но со всеми атрибутами цифровой реальности.

⁷ Под геймером подразумевается человек, достаточно часто и активно играющий в компьютерные игры, чтобы обладать в них собственными тактиками.

создающих игру как таковую (правила), пребывают в поиске возможности не подчиниться базисным основаниям того мира, с которым имеют дело. Сознательно или «ощупью» они находят «слабые места» игровой реальности, которые позволили бы реализовывать невозможное в пределах этой реальности. Многие элементы игровых стратегий были изобретены геймерами⁸. Можно сказать, что правила игры для геймера – это лишь выделенные направления в некой стихии чистых возможностей. То есть геймер допускает больше степеней свободы для той реальности, с которой имеет дело, нежели это допускают сами создатели игры⁹. Таким образом, в условия понятности опыта, которыми располагает геймер, входит уверенность в «неокончателности» и «открытости» той реальности, в которой он действует¹⁰.

Во-вторых, геймер-виртуоз, выступая, несомненно, «гуру», разрывает с прежним представлением «избранности», опровергая миф об «идеальной игре», или «идеальном сигнале». Для геймера не имеет смысла допущение, согласно которому можно различить собственно Игру и ее сбои (шумы, помехи, баги и тому подобное), – ведь он как раз использует многие из этих сбоев в качестве элемента «интенсификации» игры. Сбои, баги могут активно использоваться геймером в качестве игровых ресурсов, поэтому для него в конкретной игровой реальности просто не существует прежнего (платоновского) понимания онтологической границы между «подлинной реальностью» и «ошибками воплощения».

Глич-арт – направление в искусстве, где в качестве произведения используется эффект ошибок в цифровом и аналоговом воспроизведении, – проблематизирует это опровержение явно и зримо. В работе Э. В. Жагун-Линник дается не только собственно эстетический, но и философский анализ различения сигнала и шума: «За счет постоянного ограждения человека от ошибок и шумов, например в электронных устройствах, пользователь получает ограниченное число заданных опций и не имеет возможности оценить, что для него является “сигналом”, а что “шумом”» [Жагун-Линник 2017, 145]. Возникающая проблематизация разделения некой реальности на «идеальный сигнал» и «шумы» может представлять интерес

⁸ Например, элемент, получивший название rocket jump, или ставший уже классическим «хук под фонтан», примененный на International 2013 (Dota 2).

⁹ Отсюда ставшая уже обычной забота геймдизайнеров: вносить в свой продукт изменения с учетом обнаруженных геймерами «незаконных» и «невозможных» с точки зрения механики игры тактических ходов.

¹⁰ Описываемая «открытость» превосходит возможности игр с открытым миром и так называемых «свободных игр» (с открытым исходным кодом).

в качестве открытого визуально-когнитивного измерения игры, а также «открытой онтологии» как таковой.

Таким образом, возможности цифровой образности – это серьезный ресурс для создания знаковых систем, выступающих посредником «невозможного», в первую очередь – в виде компьютерных игр, которые могут выступать моделью-праксисом, дополняющим теоретические изыскания в области современной онтологии. Эта знаковая среда не выступает прямой репрезентацией «невозможного», но может выступать пространством такого опыта, который дает шанс проявиться новым условиям понятности и тем самым позволить оформиться новому когнитивному инструментарию.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Арнхейм 1974 – *Арнхейм Р.* Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В. Н. Самохина. М.: Прогресс, 1974.
- Вирильо 2004 – *Вирильо П.* Машина зрения / пер. с фр. А. В. Шестакова. СПб.: Наука, 2004.
- Гумбрехт 2006 – *Гумбрехт Х. У.* Производство присутствия: чего не может передать значение: пер. с англ. М.: Новое литературное обозрение, 2006.
- Жагун-Линник 2017 – *Жагун-Линник Э. В.* Осмысление эстетического в глитч-арте // *Артикульт.* 2017. № 27 (3). С. 144–150.
- Жуковский, Пивоваров, Рахматуллин 1988 – *Жуковский В. И., Пивоваров Д. В., Рахматуллин Р. Ю.* Визуальное мышление в структуре научного познания. Красноярск: Изд-во Краснояр. ун-та, 1988.
- Инишев 2020 – *Инишев И. Н.* Распределенная образность: имажинативные практики современной культуры // *Праксема. Проблемы визуальной семиотики.* 2020. № 1 (23). С. 31–46.
- Кант 1964 – *Кант И.* Грезы духовидца, проясненные грезами метафизика // *Кант И. Собрание сочинений* / ред. А. В. Гулыга; пер. с нем. Б. А. Фохта. М.: Мысль, 1964. Т. 2
- Лангер 2000 – *Лангер С.* Философия в новом ключе: исследование символики, разума, ритуала и искусства / пер. С. П. Евтушенко; общ. ред. и послесл. В. П. Шестакова. М.: Республика, 2000.
- Ланд 2020 – *Ланд Н.* Сочинения: в 6 т. / пер. с англ. Д. Хамис и др. Пермь: Гиле Пресс, 2020. Т. 1: Дух и зубы.
- Мейясу 2015 – *Мейясу К.* После конечности: эссе о необходимости контингентности / пер. Л. Медведевой. Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2015.

- Регев 2016 – *Регев Й.* Невозможное и совпадение: о революционной ситуации в философии / пер. с иврита М. Макаровского; пер. с англ. П. Хановой. Пермь: Гиле Пресс, 2016.
- Харман 2019 – *Харман Г.* Ужас феноменологии: Лавкрафт и Гуссерль // *Логос*. 2019. Т. 29, № 5. С. 177–202.
- Antichamber 2013 – Antichamber – иллюзорная реальность. URL: <http://gameadvisor.ru/2013/02/18/antichamber-иллюзорная-реальность/> (дата обращения: 30.08.2020).
- Hoffman 2009 – *Hoffman D. D.* The interface theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception To Swift Extinction // *Object Categorization: Computer and Human Vision Perspectives* / S. Dickinson, M. Tarr, A. Leonardis, B. Schiele (eds.). Cambridge: Cambridge University Press, 2009. P. 148–265.
- Metzinger 1997 – *Metzinger T.* The Ego Tunnel. New York: Basic Books, 2009.
- Miegakure 2016 – Miegakure. Как проходить сквозь стены используя 4-е измерение? URL: https://yandex.ru/video/preview?text=Miegakure%20обзор&path=wizard&parent-reqid=1596603720874388-1167219774177253904700283-production-app-host-sas-web-yp-155&wiz_type=vital&filmId=10796950891420962746 (дата обращения: 30.08.2020).
- Murray 1997 – *Murray J.* Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York: Free Press, 1997.
- Smith 2017 – *Smith A.* HyperRogue, the non-Euclidean roguelike, is a mind-melting masterpiece. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/2017/09/28/hyperrogue-non-euclidean-roguelike/> (accessed: 30.08.2020).

Материал поступил в редакцию 05.09.2020

Материал поступил в редакцию после рецензирования 03.02.2022

ТЕКСТ КАК ПАЛИМПСЕСТ: АНТОЛОГИЯ СЛЕДОВ И ПОЭТИКА НЕВИДИМОГО В ЖИВОПИСИ АНСЕЛЬМА КИФЕРА

И. М. Сахно

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
irinasachno@mail.ru

Исследуется теоретическая проблема палимпсеста как особого типа письма в постмодернистской практике. На примере анализа живописных текстов Ансельма Кифера автор размышляет о характерологических признаках палимпсестного мышления ведущего представителя немецкого неоэкспрессионизма. Техника палимпсеста определяется как совокупность метафор, наложение нескольких фигур и смыслов, переплетение цитат, что формирует особые интертекстуальные подтексты и скрепы. Палимпсест рассматривается как сохранение следов культуры и шум языка, как мерцание смыслов и просвечиваемость исторических контекстов, как вязь и игра множественных семантических наслоений и цитат. Палимпсест как процесс архивирования фактов и культурных страт исследуется также в контексте символики видимого и невидимого следа, скрытых знаков, нелинейного времени и пространства. Автор предлагает новый инструментарий исследования. Обращаясь к постмодернистской практике письма, она апеллирует к работам Ю. Кристевой, А. Греймаса, Ж. Женетта, Р. Барта, Д. Фоккемы, М. Фуко, Ж. Дарриды и др., обосновывая тезис о палимпсесте как универсальном, гибридном тексте, в пространстве которого происходит конвергенция множества слоев, имплицитно содержащих видимые или невидимые заимствования, аллюзии и реминисценции. Художник выступает сигнификатором, маркируя события и факты с помощью знаков и символов, обнаруживая тем самым связь между текстом и подтекстом. Формулируется и основная исследовательская задача – найти дискрипции на уровне глубинных страт текста и продемонстрировать технологию продуцирования новых смыслов. В центре внимания автора – искусство Ансельма Кифера, который увлекает зрителя в паутину и лабиринты скрытых знаков и символов, в игру по поиску следов и контаминации двух и более семантических слоев. Объектом анализа стали две живописные работы: *Varus* (1976), в которой художник на уровне художественных контекстов работает с символами исторической памяти и паттернами немецкой мифологии, и *Margarete* (1981) – мощное художественное высказывание на тему Холокоста. Эта картина, написанная под сильным влиянием стихотворения румынского немецкоязычного поэта, еврея по национальности, Пауля Целана «Фуга смерти» (*Todesfuge*), посвящена теме геноцида евреев в концентрационных лагерях. Визуальные тропы художника выявляют следы травматической памяти, проявленной в двухуровневой

структуре картины: нижний слой (участки черной краски вдоль нижней части холста символизируют пепел волос сожженных евреев в Освенциме) и верхний – сгорающая солома – объединены идеей освобождения и духовного очищения.

Ключевые слова: палимпсест, постмодернизм, след, интертекстуальность, видимое / невидимое, Ансельм Кифер, немецкая мифология, культурная память, Холокост, Пауль Целан, гибридный текст.

**TEXT AS PALIMPSEST:
ANTHOLOGY OF TRACES AND POETICS
OF THE INVISIBLE IN ANSELM KIEFER'S ART**

Irina M. Sakhno

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
irinasachno@mail.ru

The article examines the theoretical issue of the palimpsest by looking at the art of the German neo-Expressionist painter Anselm Kiefer. In the context of semiotics and cultural semantics, the palimpsest is a new text written over the erased previous version, with the old meaning shining through the new. In an attempt to provide a semantic description of the palimpsest, the author finds crucial tools for its study in the notions of the stratification and intensity of the palimpsest as a multi-layered hybrid text, in which the logical structure of the text forms the basis for convergence of various microtextures and authorial utterances. Palimpsest texts have a certain narrativity of their own: it turns the reader or viewer towards finding textual references and quotes, searching for traces of the invisible and accounting for other existing discourses – thus revealing links between text and subtext, the visible and the invisible, form and content. The textual space of the palimpsest moves along a certain trajectory and features a certain kind of anaphora, as a combination of semantic constructs which differ in their level and structure. The author sees the palimpsest both as a research method which harks back to hermeneutics and to interpreting traces of past culture. At the same time, the palimpsest remains an artistic device. The narrative logic mandates removing layers of superimposed texts, one by one in a fixed order. The article focuses on studying such tropes as “trace”, “labyrinth”, or intertext. In the study of visibility in the palimpsest texts by Anselm Kiefer, the author emphasizes the morphology of artistic texts and shows how the verbal context can be interpreted on various structural levels, and how allusions and reminiscences can be discovered in the depths of the text, and the topoi of cultural memory can be marked. In the analysis of Anselm Kiefer's *Varus* (1976) and *Margarete* (1981), the author concludes that, throughout the many decades of his work, Kiefer polemically assaults

the nationalist rhetoric. He deals with important historical events and topoi of the traditional German mythology, trying to find true examples of heroic past and reconstruct the historical truth. Textual layers, seen as multiple borrowings, allusions and reminiscences, open the door into a new space of visual optics and interpretation zones. The mythologem of the palimpsest is closely linked to the narrative and its features, where textual references and direct quotes reveal new connections, which previously remained invisible.

Keywords: palimpsest, Postmodernism, trace, intertextuality, visible/invisible, Anselm Kiefer, German mythology, cultural memory, Holocaust, Paul Celan, hybrid text.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-53-72

1. Введение: к определению терминологических границ

Палимпсест как новый текст, нанесенный поверх прежнего, стёртого, с неизбежно просвечивающейся семантикой старого текста переосмысливается в пространстве постмодернистского текста. Д. Фокеема писал: «Постмодернист убежден в том, что социальный контекст состоит из слов, и что каждый новый текст написан поверх старого текста. <...> Метафора “палимпсест” точно характеризует постмодернистский текст» [Fokkema 1984, 446].

Несомненно, перед нами особый вид научного дискурса, чрезвычайно мало разработанный в отечественной и зарубежной науке. Полемическая составляющая проблемы состоит в том, что палимпсестные слои в тексте достаточно сложно обнаружить, выявить и описать, а уровень их интерпретации всегда будет носить субъективный характер и иметь особый семиотический статус. Палимпсест всегда содержит диахроническую темпоральность – прошлое как запечатлённую память и настоящее как авторский гештальт. Размышляя о семантической дескрипции палимпсеста, стоит отметить, что важным инструментарием исследования становятся стратификация и степень проявления палимпсеста как многослойного гибридного текста, в котором конвергенция разных микроструктур и форм авторского высказывания осуществляется посредством логически выверенной архитектоники текста. Воспользовавшись термином Юлии Кристевой «инференциальные агенты» (сочетание речи субъекта и высказывания другого) [Кристева 2013,

56], можно сказать, что мифологема палимпсеста закодирована во внутренних слоях текста, когда «свое» слово / высказывание вступает во взаимодействие с «чужим». Нарративность палимпсестных текстов такова, что читатель или зритель должен обращаться к текстуальным отсылкам и цитатам, искать следы невидимого и учитывать существование другого дискурса. Таким образом, обнаруживается связь между текстом и подтекстом, видимым и невидимым, содержанием и формой. Палимпсест демонстрирует особую траекторию движения текстуального пространства и специфическую анафору как сочетание различных по уровню и структуре смысловых конструкций.

Палимпсест организован как двойственная (как минимум) конструкция. Ритмика повествования такова, что слой за слоем в определенной последовательности мы вскрываем пласты разных текстов, наложенных друг на друга. И задача интерпретатора совсем непростая – обнаружить и расшифровать заложенные смыслы. В пространстве текста эти текстуальные наслоения могут выглядеть как множественные или частичные заимствования, обнаруживающие самые разные источники цитирования. Последовательность дескриптивных высказываний соответствует композиционному замыслу, их целостность и завершенность характеризуют палимпсест как некую универсальную форму и поле интересных для интерпретации смыслов. Создавая палимпсестный текст, писатель и художник выступают сигнификаторами – с помощью определенных знаков и символов они маркируют события и факты, имплицитно содержащиеся в тексте. Эта репрезентативность формального инструментария свидетельствует о семантической многозначности палимпсеста как художественного приема.

Модель палимпсеста представлена, на наш взгляд, иерархическими стратами, между которыми может устанавливаться как простая, так и сложная корреляция. А.-Ж. Греймас для определения модели основного корпуса текстов использует понятие «диахронические трансформации» [Греймас 2014, 218], подразумевая прежде всего уровни протяженности во времени. Можно рассматривать палимпсест и с точки зрения синхронии, и в таком случае проявляется не только горизонталь текста (ориентация на прошлое и настоящее), но и вертикаль как принцип симультанности (в одно время / в одном пространстве). Сказанное определяет двойной семиотический статус палимпсеста: линейное построение текстовых структур и нелинейную поликодовость, когда знаки и продуцированные смыслы разбросаны в диапазоне всего пространства. Мы

сталкиваемся с редким феноменом, когда дискурс функционирует в разных измерениях пространства текста. Палимпсест – это тексты-диалоги, они апеллируют не к явному, а к сокрытому, они наполнены аллюзиями и реминисценциями и поливалентны по своей сути. Палимпсест – это текст постмодернизма, письмо которого представляет различные формы семиотических практик и репрезентативных дискурсов. Застывшие пласты значений могут быть сокрытыми даже от внимания автора и иметь ускользающие смыслы. Интерпретация тайных сигнификаций – одно из самых увлекательных приключений для любого исследователя. Мы же рассмотрим палимпсест как художественный прием, когда автор сознательно выстраивает иерархию семантических структур, оставляя видимые или невидимые следы, инкорпорируя собственные рефлексии в структуру и ткань художественного произведения. В этом нам видится основная исследовательская задача – найти дискрипции, которые обнаруживаются только на уровне глубинных, продуцированных смыслов и семантических подтекстов.

2. Морфология палимпсеста: невидимая очевидность и интертекстуальные следы

Всякий текст есть между-текст по отношению к какому-то другому тексту¹.

Р. Барт

В постмодернистском дискурсе палимпсест маркируется в контексте родословной культуры и генеалогии. Мишель Фуко в работе «Ницше, генеалогия, история» (1971) писал: «Цвет генеалогии серый; ее отличают скрупулезность и терпеливая документальность. Она работает с пергаменами – исчерканными, подтертыми, много раз переписанными заново» [Фуко 2003, 533]. Палимпсест осознается как фактор состояния всей современной культуры постмодерна, включающей опыт и наработки предшествующих культур. И в этом смысле палимпсест выступает как определенный исследовательский метод, который апеллирует к герменевтике и толкованию следов прошлых культур. Эти вкрапления старых текстов – «непосредственное присутствие одного текста в другом» [Женетт 1998, 88] – определяют особую знаковость текстуального континуума,

¹ [Барт 1994, 448].

источники и влияния, а филиация как форма установления межтекстовых связей способствует дешифровке и переосмыслению «чужого» слова. Возникает и такое понятие, как «след». Жак Деррида в своем каноническом труде «О грамματοлогии» (1967) переосмысливает след в контексте пересмотра классической метафизики. Феномен следа связан прежде всего с «первобытием» и «первоначалом» смысла:

«След есть фактически абсолютное (перво) начало смысла вообще. А это вновь и вновь означает, что абсолютного (перво) начала смысла вообще не существует. След – это различАние, которое раскрывает акт явления и означения. Сорасчления живое и неживое в целом, след, будучи (перво) началом всякого повторения, (перво) началом идеальности, одновременно идеален и реален, умопостижаем и чувственен, выступает и как прозрачное означение, и как непрозрачная энергия, так что ни одно метафизическое понятие не может его описать» [Деррида 2000, 192].

След как присутствие и различение – не только феномен графического письма, но и механизм существования культуры, форма приобщения к культурно-историческому наследию. Феномен следа у Дерриды связан с множественными дефинициями «метафизики присутствия в форме идеальности» [Деррида 2013, 20]. Самостирающийся след как форма присутствия и неприсутствия относится не только к сфере трансцендентального сознания, но и к культуре. Согласно Дерриде, «самостирание» демонстрирует двойную референцию – аннулирование и репрезентацию, которая фиксирует соотношение с другим следом. Маркируя знаковые феномены различения, философ оговаривает еще одну интересную историю – репрезентацию памяти как «репродукцию присутствия» [Деррида 2013, 76]. Важную роль играют не только его дефиниции метафизического присутствия, но трактовка означающего и означаемого в контексте системы знаков. Надеясь «<...> “дополнение”, “знак”, “письмо” или “след” по-новому антиисторическим смыслом, более старым, нежели присутствие системы истины, старше, чем “история”» [Деррида 2013, 135], философ различает «смысловую буквальность» и собственно метафору «распада присутствия» [Деррида 2013, 136]. Инкорпорируя эту модель в область феноменологии языка, Деррида распространяет феномен присутствия и следа на форму и семантику текста, что, на наш взгляд, очень похоже на характеристики «палимпсеста». Рассматривая текст как ткань, а *переплетенность* (*Verwebung*) языка как форму связи с другими нитями опыта, Деррида констатирует:

«Термин *Verwebung* отсылает к этой метафорической зоне. Слои *переплетаются*, их смешение таково, что их основу невозможно отличить от ткани. Если бы слой Логоса просто закладывался, его можно было бы отложить так, чтобы освободить подлежащий субстрат неэкспрессивных актов и содержаний, проявляющихся под ним. Но так как эта надстройка влияет в существенном и решающем смысле на *Unterschicht* [субстрат], он принужден с самого начала дискрипции связывать геологическую метафору с собственно *текстуальной* метафорой, ибо *ткань*, или *текстиль*, значит *текст*. *Verweben* означает здесь *texere*. Дискурсивное отсылает к преддискурсивному, лингвистический “слой” смешивается с предлингвистическим “слоем” согласно такой контролируемой системе, как *текст* <...>. В плетении языка дискурсивная ткань незаметно воспроизводится как ткань и занимает место основы, она занимает место чего-то, что в действительности ей не предшествовало. Эту текстуру тем более невозможно распутать, потому что она является всецело означающей: *неэкспрессивные нити не существуют без сигнификации*» [Деррида 2013, 145].

Конституируемый смысл текста всегда, на наш взгляд, многослоен. «Переплетение» означаемых дискрипций, замеченное Дерридой, продуцирует поиск слоев, сокрытых в текстуальном пространстве. Подобно зеркальным отражениям, они раскрывают свой потенциал при условии их обнаружения от девственного предтекста до видимых следов и отпечатков культурной памяти. «Сотканый» из множества смыслов и значений палимпсестный текст вплетается в исторический и современный культурный контекст, и это переплетение, замеченное философом как «отражающее письмо» [Деррида 2013, 147], фиксирует полустертые знаки и стертые слои символических паттернов. Палимпсест – это мерцание смыслов, вязь и игра множественных наслоений семантических страт, «гул языка искусства: полисемия, двусмысленность, шум, рассеяние» [Дюв де 2014, 32]. След художник репрезентирует разными способами: стирание и черкание / пачканье, как, например, у Сая Твомбли, наложение одного изображения на другое, фиксирование исторического факта на уровне пратекста. Аналогии, реминисценции, намеки, отсылки служат художнику инструментом маркировки акта высказывания. Продуцирование новых смыслов – факт постмодернистского письма, в котором аллюзивная нарративность проявлена на разных уровнях текста и может быть дешифрована с помощью подсказок и подборки ключей. Просвечивающий смысл, не всегда явный и обнаруживаемый, художник как «оператор жестов» [Барт 2020, 54] транслирует как множество модальностей, вступая в интертекстуальный диалог со зрителем, заставляя его расширять границы своего воображения.

Важным фактором палимпсеста становится, на наш взгляд, феномен лабиринта. Следуя за логикой изображения, зритель вынужден опробовать разные ходы, обозначенные автором, и возвращаться вновь и вновь в поисках выхода. Эта интеллектуальная плетёнка обостряет визуальное видение и превращает опыт дешифровки текста в увлекательную игру. Лабиринт как сеть запутанных ходов позволяет художнику зафиксировать «антологию следов» [Барт 2020, 65] прошлого, показать философию времени и палиндром как движение вперед и назад. Лабиринт как метафора ускользающего смысла и визуальный троп регистрирует невидимую реальность – стёртую, но проявленную через прозрачный слой текста. Время, маркированное как нелинейное, и инверсия пространства помогают зрителю свободно путешествовать в нелинейном пространстве текста, находя и идентифицируя авторские метки. Лабиринт становится важной метафорой постмодернистского текста, некой авторской моделью, которая символизирует многослойность текста и семантическую поливалентность. Этот художественный инструмент позволяет автору сформировать культурно-исторические контексты и обозначить интертекстуальные скрепы.

К проблеме литературного палимпсеста обращается Жерар Жене в статье «Пруст – палимпсест» (1982). Размышляя о специфике метафоры в романе «В поисках утраченного времени», исследователь обращает внимание на то, что самой характерной чертой почерка Пруста является «наложение друг на друга одновременно воспринятых предметов во всей интенсивности их материального присутствия» [Жене 1998, 55], что является следствием не прямого, а косвенного видения. Это наложение происходит на уровне глубинных слоев текста в отдаленной зоне и особом пространстве инкорпорированного времени. Писатель отказывается от поверхностного описания реальностей в пользу воображаемых миражей и палимпсестного письма:

«Прустовское видение мира как раз и заключается в этом пространственно-временном палимпсесте, в дисгармонирующих кадрах, которые беспрерывно противостоят друг другу, в неустанном процессе болезненных различий и безнадёжного синтеза <...>. Прустовское письмо... преодолевает “поверхностный” уровень описания видимостей, но вовсе не затем, чтобы достичь уровня высшего реализма (реализма сущностей), ибо оно, напротив, открывает нам такой план реальности, где эта реальность сама собой уничтожается в силу своей полноты. Это разрушительное движение, беспрерывно увлекающее в сферу двусмысленности и противоречия, то осязаемое присутствие вещей, каж-

дый отдельно взятый момент которого кажется неизменным, – это характерное движение прустовского письма, разумеется, и составляет сам принцип письма его книги “В поисках утраченного времени”» [Женетт 1998, 56–57].

Сопутствующим понятием палимпсеста становится термин «интертекст»². Интертекстуальные переключки и корпус чужих цитат – тот фон, который часто сопровождает зрителя в процессе работы с палимпсестным текстом. Женетт рассматривает интертекстуальность как форму взаимоотношений разных текстов, как вариант транстекстуальных связей. Маркируя интертекстуальность как «непосредственное присутствие одного художественного текста в другом» [Женетт 1982, 76], исследователь выделяет разные типы транстекстуальных отношений, при этом интертекстуальность, по его мнению, содержит не только явные цитаты, но и сокрытые заимствования, аллюзии, парафразы, плагиат и т. д. В этом же ключе размышлял и Барт: «Всякий текст есть между-текст по отношению к какому-то другому тексту, но эту интертекстуальность не следует понимать так, что у текста есть какое-то происхождение; всякие поиски “источников” и “влияний” соответствуют мифу о филиации произведений, текст же образуется из анонимных, неуловимых и вместе с тем *уже читанных* цитат – из цитат без кавычек» [Барт 1994, 448].

Обнаружение другого текста всегда сопряжено с идентификацией заимствованных цитат и свидетельствует об особом характере интерпретации и толкования текста. Отсылки к прошлым текстам помогают глубже понять авторскую концепцию и приглашают зрителя к интеллектуальной игре. Интертекст – это всегда множество смысловых опор, отсылки к известным текстам или заимствования (прямые или косвенные), он всегда соткан из цитат, из своего и чужого слова. Палимпсест, на наш взгляд, – это частный случай интертекстуальности, он связан, скорее, с новой оптикой и поэтикой невидимого и требует иных методов теоретического осмысления. Увидеть сквозь реально видимое невидимое – основа перцептивного восприятия живописного текста. Художник всегда дает нам подсказки: название картины, вербальные отсылки, концептуальный комментарий в интервью и воспоминаниях и т. д. Умберто Эко прекрасно об этом написал:

² Известно, что само понятие «интертекстуальность» ввела в научный оборот в 1967 г. Юлия Кристева в статье «Бахтин, слово, диалог, карнавал».

«Любой художник стремится быть прочитанным. Частный опыт любого художника, которого мы считаем “экспериментальным” (от Джойса до Монтале), показывает, что автор, даже осознавая, что идет против горизонта ожидания своего нынешнего среднего читателя, надеется сформировать своего будущего читателя, способного понять его и получить удовольствие. Это значит, что они выстраивают свои произведения как систему инструкций для Читателя-модели, который способен постичь, оценить и полюбить ее. Ни один автор не желает, чтобы его никто не прочел или не увидел» [Эко 2020, 149].

Художник разворачивает перед зрителем мир многочисленных реминисценций, цитат и аллюзий. Палимпсест в этом случае сочетает в себе и методологию, и художественный прием, когда зритель, вскрывая внешние напластования текста, обнаруживает внутренние семантические скрепы. Особую роль играет и задача обнаружения невидимого, сокрытого, неявного присутствия иного текста, образа, слова. Жан-Люк Марьон сравнивает художника с постепенно прозревающим слепым: «Художник, – комментирует он, – позволяет своему взгляду бродить по эту сторону видимого, забрасывает его ниже уровня видимости, опускает его ниже ватерлинии видимого <...>, спускается к неясной границе между видимым и невиданным, собственно эту границу проводя» [Марьон 2010, 58]. Формируя особое пространство видимого и невидимого в палимпсестном тексте, художник оставляет следы и отметины, в лабиринтах которых подготовленный зритель уверенно прокладывает дорогу, извлекая из глубин текста обозначенные пунктиром нарративы. Парадокс палимпсестного текста и в том, что он всегда визуально полифоничен. И дело не только в оптическом смешении красок, воссоздающих прозрачность лессировок и просвечиваемость живописных слоев, или в глубине перспективы. Перед нами метафора синтеза прошлого и современности, видимого и невидимого, истории и культуры. Это культурная память, проявленная в суггестивном тексте. Следует отметить, что эквивалентность образа и изображения несводима к манифестации видимой реальности и дидактического посыла. Внутреннее пространство текста подобно зеркальному отражению маркирует присутствие невидимого слоя, который обнаруживается на уровне скрытых подтекстов и требует извлечения из глубины. На наш взгляд, мы имеем дело с индексальными знаками, когда художник старается оставить следы и улики: с помощью дыма, например, рассказать о характере огня и т. д. Дешифровать эти знаки бывает зачастую очень сложно, особенно в беспредметной и абстрактной живописи, и здесь соблазн вольной интерпре-

тации очень велик. Между тем концептуальный художник всегда являет миру симптомы времени и оставляет следы интертекстуального диалога, прагматическая ценность которого проявлена во внутренних слоях текста.

3. Топика визуальности в палимпсестных текстах Ансельма Кифера

Я храню тайну материи в то время,
как раскрываю ее³.

А. Кифер

Размышляя о творчестве Ансельма Кифера, можно с уверенностью сказать, что он, работая с мифологией нацистского прошлого, запятнанного фашистскими идеологами, подобно геологу, соскабливающему древние напластования горных пород, выстраивает пространство дегероизированных паттернов истории и культурной памяти, «делая основным изобразительным принципом палимпсест» [Колязин 2019, 318]. Известен факт особенного отношения Кифера к Холокосту и нацистскому прошлому, которое он старается переосмыслить и найти ответы на болезненные для каждого немца вопросы. На протяжении всего своего творчества художник вступает в полемический диалог с националистической риторикой, обращаясь к важным историческим событиям и традиционной немецкой мифологии, пытаясь найти примеры героического прошлого и восстановить историческую правду о нем. Например, в картине *Varus* (1976) он соединяет историю и древние мифы германских племен, апеллируя к символам коллективной памяти. В центре внимания художника – битва в Тевтобургском лесу (также известная как Варусская битва, 9 год н. э.)⁴, в которой три римских легиона вместе со вспомогательными войсками под командованием римского полководца Публия Квинтилия Вара были разбиты германскими племенами под предводительством Арминия («Германн Херускан, или Херусканский князь») – вождя германского племени херусков. Трудно переоценить роль этого сражения в истории Германии, ведь страна получила свободу и независимость от Римской Империи. Эта история стала символом единения немецкого народа и национального возрождения, а при национал-социализме битва и место

³ [Kiefer 2010, 8].

⁴ Подробнее об этом: [Парфёнов 2013].

ее проведения использовались в пропагандистских целях как символы мужества и боевого духа немцев. Кифер обращается к национальной истории, которая в свое время была поднята на щит немецкими национал-социалистами, пытаясь в какой-то степени очистить зерна от плевел и реабилитировать множество поэтов, интеллектуалов и духовных величин немецкой истории, которых в своих целях использовала немецкая пропагандистская машина. На картине мы видим темный лес со следами крови, а поверх можно прочесть прописанные от руки значимые имена немецкой истории и культуры: Гёльдерлин (Христиан Фридрих), Фихте (Иоганн Готлиб), Клопшток (Иоганн Готлиб), Шлейермахер (Фридрих Даниель Эрнст), – поэты и философы, чьи произведения были поставлены на службу нацизма. Эти имена, разбросанные во внешнем пространстве картины, обнажают и ее внутреннее пространство.

Картина Кифера прочитывается как многослойный текст (ил. 1). Здесь и пейзаж как повторяющийся мотив в творчестве художника, и лес – очень важный знак-символ для художника. Он вырос в небольшом немецком городе Донауэшингене в Шварцвальде, земля Баден-Вюртенберг, среди лесных пейзажей прошло все его детство. Лес играет важную роль и в немецких народных сказках, записанных братьями Гримм, таких как «Гензель и Гретель», когда дети, отведенные отцом в лес, попадают в ловушку ведьмы – Пряничный дом. Лес – это и матрица немецкого самосознания, потому что он ассоциировался с землей и связан с мифологемой крови и почвы (*Blut und Boden*), которая отражала идею националистического превосходства и чистоту арийской расы и активно использовалась впоследствии нацистскими идеологами. Земля в лесу на картине Кифера, тщательно обработанная густыми красками, наполнена историей и историческими аллюзиями. Это место встречи немцев со своим прошлым – историческим и мифологическим, это символ смерти и воскрешения. Неслучайно на картине собраны имена тех, кто является цветом духовной культуры нации, кто достоин реабилитации в актуальной современности. Как заметил Джон К. Гилмор, Кифер олицетворял озабоченность и неуверенность послевоенных европейских интеллектуалов, которые столкнулись с сомнительным прошлым своих отцов, и эта травма преодолевалась им на протяжении всей жизни [Gilmour 1990, 12].

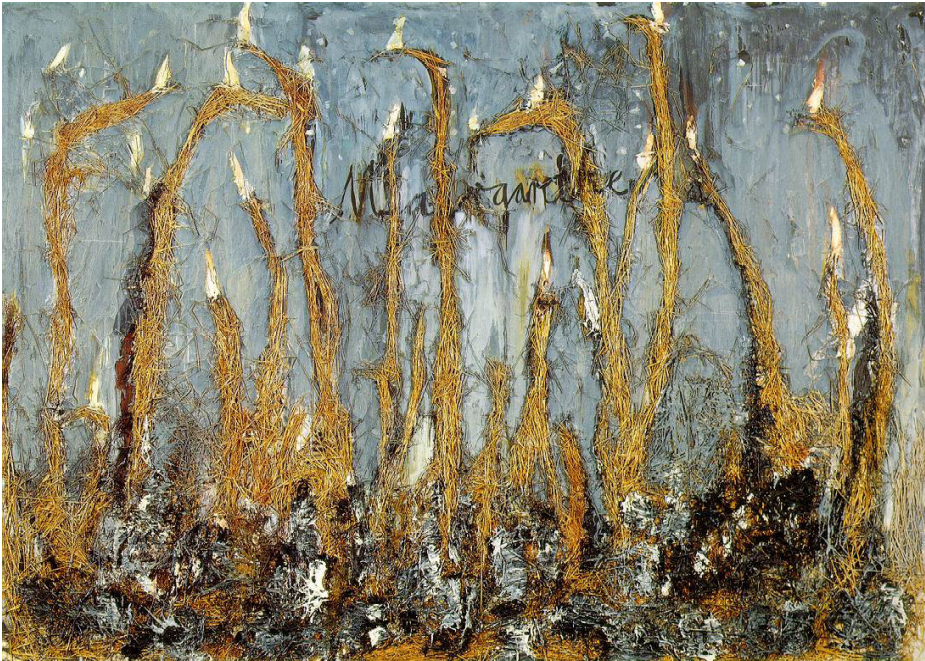


Ил. 1. Ансельм Кифер. Varus, 1976. Масло, акрил. 200 × 270. Музей ван Аббе, Эйндховен.
Источник изображения URL: <https://vanabbemuseum.nl/en/collection/details/collection/>

Еще одна болезненная для Кифера тема – Холокост, который он ощущал не только трагедией еврейского народа, но и национальной катастрофой Германии. Демонтаж нацистской истории, по мысли художника, есть преодоление болезни и переосмысление трагических последствий нацизма. Что значит быть немцем после Освенцима, как примириться с прошлым, буквально – «разобраться» с ним: *Vergangenheitsbewältigung*. Художник ставит сложные вопросы, связанные с наследием послевоенной Германии, в которой тема национальной вины замалчивалась. Трудно себе представить в 1950-е годы в Германии национальный траур по жертвам Холокоста. Поэтому для художника как представителя послевоенного поколения важно было пройти обряд очищения, своеобразного катарсиса посредством художественного высказывания. Кифер во многих работах обращается к этой теме, но самой значимой, на наш взгляд, является работа «Маргарет» (Margarete) 1981 года⁵ (ил. 2). Этот живописный текст четко стратифицирован, построен по горизонтали

⁵ Этой картине предшествовала работа Ансельма Кифера «Твои золотые волосы, Маргарет» (1980), где мы видим подступы к теме, значимой для художника на протяжении всей его жизни.

и вертикали. Внизу мы видим темные пятна с сероватым оттенком, похожие на пепел. Снизу прорастают вверх соломенные стебли, на кончиках которых видны языки пламени. В центре картины написано слово *Margarete*, являющееся своеобразным символом-знаком и семантическим скрепом картины. Эта картина написана под сильным влиянием стихотворения румынского немецкоязычного поэта, еврея по национальности, Пауля Целана «Фуга смерти» (*Todesfuge*), в котором тема геноцида евреев в концентрационных лагерях возникает как навязчивый кошмар в визуальной риторике текста.



Ил. 2. Ансельм Кифер. Маргарита, 1981. Масло, акрил, эмульсия и солома на холсте. 280 × 400. Коллекция Дорис и Дональда Фишер. Музей современного искусства в Сан-Франциско (SFMOMA). Источник изображения URL: <https://www.sfmoma.org/artwork/FC.595/>

«Черное молоко рассвета мы пьем тебя ночью / мы пьем тебя утром и в полдень мы пьем / вечерами пьем и пьем / В том доме живет господин он играет со змеями пишет / он пишет когда стемнеет в Германию о золотые косы твои / Маргарита / пепельные твои Суламифь мы роем могилу в воздушно / пространстве там тесно не будет» [Целан, 2013, 24–25]⁶.

⁶ Schwarze Milch der Frühe wir trinken dich nachts / wir trinken dich morgens und mittags wir trinken / dich abends wir trinken und trinken / Ein Mann wohnt im Haus und spielt mit den Schlangen der schreibt / der schreibt wenn es dunkelt nach Deutschland dein goldenes Haar / Margarete / Dein aschenes Haar Sulamith wir schaufeln ein Grab in den Lüften / da liegt man nicht en [Целан, 2013, 24–25].

Стихотворение Целана наполнено отсылками, реминисценциями и визуальными тропами. В самой поэтической фразе «*der Tod ist ein Meister aus Deutschland*», которую Ольга Седакова переводит как «Смерть – это немецкий учитель», заложена идея памяти о Холокосте и поруганной человечности. По меткому наблюдению А. Биндера, мы встречаем здесь анаграмматическую игру со словами «Eisen» (железо – «он шарит железо на поясе») и «Sense» (коса) [Binder 1997, 3], отсюда – сюжет плясок смерти, иконография могильного рва и дыма, поднимающегося вверх: «Потом вы подыметесь / в небо как дым / там в облаках вам найдется могила там тесно не будет [Целан 2013, 25].

В одном текстуальном пространстве поэт соединяет две женские фигуры – арийскую девушку с золотистыми волосами Маргариту и еврейку Суламифь с пепельным цветом волос. Повторяющимся рефреном звучат слова: «Золотые косы твои Маргарита / пепельные твои Суламифь» [Целан 2013, 25]. Это противопоставление неслучайно. Золото – символ власти, победы и торжества, пепел ассоциируется с миллионами евреев, сожженными в печах концлагерей. Это символ горя и трагедии, горький упрек миллионов жертв. «Жестовая артикуляция» [Виго 2003, 129] Кифера такова, что мы не видим однозначного авторского высказывания. Травматическая встреча золота и пепла у Кифера происходит на уровне метафорических контекстов и символических отсылок. Нарушая линейное построение текста, художник выстраивает верх и низ картины в соответствии с разными культурными горизонтами. С одной стороны, он переносит поэтические тропы Целана в живописное полотно, с другой – отказывается от прямолинейной репрезентации. Художник ведет непрерывный диалог с прошлым, выявляя травматические следы памяти. Объединяя вербальное и визуальное, он создает палимпсестный текст, в котором нижний слой (участки черной краски вдоль нижней части холста символизируют пепел волос сожженных евреев в Освенциме) и верхний – сторающая солома – объединены идеей освобождения и очищения. Кифер использует символ соломы для маркировки идеи расовой чистоты и немецкой любви к земле, при этом намекая зрителю на хрупкость материала и его неизбежный распад. Здесь мы видим и очевидную отсылку к сказке «Румпельштильцхен» (*Rumpelstilzchen*) братьев Вильгельма и Якоба Гримм, в которой злой волшебник-карлик умеет превращать солому в золото, плетя ее.

Рефлексивный след диалога с Целаном встречаем и в работе Кифера «Для Пола Целана: цветок в золе» (2006). Символика пепла

всегда интересовала художника, он рассуждал о том, что пепел является мощным носителем информации, часть его, опускаясь на землю, превращается в атомные частицы и излучает свет: «Это идеи гнозиса о том, что искры света заключены в земле, и что они должны быть освобождены в конце света» [Kiefer 2010, 17]. «Цветок в золе» – метафора, с которой работает художник на протяжении всей жизни, пытаясь не только извлечь уроки прошлого, но и предложить свой моральный императив. Еще одна устойчивая авторская формула – волосы (золотые Маргариты, пепельные Суламифи, заложженные и припаянные к свинцовым страницам книги в скульптуре «Суламифь 1» (1990)). Женские волосы на картинах художника превращаются в соломенные стебли, которые активно использует художник в качестве материала, создавая визуальный памятник скорби и памяти. Солома символизирует и выжженную землю, оставшуюся после войны.

На картине «Нюрнберг» (1982) в правом верхнем углу можно прочесть слова *Festspiel-Wiese* (Фестивальное поле) (ил. 3). Это место нацистских митингов, а после войны именно этот город был выбран для Международного трибунала, который рассматривал преступления нацистов. Куча соломы, смешанной с акриловыми красками, символизирует память, а Нюрнберг является одновременно местом жертвоприношений, расплаты и свидетелем истории. Кордула Мейер справедливо замечает:

«История для Кифера – не просто линейная последовательность отдельных событий, а живой организм, который характеризуется собственным поведением и подвержен изменениям. Он воспринимает историю не только как фрагмент прошлого, но и как знание, существующее в подсознании человека в форме личного переживания. Он исходит из коллективной памяти, вписанной в культурную историю. Таким образом, немецкое прошлое, даже недавнее, может быть преодолено, но всегда остается частью настоящего» [Meier 1992, 112].

Не только история и пафос подлинного становятся актуальным материалом для Кифера. Художник апеллирует к зрителю, «способному участвовать в коллективной памяти с помощью цепочек ассоциаций» [Sauer 2012, 35]. Он заставляет его уйти от активного отрицания и начать собственную работу над историческим материалом. Художник, по словам Сабины Шульц, стремится «сделать видимым свой индивидуальный опыт» [Schütz 1998, 25]. Кифер демонстрирует историю не в дидактическом посыле обязательного

урока, а как набор следов, который нуждается в толковании и интерпретации. Формальная структура его картин такова, что предложенная автором система семантических слоев требует от зрителя вдумчивого прочтения текста и саморефлексий. «Фундаментальная полисемия» [Biro 2003, 136] живописных текстов Кифера, отмеченная М. Биро, заключается в продуцировании новых смыслов, требующих серьезной интерпретации. Организация пространства картин такова, что мы видим многослойный и поликодовый текст, в котором слой за слоем просвечивают скрытые смыслы, философские контексты, мистика и кабала, литературные аллюзии. Неслучайно писатель призывает зрителей к чтению своих произведений. Вербальный контекст со всей очевидностью актуализирует исторические нарративы и культурные мифы, раскрывая с помощью определенного семантического ключа «потенциал для обнажения смысла, который выявляет универсальную структуру палимпсеста среди всех слоев бессознательного и материального» [Meier 1992, 23].



Ил. 3. Ансельм Кифер. Нюрнберг, 1982. Масло, солома, смешанные материалы на холсте. 280 × 380. Коллекция Дорис и Дональда Фишер. Музей современного искусства в Сан-Франциско (SFMOMA). Источник изображения URL: <https://www.sfmoma.org/artwork/FC.595/>

Заключение

Обобщая сказанное, можно сделать ряд ценных и значимых выводов для последующих исследователей феномена палимпсеста. Рассматривая палимпсест как основу гибридного и поликодового текста и как многослойный стратифицированный текст, мы предлагаем модель, связанную с разным теоретическим и аналитическим инструментарием. Мы пришли к выводу, что текст, организованный по принципу палимпсеста, включает следующие характеристики: последовательность дискриптивных высказываний и прочих сигнификаторов, вертикаль / горизонталь как основные семантические скрепы, синхронию и диахронию как проявление разных измерений пространства, концепцию «следа» и «лабиринта», интертекстуальные переключки. Обнаружение скрытых слоев требует исследования видимых или невидимых следов, проявленных в глубинных семантических подтекстах. Текстуальные наслоения, видимые в формате множественных заимствований, аллюзий и реминисценций, открывают новое пространство визуальной оптики и особые топосы интерпретационных зон. Стоит отметить, что мифология палимпсеста тесно связана и со спецификой нарратива, когда текстуальные отсылки и прямые цитации обнаруживают до этого невидимые связи.

Важны и поставленные нами вопросы: Каковы уровни и степень выраженности палимпсестных слоев в тексте? Как работает на практике последовательность наложения пластов разных текстов? Можем ли мы рассматривать палимпсест как художественный прием? Отвечая на эти вопросы, мы постарались обобщить наблюдения и дать представление о продуцировании смыслов в сложных текстах палимпсестной структуры. Описывая конкретный полиморфный феномен, мы обнаружили эффект присутствия нескольких семантических слоев, которые требуют обязательной верификации. Процедура дешифровки невидимых следов такова, что зритель должен включиться в интерактивную коммуникацию, расширив поле видимого.

Палимпсест как прием зафиксирован в семиотически активном творчестве художника-концептуалиста Ансельма Кифера. Продуктивность, о которой идет речь, подразумевает метафорическое построение смысла и особое поле визуальных тропов, позволяющих идентифицировать исторические и культурные контексты. Исследуя статус палимпсеста в живописных работах Кифера, мы смогли выявить и проанализировать интертекстуальные перекрестья,

вербальные и визуальные нарративы, осмыслить концепт присутствия «чужого» слова и продемонстрировать специфику практики означивания «вещного» мира в таких картинах, как *Varus* (1976) и *Margarete* (1981).

БИБЛИОГРАФИЯ

- Барт 1994 – *Барт Р.* От произведения к тексту // Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1994.
- Барт 2020 – *Барт Р.* Сай Твомбли. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2020.
- Греймас 2004 – *Греймас А.-Ж.* Структурная семантика: поиск метода / Пер. с фр. Л. Зиминной. М.: Академический проект, 2004.
- Деррида 2000 – *Деррида Ж.* О грамматики / пер. с франц., вступит. ст. и коммент. Н. С. Автономовой. М.: Ad Marginem, 2000.
- Деррида 2013 – *Деррида Ж.* Голос и феномен и другие работы по теории знака. СПб.: Алетейя, 2013.
- Дюв де Т. 2014 – *Дюв де Т.* Именем искусства. К археологии современности / пер. с фр. А. Шестакова. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014.
- Женетт 1982 – *Женетт Ж.* Палимпсесты: литература второй степени. М.: Наука, 1982.
- Женетт 1998 – *Женетт Ж.* Пруст-палимпсест // Фигуры: в 2 т. / пер. с франц. Е. Васильевой и др. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1998. Т. 1. С. 51–63.
- Кристева 2013 – *Кристева Ю.* Семиотика: исследования по семанализу / пер. с фр. Э. А. Орловой. М.: Академический проект, 2013.
- Колязин 2019 – *Колязин В. Ф.* Цикл «Нибелунги» Ансельма Кифера – диалог с символами истории // Художественная культура. 2019. Т. 2, № 3 (30). С. 312–325.
- Марьон 2010 – *Марьон Ж.-Л.* Перекрестья видимого. М.: Прогресс-Традиция, 2010.
- Парфёнов 2013 – *Парфёнов В. Н.* Вернул ли Вар легионы? Юбилей битвы в Тевтобургском лесу и раскопки в Калькризе // Мнемон. Исследования и публикации по истории античного мира. СПб., 2013. Вып. 12. С. 395–412.
- Фуко 2003 – *Фуко М.* Ницше, генеалогия, история // Ницше и современная западная мысль / под ред. В. Каплуна. СПб.: Летний сад, 2003.

- Целан 2013 – *Целан П.* Стихотворения. Проза. Письма / под общ. ред. М. Белорусца. М.: Ад Маргинем Пресс, 2013.
- Эко 2020 – *Эко У.* О зеркалах и другие истории. Реалистическая иллюзия. М.: Слово / Slovo, 2020. Кн. 1.
- Biro 2003 – *Biro M.* Representation and Event: Anselm Kiefer, Joseph Beuys, and the Memory of the Holocaust // *The Yale Journal of Criticism*. 2003. Vol. 16 (1). P. 113–146.
- Binder 1997 – *Binder A.* Die Meister aus Deutschland. Zu Paul Celans Todesfuge // *Germanica*. 21 Von Celan bis Grünbein. Zur Situation der deutschen Lyrik im ausgehenden zwanzigsten. Jahrhundert, 1997. S. 51–71.
- Gilmour 1990 – *Gilmour J. C.* Fire on the Earth: Anselm Kiefer and the Postmodern World. Philadelphia: Temple University Press, 1990.
- Kiefer 2010 – *Kiefer A.* Die Kunst geht knapp nicht unter: Anselm Kiefer im Gespräch mit Klaus Dermutz. Berlin: Suhrkamp Verlag AG, 2010.
- Meier 1992 – *Meier C.* Anselm Kiefer. Die Rückkehr des Mythos in der Kunst: Dis. Essen: Verlag Die Blaue Eule, 1992.
- Sauer 2012 – *Sauer M.* Zur Bilderfahrung mit den Werken Anselm Kiefers // *Zur Handlungsrelevanz ästhetischer Erfahrung anhand Anselm Kiefers Deutschlandbilder*. Bühl / Baden, 2012. S. 29–41.
- Schütz 1998 – *Schütz S.* Anselm Kiefer. Geschichte als Material. Arbeiten 1969–1983: Dis. Aachen, 1998. Köln, 1999.
- Fokkema 1984 – *Fokkema D.* Literary History. Modernism and Postmodernism. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamen Public Company, 1984.

Материал поступил в редакцию 10.11.2021

Материал поступил в редакцию после рецензирования 16.03.2022

ЗРИТЕЛЬ В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: ФОРМИРОВАНИЕ ПЛАНЕТАРНОЙ ОПТИКИ

Т. Е. Фадеева

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
tfadeeva@hse.ru

Рассматривается особый способ телесного присутствия зрителя в различных произведениях виртуальной реальности (VR). В некоторых из них зритель присутствует лишь в роли наблюдателя / свидетеля, или «призрака», не способного взаимодействовать с миром виртуальной инсталляции и влиять на происходящие в нем события. В других же элемент интерактивности проявляется ярче, роль зрителя более не сводится исключительно к наблюдению, он становится активным участником инсталляции. Произведения искусства, созданные с применением технологий виртуальной реальности, – это искусственные «миры», предлагающие зрителю новые ощущения, обычно зрительные и слуховые, потому что в большинстве проектов передача тактильных ощущений пока отсутствует. Важным аспектом при разработке VR-инсталляций для художника является определение законов «поведения» виртуальной среды, окружающей зрителя, и здесь возможны эксперименты с законами альтернативной природы – VR. Также важны «правила» присутствия в VR зрителя / пользователя. Важно определить, на каких основаниях, в каком статусе он находится в пространстве инсталляции, обладает ли механизмами реагирования, рычагами воздействия на «мир», и если нет, то чем это обусловлено, почему это может быть ценно и для зрителя, и для художника. Если же элемент интерактивности находится в центре образной структуры проекта, то какие выразительные возможности могут открыть действия пользователя и его интеракция с произведением и другими пользователями через это произведение? Как можно охарактеризовать опыт, который получает зритель, взаимодействуя с VR-работами? На эти вопросы мы и постараемся ответить в данной статье, исследуя различные произведения искусства, созданные с помощью технологии VR. Основной авторский тезис заключается в том, что развитие виртуальной реальности дает возможность выстроить опыт нового чувственного плана: альтернативной субъективности и сверхчеловеческого видения многомерных взаимосвязей между явлениями и событиями в мире, – выводя тем самым наш способ мышления на совершенно другой уровень – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику «планетарного видения».

Ключевые слова: VR, виртуальная реальность, инсталляция, современное искусство, агентность, нечеловеческое, новые медиа, медиаискусство.

VIEWER IN THE VIRTUAL REALITY SPACE: PLANETARY OPTICS' FORMATION

Tatiana E. Fadeeva

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
tfadeeva@hse.ru

This article discusses a special way of the bodily presence of the viewer in various works designed for virtual reality. In some of them, the viewer is not able to interact with the world of a virtual installation and influence the events taking place in it (although they can, for example, move through the digital space); in others, there is a limited *quality* of presence at the perception (but not action) level leading to a *meaningful result*: when the viewer is compelled to observe events as the director/artist intended – their gaze is built into the point of view of the director or camera. Finally, there is a third type of VR projects where we find an enhancing user interaction with the digital environment. Viewer's capacities – including the ability to move in the space of the installation and interact with it – depend on the “genealogy” of a particular VR piece. There are basically *two types of VR pieces* that have the same image and sound output devices, but differ significantly from each other in the way moving image is produced and in the kind of effect produced on a recipient. The first type involves the creation of real-life decoration with actors in it filmed on a panoramic camera (a device with a 360-degree view). This kind of the piece is similar to panoramic cinema: it is basically a film that provides a high-quality image and a bright immersive effect, but does not provide the viewer (just like classical cinema) with the opportunity to interact with screen reality. In these cases interactivity goes down to choosing the point of observation and following the camera. Examples reviewed in the current article include such pieces as “Caves”, “Container”, “Montegelato” (demonstrated at the Venice VR Expanded, 2021 program), etc. The second type of VR is based on creation of virtual space and 3D models of characters and objects inside it (“Goliath”, “Anandala”, “Last Worker”, “Samsara”, “Lavrinthos”, also viewed in Venice). These pieces are technically part of a game-design framework since they are constructed on game “engines” and imply a high degree of interactivity. Here the emphasis is on the interaction with an artificially created world, even though authors may limit the viewer's ability to act within the VR space and make only limited number of choices. Observing various strategies of interaction in VR, I outline three kinds of them: (1) *lack of interaction*; (2) *limited interaction* (participation at the level of perception, but not action); (3) *full-fledged interaction*. Artists put the very phenomenon of interactivity into question each time eliminating certain aspects of this experience. For example, a user can be deprived of an ability to move (as in the Tree VR project offering one to “be” a tree that cannot “respond” to the violence committed against it) or, conversely, granting one such “rights” and “powers” in the virtual world that are hardly imaginable in everyday practices (flight, telekinesis, etc.). The element of interactivity may either

structure the project or, on the contrary, be “bracketed”, users’ actions (participation or the lack of it) turn into means of artistic expression. What kind of expression? How can we describe the experience that a viewer gets interacting with VR pieces? The current article provides an answer to these questions in a broad sociocultural context, including issues of bio- and digital ethics. I examine the VR pieces of the first and second type (where a viewer is limited in actions and cannot influence the events taking place in the installation) and explore the difference between them, conceptualize the compelled *inaction* of the viewer. In this regard, based on the concept of *event* introduced by French philosopher A. Badiou (meaning something that changes the *frame* of our perception of reality), I argue that VR technologies can be considered as a *machine for producing events* – an apparatus for actualizing potentialities that are converted into events for the viewer and in the future may or may not become a reality. It depends on whether the viewer decides to “embed” the opportunity offered by the virtual event into their *Weltbild*. For example, one could take off VR-glasses and transfer the aesthetic affect into some kind of action in reality beginning to show greater social responsibility, taking part in social assistance programs, becoming more tolerant, etc. The effectiveness of this approach is demonstrated by experiments conducted in the Virtual Human Interaction Lab at Stanford University (USA). Furthermore, I focus on projects that create the possibility of communicating and interacting with nonhuman agents that populate the space of VR installations. And the emphasis is shifted from the “anthrope”, who is used to seeing oneself in the center of the world (a subjective position that has been constructed in Western culture since the Renaissance) to the *play* of nonhuman entities. This pulls up the paradigm of anthropocentrism, basic to European culture, and provides one with an ability to think and act on a completely different level – on extra-egocentric one. In case when the viewer has freedom of movement and interaction within the VR world, the rules and restrictions that the artist/director imposes on this interaction are important, since the quality of viewer’s experience will be shaped by it. It is the need to perform motoric actions aimed at achieving a specific goal (or the impossibility of doing so, as in case of projects of the first and second types) that shapes viewer’s identity in the field. In a VR installation of the third type (“full-fledged presence”), the viewer can, like an actor in the Stanislavsky Theater, become an actor “in the proposed circumstances”. The elements of such installation and models of user’s interaction scenarios with its interface (including motoric actions) are aimed at helping the viewer get immersed into their “role”. However, if in theatrical plays and films actors were supposed to perform for a spectator to follow the plot and transfer their emotional and cognitive projections onto it, in VR these projections are turned onto the viewer. Thus, in the field of virtual reality, languages of various arts intersect: theater, cinema, game design, etc. are giving rise to multiple hybrid formats of experience. Projects of the third type can also be seen as shattering the viewer’s habitual egocentric position. Such projects, which problematize our experience as a contingent construct, make it possible to design an experience of alternative

subjectivity. I argue that the development of virtual reality makes it possible to build the experience of a new sensual plane: a re-subjectivised and superhuman vision of multidimensional relationships between phenomena and events in the world. Thereby our way of thinking is being brought to a completely different level: an extra-egocentric state that forms a new optics of “planetary vision”. “Planetary optics” does not imply a view from afar. The precise (not abstract) way of thinking is a challenging thing; it is hard to get away from reducing reality to familiar schemes, binary oppositions and common hierarchies. That is why, while analyzing the strategies of artists working with the medium of VR throughout this article, I focus on pieces where these familiar schemes get overturned. A hunter becomes a prey, an actor becomes a non-participant, and so on. The binaries of male and female, Eurocentrism and Orientalism, nature and culture, animal and machine get blurred not to erase the boundaries between them but with the aim of offering the spectator-actor a new perspective or even a set of perspectives, points of view, positions of various stakeholders, polarities and experience of a multipolar world. “Planetary optics” does assume a multipolar world (after all, we cannot block some part of it and separate ourselves from other beings, we are too intertwined with other techno- and biological actors) – and one of the ways to achieve this multipolar way of thinking can be through the experience offered by the VR medium, an artistic image that becomes personal experience. And, in turn, existing experience will allow the viewer to attain a more flexible and tuned perception, correlating it with the Weltbild, perhaps, of social groups far from it with their own interests, which however must be taken into account. Therefore, VR as a medium has not only artistic, but also social meaning, since it may concretize and focus human thinking, prone to abstraction, it may synthesize the sensual and the rational. The further development of virtual reality will perhaps make it possible to build a visual experience of a new kind: one associated with a different scale of view, different assemblage points, the experience of a hybrid space that combines the virtual and the real (what might be called a “meta screen”), so that the user will be able to look at the world with a different vision (for example, to see multidimensional connections and networks of actors in different approximations).

Keywords: VR, virtual reality, installation, contemporary art, agency, non-human agent, new media, media art.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-73-96

Введение

В данной статье рассматривается особый способ телесного присутствия зрителя в различных произведениях виртуальной реальности (VR). В некоторых из них зритель присутствует лишь в роли

наблюдателя / свидетеля, или «призрака», не способного взаимодействовать с миром виртуальной инсталляции и влиять на происходящие в нем события. В других же элемент интерактивности проявляется ярче, роль зрителя более не сводится исключительно к наблюдению, он становится активным участником инсталляции. Произведения искусства, созданные с применением технологий виртуальной реальности, – это искусственные «миры», предлагающие зрителю новые ощущения, обычно зрительные и слуховые, потому что в большинстве проектов передача тактильных ощущений пока отсутствует¹. Важным аспектом при разработке VR-инсталляций для художника является определение законов «поведения» виртуальной среды, окружающей зрителя, – и здесь возможны «эксперименты» с законами альтернативного «мира», в котором действуют свои «законы природы», иное время и другие принципы причинности. Также важны «правила» присутствия в VR зрителя / пользователя: на каких основаниях, в каком статусе он находится в пространстве инсталляции, обладает ли механизмами реагирования, рычагами воздействия на «мир», и если нет, то чем это обусловлено и почему это может быть ценно и для зрителя, и для художника. Если же элемент интерактивности находится в центре образной структуры проекта, то какие выразительные возможности могут открыть действия пользователя и его интеракция с произведением и другими пользователями через это произведение? Как можно охарактеризовать опыт, который получает зритель, взаимодействуя с VR-работами? На эти вопросы мы постараемся ответить в данной статье, исследуя различные произведения искусства, созданные с помощью технологии VR.

Основной авторский тезис заключается в том, что развитие виртуальной реальности дает возможность выстроить опыт нового чувственного плана: альтернативной субъективности и сверхчеловеческого видения многомерных взаимосвязей между явлениями и событиями в мире, – выводя тем самым наш способ мышления на совершенно другой уровень – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику «планетарного видения».

¹ Для повышения иммерсивности технологий VR могут быть использованы перчатки, жилеты с электродами или целые костюмы, которые позволяют пользователю получать тактильные ощущения при взаимодействии с виртуальным миром. Разрабатываются также специализированные стационарные системы, напоминающие сферы (AlloSphere, Virtusphere и др.), либо беговые дорожки (например, разработка от китайской компании Vue Electronic Technology). Создатели устройств для физического погружения в виртуальную реальность экспериментируют, помимо тактильных ощущений, с симуляцией вкуса, запаха, а также со звуком, стремясь задействовать все чувства человека для погружения в виртуальный мир. Однако данные разработки на сегодняшний момент не получили массового распространения.

1. VR: отсутствие границ интерфейса

Ключевое отличие VR от других медиа – эффект присутствия. В случае со станковой картиной, фотографией, кинофильмом² и видеоартом зритель выступает в роли наблюдателя (находится перед экраном), и лишь технологии VR создают у зрителя ощущение, что он находится внутри движущегося изображения, где отсутствуют интерфейсные границы. На первый взгляд кажется, что перед нами кульминация иллюзионизма, то есть имитации видимого мира в произведениях искусства. Однако необходимо более подробно остановиться на этом тезисе и прокомментировать изменения оптики в период модернизма по сравнению с более ранними эпохами.

Как известно, иллюзионизм появляется уже в античности³, художники эпохи Ренессанса и в особенности барокко преуспели в создании достоверных иллюзий. Дж. Бергер в своей книге «Искусство видеть», описывая принципы линейной перспективы, рассказывает: «Перспектива делает глаз центром видимого мира. Все сходится в глазу, как в исчезающей точке бесконечности. Видимый мир оказывается устроенным для зрителя, как когда-то Вселенная мыслилась устроенной для Бога» [Бергер 2013]. Бергер акцентирует внимание на эгоцентричности позиции западноевропейского зрителя: «Всякий рисунок или живописное полотно, использующее перспективу, говорит своему зрителю, что он – центр мира» [Бергер 2013]. Однако, замечает Бергер, с возникновением камеры и в особенности кинокамеры все меняется, камера демонстрирует, что центра нет.

С появлением экранных искусств тематика одного взгляда, одной оптики, единого «большого нарратива» исчерпала себя, возникает концепция полиэкрана. А. Першеева в своей работе «Видеоарт. Монтаж зрителя» справедливо замечает: «В случае же поликадра или полиэкрана зритель должен выбирать участок, на котором сконцентрирует свое внимание, будучи не в состоянии охватить весь объем визуальной информации. Именно этот эффект, делающий полиэкранный малоприспособленным для киноповествования, становится востребованным инструментом видеохудожников, работающих с многоканальными инсталляциями. Таким образом, полиэкранный открывает новые горизонты выразительных возможностей, незна-

² В том числе и фильмом 360°, просматриваемым без VR-очков или шлема.

³ Рассказывая о соперничестве Зевкиса и Паррасия, А. Ф. Лосев замечает: «Виноград Зевкиса на картине был такой живой, что прилетали птицы и клевали его. Зевкиса вздумал превзойти Паррасий и нарисовал над этим виноградом такой занавес, что сам Зевкис захотел его отдернуть» [Лосев 2000, 479].

комых кино» [Першеева 2020, 286]. Полиэкранный предполагает деконструкцию гегемонистского нарратива, множественность точек зрения и при этом невозможность получения целостной, ясной и законченной картины вследствие когнитивного переполнения (экранов слишком много). Подобно тому как на смену классической картине в XX века приходит коллаж, так и на смену киноэкрану приходит система множества окон / экранов. Это отвечает вызовам постмодернистской философской мысли (о минусах гегемонистского нарратива писал еще Ж. Деррида [Деррида 2000, 323–331]).

Также необходимо затронуть вопрос производства художественного образа, который порождается сложной сетью отношений акторов мира искусства и должен перестать восприниматься как некая тотальность, оторванная от собственной инфраструктуры. На этом делает акцент и Тимоти Мортон, который в своей работе «Стать экологичным» выступает против редукционизма и предлагает на первый взгляд парадоксальный, непривычный нам тезис: целое – меньше суммы своих частей. Он раскрывает эту мысль на примерах, в том числе предлагает поразмышлять в таком ключе о произведении искусства: «Произведение искусства – это целое, и в нем много частей; например, материалы, из которых сделано целое, составляют лишь одну его часть. Мы также можем отнести сюда и интерпретативные горизонты потребителей искусства, контексты, в которых были собраны материалы искусства, – такие контексты, как мы уже отмечали, выступают крайне взрывоопасным понятием. В этом плане очевидно, что частей намного больше, чем целого» [Мортон 2019, 120]. В своей работе «Под подозрением» Б. Гройс, оперируя понятиями «знаковый слой» и «несущая инфраструктура», также утверждает, что есть медиальное, а есть субмедиальное, и в случае живописи это «материал, из которого сделана картина, – краски и холст, но также и художник как автор этой картины, музейная картина, экспозиционный фактор, художественный рынок, – все то, что создает и показывает картину» [Гройс 2006, 76]. И каждый элемент в этом уравнении можно сопоставить с маленьким «экраном», на одном экране мы видим «фильм»-биографию художника, другой демонстрирует нам сложную систему рыночных институций, в которую этот художник включен, третий – обстоятельства появления картины, например намерение заказчика, и т. д. Производство искусства производится множеством контингентных связей.

Данный тезис можно «приземлить» на фундамент чувственного опыта. Так, когда видеохудожница Эйя-Лииза Ахтила предлагает

зрителю работу «Где есть где?» (Where is where? 2010)⁴, на первый взгляд она предлагает нечто целое, которое, однако, затем распадается на множество частей-экранов, показывая этическую и политическую сложность и дискурсивную неиссякаемость затронутого ею в инсталляции вопроса. Здесь мы сознательно не затрагиваем содержание инсталляции, поскольку производимый ею эффект универсален. Зритель вынужден самостоятельно выстраивать нарратив, двигая головой, глядя на тот или иной экран, подходя ближе, отходя дальше, при этом такой «монтаж» никогда не сможет включить в себя всю полноту информационного события, транслирующегося с экранов. Еще более сильным художественным высказыванием о конструктах и конструировании является проект B/NdAlTaAu (2015) Ревитала Коэна и Тура ван Балена, художников из Великобритании. Проект представляет собой драгоценные металлы и редкоземельные минералы, извлечённые из 40 килограммов жёстких дисков и преобразованные обратно в минеральную форму, напоминая нам, что лежит в базе надстройки “цифровых иллюзий” медиаарта.

В таком контексте появление и широкое распространение технологий виртуальной реальности будто бы вновь возвращают нас к более простому, на первый взгляд, способу смотрения на мир – к логике иллюзионизма и «большого нарратива». Мы перестаём отдавать себе отчёт, что перед нами находится экран, и погружаемся в виртуальную инсталляцию, как в увлекательный сон Полифила. Зритель оказывается в центре истории, отсутствует «рама» или «рамка» кадра, отделяющая иллюзорное пространство от реального мира. Однако, помимо VR-произведений, «обыгрывающих» присутствие зрителя в виртуальной инсталляции и умело «режиссирующих» движение глаз пользователя, существуют и другие, в большей степени напоминающие упомянутую выше инсталляцию «Где есть где?» Эйи-Лиизы Ахтилы⁵, работающие с ситуацией когнитивной перегрузки и «распадающихся» нарративов (в качестве примера можно привести VR-проект «Голиаф: игра с реальностью»⁶, в котором зритель погружается в мир страдающего шизофренией протагониста и в буквальном смысле видит, как ощущается состояние, при котором отсутствует единая рациональная картина мира).

⁴ Ruehle J. Eija-Liisa Ahtila: Where is where is where... // Walker. 2010. 19.01. URL: <https://walkerart.org/magazine/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where> (дата обращения: 21.02.2022).

⁵ Описание работы на сайте галереи. URL: <https://walkerart.org/magazine/eija-liisa-ahtila-where-is-where-is-where>

⁶ Goliath: Playing with Reality, 2021.

Помимо категории «взгляда» в произведениях VR есть и другая, не менее важная категория – эффект «взаимодействия». Зачастую разработчики двигаются по пути усиления пользовательского взаимодействия с цифровой средой для достижения аттрактивного эффекта. Это можно увидеть, например, проследив историю развития анимационной студии «Баобаб», первые работы которой предполагали минимальное взаимодействие зрителя со средой, а последующие – в частности интерактивная инсталляция *Baba Yaga* – уже помещают зрителя в центр повествования в качестве «главного актера» (допуская взаимодействие со средой не только с помощью контроллеров, но и посредством технологии *hands tracking*⁷).

В следующих разделах статьи, во-первых, будет сосредоточено внимание на проектах, в которых пользователь лишен возможности влиять на среду, а следовательно, правомерен вопрос «Что такому “бездействующему зрителю” может предложить художник?» Во-вторых, будут рассмотрены проекты, в которых интерактивность является основой художественного образа.

2. «Бездействующий зритель». **VR как катализатор аффекта**

Рассматривая те VR-произведения, которые не предполагают воздействия зрителя на мир виртуальной инсталляции, можно заключить, что опыт, полученный зрителем в предлагаемых обстоятельствах, является наиболее «кинематографичным», поскольку зритель в рамках таких VR-проектов, так же как и в кино, не имеет возможности влиять на разворачивающиеся перед ним события; он может лишь выбирать точку зрения, двигая головой, в некоторых случаях менять положение своего тела, приближаться к героям и т. п., то есть самостоятельно осуществлять «монтаж» (упорядочение исходных материалов медиаконтента).

Возможности зрителя, включая возможность передвижения в пространстве инсталляции и взаимодействия с ней, зависят от «генеалогии» конкретной VR-работы. Произведения, созданные при помощи технологий VR, можно разделить на два типа работ, которые имеют одни и те же аппараты вывода изображения и звука, но

⁷ Hands tracking – «отслеживание движений рук». Сегодня существуют также технологии full body VR – технологии отслеживания движений головы, корпуса, рук и ног. Тело становится не столько «инструментом / интерфейсом / средством ввода», сколько способом коммуникации с VR-системой, которая должна предсказать или расшифровать движения пользователя.

значительно отличаются друг от друга по способу производства экранного образа и по типу его воздействия на реципиента. Первый тип предполагает создание реальных декораций, в которых действуют актеры, снимаемые на панорамную камеру (аппарат с обзором 360°). Такая форма произведения наследует традиции круговой кинопанорамы, это фильм, обеспечивающий высококачественное изображение и яркий иммерсивный эффект, но не предоставляющий зрителю (как и классическое кино) возможности взаимодействовать с экранной реальностью. Интерактивность может проявляться только в выборе угла обзора и передвижении «по следам» камеры. В качестве примеров можно привести такие работы, как «Пещеры», «Контейнер», «Монтеджелато» и др.⁸ Второй способ производства VR-работ предполагает создание виртуального пространства и 3D-моделей персонажей, а также объектов внутри него («Голиаф», «Анандала», «Последний рабочий», «Самсара», «Лавринтос»⁹). Такой тип VR-произведений с технологической точки зрения оказывается продолжением видеоигр, поскольку создается как 3D-модели с использованием игровых «движков» и предполагает высокую степень интерактивности, акцент на взаимодействие зрителя с искусственно созданным миром, хотя и в рамках этого типа работ создатели инсталляции могут ограничить возможности интеракции зрителя с пространством инсталляции, как мы увидим дальше.

На примере ряда VR-проектов мы предпримем попытку исследовать различные грани опыта «ограниченного присутствия», без возможности влиять на события, и начнем с проектов Нонни де ла Пенья, связанных с «журналистикой погружения». Хотя эти проекты и не относятся к сфере искусства, однако на их примере можно рассмотреть механику пользовательского взаимодействия со средой VR. В ряде VR-проектов Нонни де ла Пенья¹⁰ зритель не получает репрезентации в виртуальных «мирах» инсталляций, он оказывается «невидим», ситуации разворачиваются без него. Именно по этой причине зрителя может охватить ощущение беспомощности, которое способно стать мощным катализатором состояния аффекта. В пространстве виртуальной реальности происходит как бы «удвоение» мира, однако в этом втором, виртуальном мире зритель оказывается в качестве неспособного к действию «фантома» и вынужден, например, лишь пассивно наблюдать, как на его глазах

⁸ Продемонстрированы в рамках программы Venice VR Expanded, 2021.

⁹ Также продемонстрированы в рамках программы Venice VR Expanded, 2021.

¹⁰ «Голод в Лос-Анджелесе», 2012; «Сирия», 2014; «Прочь из убежища», 2017.

человек впадает в диабетическую кому, стоя в одной из очередей, в которую выстроились социально незащищенные жители Лос-Анджелеса, столкнувшиеся с нехваткой продуктов питания («Голод в Лос-Анджелесе», 2012).

Рассказывая о реакции зрителей на фильм в рамках выступления на платформе TED, Нонни де ла Пенья отмечала: «<...> Люди опускались на пол, пытаясь помочь упавшему в припадке, пытаясь шепнуть что-то ему на ухо, успокоить и как-то помочь ему, хотя ничего сделать не могли. Многие люди, покидая сцену, говорили: “О Боже, это было ужасно. Я ничем ему даже помочь не мог”, – и так и уходили с этим чувством»¹¹. Схожие чувства зритель испытывает и в связи с другим VR-фильмом – «Сирия», события которого разворачиваются на улице одного из сирийских городов: «Там мы тоже воссоздали уличную сцену, в которой слышно, как поет девочка, а затем разрывается бомба. Когда вы находитесь в таком месте, слышите эти звуки и видите вокруг себя раненых, вам по-настоящему становится жутко. Люди, которым приходилось пережить настоящую бомбежку, говорили мне, что ощущение страха точно, как в жизни»¹². Зритель становится телесно включенным в историю, нет прежнего ощущение дистанции, как при изучении картины или просмотра кинофильма. Однако зритель присутствует на уровне перцепции, а не действия, формулировка «опыт ограниченного присутствия» подразумевает еще и качественное выражение этого присутствия, утверждения себя в виртуальном мире, в том числе и через действие, либо отсутствие такой возможности.

В этом отношении, опираясь на идеи французского философа А. Бадью о событии как о чем-то, что меняет «фрейм» нашего восприятия действительности [Badiou 2007], технологии VR можно рассматривать как машинерию для производства событий, аппарат для актуализации потенциальностей, которые конвертируются для зрителя в события и в дальнейшем могут стать, а могут и не стать реальностью – это зависит от того, решит ли зритель «встроить» возможность, предложенную виртуальным событием, в свою картину мира. Например, сняв очки, реализовать аффект уже в реальности – начать проявлять большую социальную ответственность, принимать участие в программах социальной помощи и пр. Результативность подобного подхода демонстрируют эксперименты,

¹¹ Де ла Пенья Н. Будущее новостей? Виртуальная реальность // TED. 2005. 01.05. URL: https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality/transcript?language=ru (дата обращения: 21.02.2022).

¹² Там же.

которые проводятся лабораторией Virtual Human Interaction Lab при Стэнфордском университете (США). Участников экспериментов «подгружают» в виртуальные миры, например в роли коровы, предназначенной на убой, или лесоруба, уничтожающего деревья. Один из учёных лаборатории, Джереми Бейлинсон, в своей книге *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do* отмечает, что часть участников первого эксперимента, «побывав» в шкуре коров, заявили о своем решении стать вегетарианцами, а «виртуальные лесорубы» снизили потребление бумаги [Bailenson 2018, 61–103].

3. VR: опыт ограниченного присутствия

Заметим, что ни проекты Нонни де да Пенья, ни эксперименты Virtual Human Interaction Lab не позиционируются как произведения искусства – они дают нам общее представление о возможностях организации зрительского опыта в подобного рода инсталляциях. В качестве примера произведения искусства, не предоставляющего зрителю возможности интерактивного взаимодействия с виртуальным миром, рассмотрим работу самоорганизованной группы ШШШШ «Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой» (2020–2021). Его создательницы¹³ заявляют свой проект как VR-игру, однако это не привычная нам игра, здесь невозможно сделать «значимый выбор», который повлияет на исход событий истории. В инсталляции существа, которые являются репрезентациями / аватарами / цифровыми копиями самих художниц, населяют пространство дома, однако зритель не может попасть внутрь этого дома и существует исключительно на правах постороннего, который вдруг решил заглянуть в чужое окно: «Таким образом ШШШШ конструирует своего рода двойную систему отношений наблюдателей / наблюдаемых. С одной стороны, приватная домашняя рутина открывается внешнему взгляду, с другой – даже войдя с помощью VR-очков в виртуальный мир проекта, зритель всегда остается для обитателей дома лишь случайным прохожим» [Савченкова 2021, 32], – замечает Екатерина Савченко, куратор выставки «Выбирая дистанцию: спекуляции, фейки, прогнозы в эпоху коронацена» (Музей современного

¹³ В проекте «Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой» принимают участие 11 художниц: Анна Леонова, Ксения Нечай, Дарья Орлова, Анна Приходько, Александра Пучкова, Наталия Тазбаш, группа «Твин» (Анастасия Кузьмина и Надежда Гришина), Ирина Цыханская, Виктория Чупахина, Татьяна Шерстюк.

искусства «Гараж», 2021), в рамках которой демонстрировалась данная работа.

Одна из рефлексий данной работы самоорганизованной группы ШШШ связана с проблематизацией цифровых аватаров. Интерес к этой теме «подогревается» громкими новостными поводами, которые провоцируют острые дискуссии о цифровой этике. Так, в 2020 году на южнокорейском телеканале MBC вышел выпуск документальной передачи Meeting You, где с помощью технологии виртуальной реальности мать получила возможность «встретиться» со своей дочерью, умершей в 2016 году, – речь, разумеется, идёт о цифровом аватаре, визуальной копии ребёнка, созданной на основании предположений разработчиков о том, как девочка могла бы выглядеть и вести себя спустя четыре года после трагедии¹⁴. Современные технологии позволяют новым пользователям создавать свои цифровые аватары. Так, например, солист музыкальной группы Black Eyed Piece Уильям Адамс (will.i.am) принял участие в проекте компании Soul Machines, создающей гиперреалистичные 3D-аватары людей, в точности повторяющие их внешность, мимику и голос, по сути, создающие их виртуальные «копии». Facebook Reality Labs опубликовала техническое видеорезюме процесса создания гиперреалистичных аватаров в виртуальной реальности для SIGGRAPH 2019 [Wei et al. 2019].

Вполне вероятно, что в будущем мы чаще будем взаимодействовать с такого рода нечеловеческими агентами – цифровыми аватарами / сущностями. Подобные заявления все настойчивее звучат в медиасреде. Так, Г. Греф утверждает, что аватары через некоторое время заменят людей на части рабочих мест¹⁵. При этом речь идёт не о уже привычных нам чат-ботах (программа, автоматизирующая общение с пользователями), а об оцифрованных персонажах, действующих по протоколу, имеющих черты лица и мимику людей. Они могут выступать в роли программных агентов, наделённых некоторыми полномочиями, которыми ранее наделялись исключительно человеческие агенты. Такие аватары способны к самообучению.

Здесь кажется уместным привести несколько ироничное высказывание М. Маклюэна: «Во всей истории человеческой культуры

¹⁴ Park M. South Korean mother given tearful VR reunion with deceased daughter // Reuters. 2020. 14.02. URL: <https://www.reuters.com/article/us-southkorea-virtualreality-reunion-idUSKBN2081D6> (дата обращения: 21.02.2022).

¹⁵ Мельник Г. Вместо человека к врачу пойдёт аватар // Парламентская газета. 2021. 27.01. URL: <https://www.pnp.ru/economics/vmesto-cheloveka-k-vrachu-poydyot-avatar.html> (дата обращения: 21.02.2022).

не сыскать примера осознанного приспособления различных факторов личной и социальной жизни к новым расширениям, за исключением жалких и периферийных усилий художников. Художник улавливает смысл культурного и технологического прорыва за десятилетия до того, как реально проявляется его трансформирующее влияние. Он строит модели, или Ноевы ковчеги, для встречи грядущего изменения» [Маклюэн 2019, 93]. Из сложных структур настоящего медиахудожник выбирает ключевые моменты и развивает их в художественный образ. Маклюэн усиливает свой тезис, акцентируя внимание на важнейшей роли художника для техносовременности: «Художник может скорректировать чувственные пропорции прежде, чем удар новой технологии парализует процедуры осознания» [Маклюэн 2019, 93], предвосхитить последствия технологической травмы, «гуманизировать» технологии, дать в экспериментальном искусстве точные «детализации» грядущего «насилия» и стратегии адаптации к технологическим новациям, меняющим нашу жизнь независимо от наших желаний.

И если в предложенном нами выше примере аватары подчиняются заранее заданным художницами сценариям поведения, то в будущем нам все чаще придётся иметь дело с виртуальными сущностями, обладающими нечеловеческой агентностью. Даже сегодня, имея аккаунты в социальных сетях, отыгрывая того или иного персонажа в ролевых или онлайн-играх и пр., мы имеем дело с зачатками собственных цифровых аватаров, со своей собственной «гибридной агентностью»¹⁶. С одной стороны, мы существуем непосредственно, с другой – опосредованно, загружая в соответствующие «профили» наборы своих данных в пространстве социальных сетей. Современные технологии уже позволяют нам превратить эти наборы данных в автономные самообучающиеся цифровые сущности / акторы. Здесь хотелось бы дополнить цитату Ги Дебора об утрате человечеством непосредственности: «Все, что раньше переживалось непосредственно, теперь отстраняется в представление» [Дебор 2000, 123], включая и само существование человеческих и нечеловеческих агентов, которое сегодня носит гибридный характер.

¹⁶ Некоторые исследователи видят в этом опасность утраты субъективности. Так, в статье С. В. Володенкова и С. Н. Федорченко «Субъектность цифровой коммуникации в условиях технологической эволюции интернета: особенности и сценарии трансформации» обосновывается, что цифровые ритуалы стирают грань между активностью цифровых аватаров на базе искусственного интеллекта и активностью реальных людей, в результате чего возникает риск утраты человеком собственной субъектности в цифровом универсуме [Володенков, Федорченко 2021, 37–53].

Так, компания Burger King в 2019 году использовала в своей рекламной кампании кадры с Энди Уорхолом, поедающим гамбургер (1982). Уорхол скончался в 1987 году, что совершенно не помешало его изображению появиться в рекламной акции тридцатью семью годами позже. Еще более насыщенной посмертной жизнью живет Алан Уотс, который за сорок лет, прошедших после своей смерти, успел озвучить проект Everything (2017), поучаствовать в презентации Xbox Series X, «воскреснуть» в фильме Спайка Джонса «Она» (2013) и получить цифровое «продолжение» на площадке YouTube.

Возвращаясь к проекту группы ШШШ, необходимо отметить еще один аспект. Как мы уже сказали, художницы среди прочего проблематизируют присутствие в нашей жизни цифровых аватаров. Эти цифровые аватары, как и другие нечеловеческие сущности, могут существовать и существуют независимо от человека. «Почувствовать» это можно не только на примере медиума VR, наблюдая, как цифровые актеры «существуют» независимо от зрителя. Эта тема является предметом рефлексии многих современных медиахудожников. Так, медиахудожница Елена Никоноле, важный аспект практики которой составляет интерес к биосемиотике, в своем проекте «Язык птиц» (2018–2019) тоже предлагает зрителю роль исключительно наблюдателя, поскольку коммуникация в рамках данного проекта происходит между нечеловеческими агентами: искусственным интеллектом и птицами. Однако в этом случае зритель оказывается свидетелем уже состоявшегося диалога птиц и искусственного интеллекта и изучает видеодокументацию. VR же позволяет зрителю почувствовать себя «внутри ситуации». На наш взгляд, проект самоорганизованной группы ШШШ особенно ценен тем, что исключает любую возможность вмешательства / коммуникации / взаимодействия зрителя с нечеловеческими агентами, населяющими пространство VR-инсталляции. Акцент переносится с «антропа», привыкшего ощущать себя в центре мира (что закономерно – подобная субъектная позиция конструировалась у западного зрителя со времён эпохи Возрождения), на «игру» нечеловеческих сущностей перед его глазами и ощущение плоской онтологии «в действии».

4. VR: остранение телесности

Помимо рассмотренного нами типа VR-проектов, в которых зритель имеет определенную свободу (свободу передвижения и выбора точки наблюдения), существуют проекты, в рамках которых

зритель вынужден наблюдать события так, как задумал режиссер / художник – его взгляд встраивается в точку зрения режиссера или камеры. Как и в классическом кинематографе (хоть и с некоторыми оговорками), взгляд зрителя оказывается «прикован» к поверхности проекции. В качестве примера можно привести проект режиссера Цаю Минляну – фильм «Заброшенный» (2017). Действие фильма происходит в разрушенном доме в лесу. Главный герой, которого играет Ли Кан Шэн, медленно выздоравливает от болезни. Зритель оказывается свидетелем сюрреалистических сцен: он видит духов и призраков разных людей, например матери героя, которая ему готовит, а также различных женщин, и вскоре может почувствовать себя одной из призрачных фигур, чем-то вроде чужой галлюцинации или воспоминания.

Еще один фильм, который мы рассмотрим в рамках данного исследования, – проект режиссёра из Тайваня Сю Чи Йена «Дом» (2017). Он похож в этом отношении на «Заброшенного», поскольку оба проекта – это фильмы, снятые на камеру, а не сделанные с использованием компьютера. «Дом» – история о пожилой женщине, в доме которой в погожий летний день собралась семья, чтобы провести с ней время. Зритель оказывается в «ловушке» – он вынужден наблюдать происходящие события глазами этой пожилой дамы, которая уже практически не способна двигаться и принимать участие в человеческом взаимодействии. И в случае с «Заброшенным», и в случае с «Домом» можно говорить об остранении телесности зрителя, лишенного возможности двигаться, реализованной посредством технологии VR.

Выше мы сказали, что взгляд зрителя оказывается «прикован», прилеплен к поверхности проекции, однако это не совсем так, ведь никакой поверхности в случае с VR нет, проекция окружает зрителя, привычные «рамки» картины или края экрана отсутствуют, зритель может менять точку обзора, двигая головой. Пространство, в которое оказывается «заброшен» зритель, побуждает его к идентификации того места, которое он занимает в этом пространстве, и самоидентификации. Как в случае с «Заброшенным» (призрак среди других призраков), так и в истории с «Домом» (неспособный самостоятельно передвигаться пожилой человек) зритель может получить опыт остранения собственной телесности. Здесь можно перефразировать знаменитый парадигмальный пример прозрачности медиума у Мартина Хайдеггера – пример молотка: когда я пользуюсь молотком, то не обращаю внимания на его аэродинамические свойства и характер материала. Однако если молоток ломается,

я «обнаруживаю» его не как подручную вещь, а как некий феномен, «вынутый» из структур привычных отношений меня как субъекта и окружающего предметного мира. В случае с VR-инсталляциями, такими как «Заброшенный» и «Дом», в роли «сломанного молотка» оказывается тело зрителя (например, в «Доме» нельзя выключить раздражающую телевизионную программу или переместиться на другую точку обзора). И благодаря этому взгляд зрителя и сам зритель становятся более активными, «включенными», поскольку отсутствие возможности действовать и реализовывать свою интенциональность («идти по сюжету» игры, следить за сюжетом фильма) провоцирует зрителя к когнитивной деятельности и более сильному переживанию «заброшенности»-без-цели. Несмотря на то, что зритель и не имеет возможности передвигаться по пространству инсталляции, он не чувствует себя зрителем как таковым (в «черном боксе» кинотеатра или «белом кубе» художественной галереи), напротив, он может ощущать себя частью инсталляции. Он есть призраком в углу комнаты, пожилая женщина, не имеющая возможности передвигаться, объектив скрытой камеры, висящей под потолком, камень, который обходят прохожие. Он объект, обладающий нечеловеческой агентностью в искусственном мире VR-инсталляции. Подобная редукция может быть полезна, поскольку позволяет пользователю действовать вне рамок очевидной интенциональности (вне игровых сценариев), не быть направленным к цели или вещи.

5. VR: «игровые» сценарии

В ситуации, когда у зрителя есть свобода движения и взаимодействия с миром VR-инсталляции, важны правила и ограничения, которые накладывает художник / режиссёр на такое взаимодействие, поскольку от этого напрямую будет зависеть характер зрительского опыта. Логично здесь было бы рассмотреть обширное наследие гейм-дизайна и наработанные годами сценарии пользовательского взаимодействия с цифровой средой, как директивные, так и индирективные. Наконец, необходимо осветить такой важный вопрос, как монтаж в VR. Размышляя о произведении Ахтилы, мы уже описывали взаимодействие зрителя с многоканальной инсталляцией. В VR некоторые художники выстраивают похожие ситуации когнитивного переполнения. Например, в VR-анимации «Дорогая Анжелика» повествование разворачивается вокруг зрителя, и так интенсивно, что можно попросту не уследить за всем

происходящим, – приходится пересматривать работу снова и снова, конструируя каждый раз собственные «монтажные сборки» (и здесь как раз срабатывает «эффект полиэкрана»). Разумеется, все зависит от задач конкретного проекта. На сегодняшний день многие художники заинтересованы в том, чтобы зритель «успевал» за нарративом, и потому чаще мы наблюдаем выстраивание ясных повествовательных схем посредством элементов медиакомпозиции, особенно если речь идёт об интерактивных инсталляциях.

В этой связи также необходимо отметить, что VR может являться и «дисциплинирующим» пространством, на которое было бы любопытно взглянуть с позиций М. Фуко. «В дисциплине, – пишет он, – элементы взаимозаменяемы, поскольку каждый из них определен местом, занимаемым им в ряду других, и промежутком, отделяющим его от других <...>. Дисциплина – искусство ранга и техника преобразования размещений. Она индивидуализирует тела посредством локализации, которая означает не закрепление их на определенном месте, а их распределение и циркулирование в сети отношений» [Фуко 1999, 213]. Во многих инсталляциях мы наблюдаем работу, связанную именно с локализацией тел и выстраиванием сетей отношений, в которых происходит их дальнейшая циркуляция. Так, в инсталляции «Лавринтос» (2021), пространство которой, кстати говоря, и является своеобразной тюрьмой-лабиринтом, повествование заставляет зрителя согнуться и пройти в таком положении несколько шагов. В инсталляции «Психоз» зритель находится в инвалидной коляске, которой нужно управлять движением рук. Можно привести и другие примеры («Голиаф: Игра с реальностью» Барри Джина Мерфи и Мэй Абдаллы, «Анандала» Кевина Марка и хрестоматийный пример – «Кровь и Песок» режиссера Алехандро Иньярриту). Именно необходимость совершать двигательные действия, направленные на достижение конкретной цели (или невозможность этого, как в случае с теми проектами, которые мы обсуждали выше) помогают сформировать у зрителя ту или иную идентичность. Так же как, по Фуко, идентичность заключённого или школьника формируется посредством костюма, окружения и главное – обязанности выполнять или претерпевать определённые действия (терпеть обыск, сидеть за партой и т. д.).

Разумеется, медиум VR еще молод, потому даже существующие «хрестоматийные» примеры недостаточно корректны, поскольку содержат лишь отдельные элементы машинерии дисциплинирующих практик. И здесь на помощь нам могут прийти произведения массовой культуры, фильмы и сериалы, такие как «Матрица» (1999),

«Особое мнение» (2002) и «Черное зеркало» (2011–2019), создатели которых фантазировали о более широких возможностях применения VR. Однако даже на примере сравнительно небольшой выборки существующих проектов мы можем проследить процесс кристаллизации некоторых «законов жанра». Так, в VR-инсталляциях, предполагающих высокую степень погружения в повествование, мы фиксируем наличие элемента «инициации»: зритель снимает обувь («Кровь и песок»), садится в инвалидное кресло («Психоз») и пр., вынося за скобки собственную субъективность и входя в созданную художником «символическую форму» (метафора Кассирера). Ещё один пример – VR-анимация *Baba Yaga*. Зрителю предлагается примерить на себя идентичность ведьмы и творить магию – для этого нужно совершать определённые пассы руками. Телесное включение – простые на первый взгляд действия и незамедлительный «ответ» / *feedback* среды – значительно повышают убедительность повествования. Функцию «инициации» здесь выполняет машинерия драматургии: к моменту описываемых событий зритель знакомится с миром, героями, перипетиями конфликта и воспринимает такой поворот истории как сюжетно обоснованный. «Производство» пользовательской идентичности по законам спектакля предполагает гибридизацию, сращивание экранных и перформативных форматов.

В такого рода VR-инсталляции зритель может оказаться, подобно актеру театра Станиславского, героем «в предложенных обстоятельствах». Элементы инсталляции и возможные модели сценариев пользовательского взаимодействия с ее интерфейсом (включая двигательные действия) направлены на то, чтобы помочь зрителю лучше вжиться в «роль». Однако если в театральных постановках и кинокартинах в роль полагалось вживаться актерам, на которых зритель мог переносить свои проекции, то теперь этот процесс оказывается обращён на самого зрителя. Таким образом, в зоне виртуальной реальности пересекаются языки различных искусств: театра, кинематографа, гейм-дизайна, порождая разнообразные гибридные форматы.

6. VR как опыт Другого

Если же говорить, по выражению Б. Гройса, о «знаковом слое», то, рассматривая современные VR-проекты, можно увидеть, что многие из них имеют дело с бинарными оппозициями: угнетатель–угнетенный, сознание–бессознательное, мужское–женское, –

которые создатели «переформатируют», предлагая зрителю обна-
ружить себя в непривычной позиции, позиции Другого (и не обя-
зательного Другого человеческого агента). Например, в проекте
Tree VR зрителю предлагается почувствовать себя деревом, прора-
сти из семени и превратиться в гигантскую секвойю, шевелить ру-
ками, словно ветками, и погибнуть от топора лесоруба. Однако,
несмотря на известную простоту подобного послания, оно может
оказать на зрителя существенное воздействие. И воздействие будет
заключаться даже не в том, что пребывание в качестве виртуально-
го дерева повлечёт для зрителя последствия в реальном мире (как
в случае с похожим экспериментом Дж. Бейлинсона, о котором
говорилось выше), а в том, что таких проектов, как Tree VR, появля-
ется все больше – и у современного зрителя возникает больше воз-
можностей ощутить себя деревом, зайцем, коровой, камнем, при-
зраком и т. д., примерить на себя разные субъективности, расши-
рить свои представления о мире, взглянув на привычные вещи
под другим углом, – и получить, пусть и ограниченный, но опыт
ре-субъективизации: другого бытия и бытия Другим.

Подобные проекты, проблематизирующие наш опыт как кон-
тингентный конструкт, позволяют выстраивать опыт нового чув-
ственного плана: альтернативной субъективности. Ведь помимо
опыта взаимодействия с конкретным произведением есть опыт-
ность, зависящая от количества произведений-«расширений», ко-
торые «примерил» на себя зритель. Пока мы не можем уверенно
сказать, какое воздействие такое множество проектов (и количество
их продолжает расти) будет на него оказывать, можно ли теперь го-
ворить о его субъективности как расширяющейся, имеющей в себе,
пусть и в разных модальностях, альтернативные структуры опыта.
Мы можем, однако, предположить, что многие VR-проекты будут
нацелены на деконструкцию отдельных аспектов «Я-концепции»
(системы представлений индивида о самом себе) в пользу утверж-
дения пластичности. Французский философ К. Малабу считает, что
пластичность – важное качество современного субъекта, и субъект
как таковой определяется умением стать чем-то другим, меняя свои
нейронные связи и индивидуализированный рисунок мозга (чем
и является нейропластичность на материальном уровне) [Малабу
2019].

С архитектурой мозга, вероятно, можно работать через чувстви-
тельный опыт, получаемый в виртуальной реальности. Уже сейчас мы
располагаем соответствующими примерами. Так, лаборатория Vir-
tual human interaction lab в Стэнфордском университете, помимо

эксперимента с вырубкой деревьев, о котором речь шла выше, предлагает пользователям возможность прожить историю бездомного [Asher, Ogle, Bailenson, Herrera 2018], оказаться в теле человека другого пола или другой расы¹⁷. Вероятно, в индустрии VR (включая коммерческую и публичную зоны) будет формироваться запрос на дополнение и расширение опыта пользователя за счёт того, чтобы предложить ему средства и сценарии взаимодействия со средой, которые невозможны в реальности, однако их можно помыслить и воплотить в цифровой форме (и речь идет не только о зрелищных полетах в цветных абстрактных геометрических фигурах, как в «Анандале», но и о социально ориентированных экспериментах, которые, как надеются ученые, помогут способствовать увеличению уровня эмпатии в обществе [Herrera, Bailenson, Weisz, Ogle, Zaki 2018]).

Заключение

Благодаря технологиям виртуальной реальности пользователь получает возможность прикоснуться к альтернативным жизненным мирам, в которых мы, хоть и на короткое время, репрезентированы на иных условиях. Многие философы предпринимали попытки помыслить инаковость (вспомним о «другом мышлении» у Хайдеггера, «совсем-другом» у Левинаса [Malabou, During 2000]), однако до недавнего времени в нашем распоряжении не было инструмента, позволяющего ощутить себя как феномен и в чувственном регистре совершить трансгрессию за границы того, что привычно ощущается как «Я». Вполне возможно, что дальнейшее развитие виртуальной реальности позволит выстроить визуальный опыт нового плана, связанный с иным масштабом зрения, различными точками сборки, опытом гибридного пространства, совмещающего виртуальное и реальное (то, что можно назвать «метаэкраном»), чтобы пользователь получил возможность смотреть на мир не только «другими глазами», но и «другим зрением» (например, видеть многомерные связи и сети акторов в разных приближениях). Это позволит нам действовать на совершенно другом уровне – внеэгоцентрического состояния, формирующего новую оптику планетарного видения в век антропоцена, когда любое наше действие может нести долгосрочные последствия для планеты.

¹⁷ Cava M. della. Virtual reality tested by NFL as tool to confront racism, sexism // USA Today. 2016. 10.04. URL: <https://stanfordvr.com/news/2016/virtual-reality-tested-by-nfl-as-tool-to-confront-racism-sexism-usa-today/> (accessed: 21.02.2022).

«Планетарная оптика» вовсе не означает дистанцированный взгляд издалека. Вся трудность и заключается в том, чтобы мыслить конкретно, не сводя реальность к знакомым схемам, бинарным оппозициям, привычным иерархиям. Именно поэтому, рассуждая в этой статье о стратегиях художников, работающих с медиумом VR, мы делали акцент на том, что во многих произведениях эти привычные схемы так или иначе переформатируются. Охотник становится жертвой, актер – не-партиципантом и т. д. Размываются бинарности мужского и женского, европоцентризма и ориентализма, природы и не-природы, животного и машины, но не с той целью, чтобы вообще размыть всякие формы и уничтожить между ними границы, а чтобы предложить зрителю-актору новую перспективу или даже набор перспектив, точек зрения, позиций различных интересантов, «полярностей» и, пусть ограниченный, но опыт «многополярного» мира. «Планетарная оптика» предполагает многополярный мир (ведь мы не можем блокировать какую-то его часть и отделять себя от других существ, мы слишком сплетены с другими техно- и биологическими актерами), и одним из путей достижения этой многополярности может стать тот опыт, который способен предложить зрителю медиум VR, опыт, который со временем превратится в опытность. И, в свою очередь, уже опытность позволит зрителю гибче и быстрее производить тонкую настройку своего восприятия, соотнося его с восприятием, может быть, далёких от него социальных групп с собственными интересами, которые необходимо учитывать. VR как среда имеет не только художественный, но и социальный смысл, поскольку обладает одним важным свойством (и в этом мы уже успели убедиться) – конкретизировать, заземлять человеческое мышление, склонное к абстрагированию, синтезировать чувственное и рациональное.

Благодаря медиуму VR мы можем «входить» в новые чувственные структуры, и это позволяет избегать «истончения» смысла (погружения в состояние «забвения бытия») и ощущения «рутинности» происходящего; художник предлагает нам «переместиться» не в привычный нарратив о проблемах современности, а в разнообразные формы чувственного опыта, которые можно «прожить» и даже разделить с другими людьми, при этом у каждого будет опыт Tree VR и свой ответ на вопрос: «Каково быть деревом?» Однако и проблема вырубки лесов (с последующим исчезновением диких животных, редких растений и целым каскадом возможных следствий) получит новую чувственную окраску, новую форму и интенсивную связь с мышлением.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Бергер 2013 – *Бергер Д.* Изображение, видение, восприятие // Бергер Д. Искусство видеть // Theory&Practice. 2013. 03.12. URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/8099-art-of-seeing> (дата обращения: 21.02.2022).
- Володенков, Федорченко 2021 – *Володенков С., Федорченко С.* Субъектность цифровой коммуникации в условиях технологической эволюции интернета: особенности и сценарии трансформации // Политическая наука. 2021. № 3. С. 37–53. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/subektnost-tsifrovoy-kommunikatsii-v-usloviyah-tehnologicheskoy-evolyutsii-interneta-osobennosti-i-stsenarii-transformatsii> (дата обращения: 03.11.2021).
- Гройс 2006 – *Гройс Б.* Под подозрением. Феноменология медиа. М.: Художественный журнал, 2006.
- Дебор 2000 – *Дебор Г.-Э.* Общество спектакля. М.: Лоуоq (Радек), 2000.
- Деррида 2000 – *Деррида Ж.* Письмо и различие. СПб.: Академический проект, 2000.
- Лосев 2000, 479 – *Лосев А.* История античной эстетики. Ранний Эллинизм. Харьков: Фолио; М. АСТ: 2000.
- Маклюэн 2019 – *Маклюэн М.* Понимание медиа. Внешние расширения человека. М.: Кучково поле, 2019.
- Малабу 2019 – *Малабу К.* Что нам делать с нашим мозгом? М.: V-A-C Press, 2019.
- Мортон 2019 – *Мортон Т.* Стать экологичным. М.: Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019.
- Першеева 2020 – *Першеева А.* Видеоарт. Монтаж зрителя. М., СПб.: Т8 Издательские Технологии / Пальмира, 2020.
- Савченко 2021 – *Савченко Е.* Самоорганизованная группа ШШШ. Я понимаю тебя, но не могу говорить с тобой (2020–2021) // Каталог выставки «Выбирая дистанцию: спекуляции, фейки, прогнозы в эпоху коронацена» / ред. А. Извеков, А. Кириллова. М.: Музей современного искусства «Гараж», 2021.
- Фуко 1999 – *Фуко М.* Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. М.: Ad Marginem, 1999.
- Asher, Ogle, Bailenson, Herrera 2018 – *Asher T., Ogle E., Bailenson J. N., Herrera F.* Becoming homeless: a human experience // SIGGRAPH '18: ACM SIGGRAPH 2018 Virtual, Augmented, and Mixed Reality. August 2018. Art. 7. URL: doi.org/10.1145/3226552.3226576 (accessed: 21.02.2022).

- Badiou 2007 – *Badiou A.* Being and Event / tr. by O. Feltham. New York: Continuum, 2007.
- Bailenson 2018 – *Bailenson J.* Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do. 1st ed. New York: W. W. Norton & Company, 2018.
- Herrera, Bailenson, Weisz, Ogle, Zaki 2018 – *Herrera F., Bailenson J. N., Weisz E., Ogle E., Zaki J.* Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking // PLoS ONE. 2013. 17.10. URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494> (accessed: 21.02.2022).
- Malabou, During 2000 – *Malabou C., During L.* The Future of Hegel: Plasticity, Temporality, Dialectic // *Hypatia*. 2000. Vol. 15 (4). P. 196–220.
- Wei et al. 2019 – *Wei S.-E., Saragih J., Simon T., Harley A. W., Lombardi S., Perdoch M., Hypes A., Wang D., Badino H., Sheikh Y.* VR facial animation via multiview image translation // *ACM Transactions on Graphics*. 2019. Vol. 38 (4). Art. 67. 16 p. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3306346.3323030> (accessed: 21.02.2022).

Ματєριαλ ποσтуπил в редакцию 29.10.2021

Ματєριαλ ποσтуπил в редакцию после рецензирования 22.02.2022

ЯЗЫКОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ И ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ В КОНТЕКСТЕ АНАЛИТИЧЕСКОЙ ФИЛОСОФИИ

СЕМАНТИКА Г. ФРЕГЕ В СОВРЕМЕННОЙ АНАЛИТИЧЕСКОЙ ФИЛОСОФИИ

В. А. Ладов

Томский научный центр СО РАН, Россия
Томский государственный университет, Россия
ladov@yandex.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда
№ 18-18-00057, <https://rscf.ru/project/18-18-00057/>

Широко известный «семантический треугольник» Г. Фреге (знак – смысл – референт) предполагал онтологические импликации платонизма, поскольку смысл знака здесь понимался в качестве идеальной, объективной сущности по аналогии с эйдосом Платона. Одним из наиболее принципиальных противников платонизма в традиции аналитической философии стал поздний Л. Витгенштейн, предложивший концепцию «значение как употребление», в которой полностью отрицалось представление о значении (смысле) как о некоторой устойчивой, неизменной, идеальной сущности. Однако в последние десятилетия в аналитической философии наблюдается возрождение интереса к метафизической проблематике. При этом представители неофрегеанства винят в провале платонистской онтологической программы в аналитической философии XX века самого Г. Фреге, утверждая, что он высказал верные интуиции, но не привел весомых аргументов в защиту своей позиции, что позволило его противникам занять доминирующее положение в современной философии языка. В статье рассматриваются аргументы концепции лингвистического платонизма современного американского философа Д. Катца против взглядов позднего Л. Витгенштейна на природу значения языкового выражения. Показано, что демонстрация этих новых аргументов способна сделать семантику фрегеанского типа более жизнеустойчивой по отношению к критике со стороны скептицизма позднего Л. Витгенштейна. Автор статьи приглашает включиться в дискуссию по данной теме современных отечественных философов-аналитиков, оценить весомость аргументации каждой из противоборствующих сторон и сделать собственные выводы на основании представленного материала.

Ключевые слова: Фреге, Витгенштейн, Катц, смысл, значение, референт, язык, семантика, синтаксис, грамматика, слово, предложение, натурализм, скептицизм, метафизика.

GOTTLOB FREGE'S SEMANTICS IN MODERN ANALYTIC PHILOSOPHY

Vsevolod A. Ladov

Tomsk Scientific Center, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Tomsk, Russia
Tomsk State University, Tomsk, Russia
ladov@yandex.ru

Frege's well-known "semantic triangle" (sign – sense – reference) assumed ontological implications of Platonism, since the sense of the sign was understood here as an ideal, objective entity, by analogy with Plato's *eidos*. One of the most fundamental opponents of Platonism in the tradition of analytic philosophy was the late Ludwig Wittgenstein, who proposed the concept of "meaning as use" in which the idea of sense (meaning) as some kind of stable, immutable, ideal essence was completely denied. However, in recent decades, analytic philosophy has shown a revival of attention to metaphysical problems. Moreover, the representatives of neo-Fregeanism blame Frege himself for the failure of the Platonist ontological program in the analytic philosophy of the twentieth century arguing that he expressed correct intuitions, but did not give weighty arguments in defense of his position. This allowed his opponents to take a dominant position in the modern philosophy of language. The article discusses the arguments of Jerrold Katz's concept of linguistic Platonism against the views of the late Wittgenstein on the nature of the meaning of a linguistic expression. The author shows that the demonstration of these new arguments can make Frege's semantics more viable in relation to criticism from the late Wittgenstein. The author invites modern Russian analytic philosophers to join the discussion on this topic, evaluate the weight of the arguments of each side, and draw their own conclusions based on the considerations presented in this article.

Keywords: Frege, Wittgenstein, Katz, sense, meaning, reference, language, semantics, syntax, grammar, word, sentence, naturalism, skepticism, metaphysics.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-97-110

Введение

В данной статье в центре внимания будет только один, 21-й параграф «Философских исследований» Л. Витгенштейна [Витгенштейн 2018]. Этот параграф специфичен тем, что в нем обсуждаются не смыслы (значения) конкретных слов и даже не мысли (пропозиции), выраженные в предложениях. Здесь обсуждаются смыслы грамматических форм предложений. Л. Витгенштейн сам провоцирует нас на обсуждение более абстрактных семантических структур, нежели это делал Г. Фреге. Для Фреге мысль, выраженная в предложении, индифферентна по отношению к ее утверждению, отрицанию или по отношению к вопросу, который ставится в предложении об этой мысли [Фреге 1997, 27]. Семантика предложения остается неизменной вне зависимости от того, утверждается мысль, отрицается или ставится под вопрос. Однако для Витгенштейна сами грамматические формы предложений – утверждение, отрицание, вопрос, повелительная форма, восклицание и т. д. – тоже имеют свою семантику, они имеют разные смыслы (значения). Таким образом, Витгенштейн выводит разговор о семантике на предельно абстрактный уровень, обсуждая не слова, не предложения, а грамматические формы предложений. Витгенштейн сам себе усложняет задачу, ибо релятивизировать семантику (а он, конечно же, собирается это сделать) грамматических форм труднее, чем семантику отдельных слов и предложений, поскольку в данном случае перестает действовать, например, аргумент о различных естественных языках и известной проблеме неопределенности перевода с одного языка на другой. Семантика грамматических форм универсальна для различных естественных языков, неважно, говорим мы по-русски или по-английски. Тем важнее Витгенштейну показать, что и на таком абстрактном уровне не существует никаких устойчивых семантических структур. Значение, по Витгенштейну, полностью исчерпывается употреблением того или иного выражения в языковой игре, даже когда мы обсуждаем столь абстрактные структуры, как грамматические формы предложений [Витгенштейн 2018, 30]. Концепция лингвистического платонизма Д. Катца [Katz 1990] принимает этот вызов и оспаривает позицию Витгенштейна по данному вопросу. Витгенштейн утверждает, что никаких устойчивых, неизменных смыслов грамматических форм предложений нет, а Катц говорит, что есть, – в этом суть спора.

Позиция Г. Фреге

Введение в семантику такого элемента, как смысл знака, Фреге понадобилось для того, чтобы разрешить так называемую загадку тождества – так некоторые аналитические философы именуют ту проблему, с которой столкнулся немецкий логик [Carney, Fitch 1979]. Суть проблемы сводится к следующему. Предположим, что a и b – имена одного и того же предмета в мире. Как тогда объяснить тот факт, что мы различаем выражения $a = a$ и $a = b$? Выражение $a = a$ является тавтологией и не содержит в себе никакой информации, кроме утверждения логического закона тождества предмету самому себе. Выражение $a = b$ явно отлично от предыдущего: оно призвано нести новую информацию о предмете. Причем если бы различие между выражениями сводилось только к различию между знаками, то $a = b$ также было бы неинформативно. Здесь роль играл бы только способ обозначения, зависящий от произвольно применяемой системы знаков. Следовательно, делает вывод Фреге, информативная новизна $a = b$ состоит в том, что это выражение указывает новый способ интерпретации, понимания предмета, предмет a может быть понят в качестве b . Эту интерпретацию задает, по Фреге, не «голый» знак, а специфический медиальный элемент в познании – смысл [Фреге 1977]. Введение этого нового элемента объясняет также распространенное явление принятия истинности первого выражения и не принятия второго в так называемых косвенных контекстах. Я вполне убежден, что Венера – это Венера, то есть что предмет, обозначенный этим именем тождествен самому себе, но я могу не верить, что Венера – это вечерняя звезда. Причем я не принимаю данного утверждения не в силу чисто знакового отличия выражений «Венера» и «Вечерняя звезда», а именно в силу той информативной нагрузки, которую несет последнее. Я не верю в то, что Венера – это вечерняя звезда, потому что я обычно видел эту планету на небосклоне по утрам. Смысл имени, по Фреге, задают развернутые описания, которые приписывают предмету некоторые свойства. Через выражение «Вечерняя звезда» предмет, обозначаемый собственным именем «Венера», получает определенный смысл. Таким образом, «Фреге, как кажется, удерживал что-то подобное той точке зрения, что каждое собственное имя является “свернутой” <truncated> дескрипцией» [Carney, Fitch 1979, 386]. Эта дескрипция имеет референт – тот предмет, о котором идет речь, и смысл – определенный способ интерпретации, понимания этого предмета.

Фреге наделял смысл характеристиками идеальности и внесубъективности, представляя его как особую абстрактную сущность, сходную с теми объектами, с которыми имеют дело точные науки – логика и математика. Данные характеристики смысла и идеалистическая позиция Фреге формируются в рамках того направления логико-философских исследований, которое получило название «антипсихологизм».

Впервые Фреге выдвинул антипсихологистические аргументы в 1884 году в работе «Основоположения арифметики», где он критиковал попытки приписать основному арифметическому понятию «число» характеристику «копии действительности», возникающей в процессе абстрагирования от чувственно-конкретных индивидуальных вещей мира: «Нелепо, чтобы то, что по своей природе чувственно, встречалось в нечувственном. Если мы видим синюю поверхность, то у нас есть своеобразное впечатление, которое соответствует слову “синий”; мы узнаем его снова, если наблюдаем другую синюю поверхность. Если же мы хотим предположить, что таким же способом при взгляде на треугольник слову “три” соответствует нечто чувственное, то это же мы должны вновь обнаружить в трех понятиях; нечто нечувственное несло бы в себе нечто чувственное... Как же тогда мы знакомимся, скажем, с числом фигур силлогизма, установленного Аристотелем? Разве с помощью глаз? Самое большое мы видим определенные знаки для фигур силлогизма, а не их сами. Как же мы можем увидеть их число, если сами они остаются невидимыми?» [Фреге 2000, 51].

В результате такой критики возникает первая положительная характеристика числа – идеальность, противостоящая реальному миру чувственно воспринимаемых вещей. Также Фреге пытался освободиться и от субъективной психологической характеристики, приписываемой понятию числа в виде ментального представления: «Если бы двойка была представлением, то она прежде всего была бы только моей. Представление другого человека уже как таковое является другим. Тогда, пожалуй, мы имели бы много миллионов двоек. Нужно было бы сказать: моя двойка, твоя двойка, какая-то двойка, все двойки. Если предполагать скрытые или неосознанные представления, то тогда были бы также и неосознанные двойки, которые осознавались бы позже. С подрастающими людьми возникали бы всегда новые двойки, и кто знает, не изменились бы они в течение тысячелетий так, что $2 \times 2 = 5$ » [Фреге, 2000, 56]. Вторая положительная характеристика числа, возникающая из этой критики, – внесубъективность.

Лаконичный итог антипсихологистической аргументации обнаруживается в следующем пассаже: «И мы приходим к выводу, что число не является ни пространственным и физическим, как груда булыжников и орехов у Милля, ни также субъективным, как представления, но является нечувственным и объективным» [Фреге 2000, 57]. Ровно то же мы, в соответствии с Фреге, можем сказать и о смысле знака. Смысл – это и не «булыжник Милля», и не субъективный образ, но объективная, абстрактная сущность.

Позиция Витгенштейна

Поздний Л. Витгенштейн утверждает, что значение полностью исчерпывается самим употреблением знака в лингвистической практике. Нет никакого устойчивого значения, которое сначала бы схватывалось как нечто целое и затем определяло бы правило для употребления знака в языковой игре. Витгенштейн отчетливо формулирует эту позицию в своих Кембриджских лекциях 1930-х годов: «...мы имели искушение думать, что можно вывести правило для употребления слова из его значения, которое мы предположительно схватываем как целое, когда произносим слово. Это ошибка, которую я бы вырвал с корнем» [Wittgenstein's Lectures 1979, 51].

В параграфе 21 «Философских исследований» Витгенштейн распространяет данные взгляды не только на значение отдельного слова, предложения, но и на значение грамматических форм предложений в целом. Здесь он рассматривает предложение “Ist das Wetter heute nicht herrlich?” (“Isn’t the weather glorious to-day?”) [Wittgenstein 2009, 13]) – «Разве сегодня не прекрасная погода?». С точки зрения Г. Фреге, данное предложение имеет грамматическую форму вопроса и отличается от грамматической формы утвердительного предложения. По Фреге, мысль, выраженная в утвердительном и вопросительном предложениях, является идентичной, но сами грамматические формы очевидно отличны, и Фреге объясняет, чем именно [Фреге 1997, 27]. При этом Фреге воспринимает различие в данных абстрактных значениях грамматических форм предложений как не подлежащее сомнению, не требующее обсуждения, по сути, он даже не рассматривает вопрос о семантике грамматических форм, он ее молчаливо предполагает как данную. Этот вопрос актуализирует Витгенштейн и делает это, конечно же, в своей скептической манере по отношению к представлениям об устойчивых значениях.

Предложение «Разве сегодня не прекрасная погода?» в подавляющем большинстве актуальных языковых игр выражает не вопрос, а как раз утверждение, несмотря на то что грамматически имеет форму вопроса (знак вопроса, соответствующий вопросительному предложению порядок слов). Произносящий «Разве на улице не прекрасная погода?» формирует языковую игру, внутри которой члены коммуникации имеют свободный доступ к фиксации факта об отличной погоде и потому воспринимают звучащий вопрос как нецелесообразный. Они слышат в вопросе утверждение, а риторическую вопросительную форму воспринимают, скорее, как элемент восклицания, выражаемого удовольствия по поводу констатации факта, и склонны, как правило, разделять это настроение.

В параграфе 23 «Философских исследований» Витгенштейн подводит следующий итог своим соображениям: «Но сколько существует типов предложения? Скажем, утверждение, вопрос и приказ? – Нет, их бесчисленное множество: налицо бесконечное разнообразие способов употребления того, что мы называем “символами”, “словами”, “предложениями”» [Витгенштейн 2018, 30].

Неофрегеанство Д. Катца

О том, почему за рассмотрением реабилитации фрегеанских взглядов в семантике нам следует обратиться именно к творчеству Д. Катца, хорошо высказался М. Куч: «Платонизм не был модной позицией в последние двадцать лет, поэтому защитников платонизма против атаки скептика было мало. Из этих текстов книга Джерольда Катца 1990 года *Metaphysics of Meaning*, без сомнения, самая важная» [Kusch 2006, 137].

Стоит сразу оговориться, что сам Д. Катц называет свой подход «нефрегеанским» [Katz 1990, 91]. Безусловно, во взглядах на язык у Г. Фреге и Д. Катца имеются существенные различия, и тем не менее у нас есть весомые основания считать концепцию Д. Катца именно реабилитацией семантики фрегеанского типа и потому проявлением неофрегеанства. Собственно, главное сходство Фреге и Катца уже обозначено М. Кушем – это онтология платонизма в семантике. Катц, как и Фреге, выделяет идеальный семантико-синтаксический строй языка. Смысл (значение) языкового выражения для Катца – это абстрактный объект, подобный объектам онтологии математического реализма (платонизма). Мысль Катца, как и у Фреге, движется дедуктивно, нисходящим путем [Katz 1990, 86], от познания

значений как идеальных сущностей к области референтов, которая становится определенной за счет четкой фиксации значений.

Если говорить о различиях позиций Г. Фреге и Д. Катца, то стоит обратить внимание на два важнейших момента.

Во-первых, Фреге, фиксируя идеальный семантико-синтаксический строй языка, ориентировался на идеальный логический язык как на наиболее строгий, где все связи смыслов и референтов четко определены. Естественный язык всегда вносил нежелательную путаницу в идеальный строй своим несовершенством. В этом отношении за Фреге последовали выдающиеся представители ранней аналитической философии – Б. Рассел, ранний Л. Витгенштейн, Ф. Рамсей, А. Тарский, обсуждая, в частности, проблему логических парадоксов [Ладов 2017; Ladov 2019]. Д. Катц занимает иную и, наверное, более сложную для себя позицию. Он пытается обнаружить онтологию платонистского типа в семантике, выделить уровень идеальных значений, ориентируясь исключительно на естественный язык. Внимание на естественном языке сосредоточил и Л. Витгенштейн в поздний период своего творчества. Но Витгенштейна естественный язык ввиду его подвижности и изменчивости привел к противоположным онтологическим и эпистемологическим следствиям – релятивизму в познании, утверждению множественности онтологий разнообразных языковых игр, несводимых ни к какой цельной картине мира. Катц же пытается сохранить метафизические воззрения платонистского типа при анализе естественного языка. Неудивительно, что главным оппонентом в дискуссии о языке для Катца оказался именно поздний Витгенштейн.

Во-вторых, Катц модернизирует отношение смысла и референта по сравнению с семантикой Фреге. У Фреге между этими двумя элементами устанавливается отношение строгой детерминации. Смысл должен четко определять референциальную область [Фреге 1977]. Конечно, в естественном языке из-за неясности смыслов может размываться и граница области референтов знака, но на уровне идеального языка этот дефект должен быть устранен. Если обращаться к примеру из параграфа 21 «Философских исследований» Витгенштейна, то, следуя за Фреге, хотя он сам и не анализировал отдельно отношение смыслов и референтов грамматических форм предложений, мы должны были бы заключить следующее. Смыслы (идеальные значения) таких грамматических форм, как утверждение и вопрос, проводят четкую границу между утвердительными и вопросительными предложениями языка как конкретными референтами идеальных значений данных грамматических форм.

Катц заменяет отношение строгой детерминации между смыслом и референтом более мягким отношением медиации. Этот шаг и позволяет ему отказаться от стремления к идеальному языку. Катц дистанцируется от Фреге следующим образом: «Критические различия состоят, во-первых, в том, что “нисходящий” <top-down> подход исходит из естественного языка, а не идеального языка, и, во-вторых, что он осуществляет референцию знаков через отношение медиации, нежели чем через более строгое отношение детерминации» [Katz 1990, 110]. Таким образом, Катц не отрицает концепцию «значение как употребление» позднего Витгенштейна. Он стремится совместить метафизические взгляды Фреге на уровне фиксации идеальных значений языковых выражений с прагматической деформацией этих значений на уровне реальных языковых практик, разнообразие которых и показал поздний Витгенштейн. Отношение смысла (идеального значения) и реального референта оказывается более сложным. Несколько огрубляя, можно было бы сказать, что у Катца, в отличие от Фреге, мы обнаруживаем не трехчленную, а четырехчленную семантику: знак – смысл-тип – смысл-произнесение – референт.

Витгенштейн утверждает, что нет никакого универсального семантического содержания для грамматических форм предложений. Семантика форм предложений не задана в каком-то стационарном строе языка, а полностью определяется в употреблении предложений в языковых играх. Собственно, семантика грамматической формы предложения и есть его употребление в языковой игре. Значение есть употребление. Мы произносим предложение «Разве на улице не прекрасная погода?», имея в виду не вопрос в качестве смысла этой грамматической формы, а утверждение. Никакое универсальное семантическое содержание не довлеет над свободой употребления. Причем эта свобода проявляется не только в употреблении конкретных слов, но даже и в употреблении более общих, формальных структур, таких как грамматические формы предложений.

Катц не стремится доказать, что Витгенштейн не прав, настаивая, что значение возникает в употреблении. Катц пытается показать, что если Витгенштейн прав, то это не отрицает Фреге, а именно что существует универсальный семантический строй языка, причем семантический строй не только для отдельных слов языка, но и в первую очередь для всеобщих грамматических форм языка. Предложение «Разве на улице не прекрасная погода?» содержит смысл-тип грамматической формы вопроса, но в реальных практиках

употребления практически всегда этот типовой универсальный смысл деформируется в смысл-произнесение утверждения, и, таким образом, реальными референтами данной грамматической формы действительно оказываются утвердительные, а не вопросительные предложения.

Критика Л. Витгенштейна с позиции лингвистического платонизма Д. Катца

Несмотря на лояльность к концепции «значение как употребление», критика позднего Витгенштейна Катцу все же необходима, ведь Витгенштейн полностью отрицает идеальный строй языка, бесконечно релятивизируя языковые игры в естественной истории развития лингвистических навыков людей. За счет чего Катц пытается сохранить метафизическую компоненту языка? Далее выделим несколько аргументов, которые играют в концепции лингвистического платонизма важную роль.

(1) Чтобы зафиксировать девиацию употребления вопросительного предложения «Разве на улице не прекрасная погода?» как не вопросительного, а утвердительного, нужно уже понимать, что, собственно, значит быть утвердительным предложением, нужно уяснить значение данного предложения-типа (sentence type). Витгенштейн уже отличает утверждение от вопроса на уровне универсальной семантической структуры грамматических форм языка и только потом говорит о прагматической деформации этой семантики. Как вообще может возникнуть мысль о деформации, если заранее не ясен образец, идеальный строй, который подвергают деформации?

(2) Витгенштейн сам выискивает универсальные смыслы предложений-произнесений (utterances). У нас есть обыкновение использовать вопросительные предложения-типы в качестве утвердительных предложений-произнесений. Собственно, таково универсальное семантическое содержание грамматических форм так называемых риторических вопросов. Витгенштейн, как и адепт фрегеанской семантики, движется не чисто индуктивно, а дедуктивно, через нисходящий (top-down approach) подход, фиксируя универсальные значения грамматических форм предложений в языковых играх.

(3) Различение смыслов грамматических предложений-типов на утверждения и вопросы есть различение, касающееся языков

в принципе, любых языков, это то, что характеризует их формальную смысловую структуру, здесь нет различия между русским и английским языками. Вся аргументация с отсылкой к прагматике естественной истории развития конкретных языков и их идиолектов теряет здесь свою значимость.

(4) Иллюзию того, что смыслы грамматических форм рождаются в конкретной языковой игре, как правило, можно разрушить фиксацией более глубинных смыслов грамматических форм, которые не релятивизируются в языковых играх. Так, в параграфе 21 «Философских исследований» Витгенштейн приводит еще один пример – с предложением «Вы сделаете это», утверждая, что без контекста конкретной языковой игры нам непонятно, что здесь выражено – предсказание или приказ [Витгенштейн 2018, 28]. Если при различии утвердительного и вопросительного предложений мы можем выделить четкие синтаксические элементы, подкрепляющие семантическое различие (знак вопроса, измененный порядок слов), то в данном случае на уровне синтаксиса никаких изменений вообще нет, но смыслы предсказания и приказа, очевидно, различны и могут определяться только в контексте употребления. Катц парирует этот аргумент следующим образом. Смысл предложения-типа «Вы сделаете это» содержит в себе утверждение некоторого содержания в качестве акта в будущем времени. Затем этот смысл уточняется на прагматическом уровне предложений-произнесений либо в качестве пророчества, либо в качестве приказа. Но без фиксации данного абстрактного смысла предложения-типа невозможно и прагматическое уточнение смыслов предложений-произнесений: «Смысл этого предложения не должен содержать приказа для нас при том факте, что его произнесение представляет собой приказ» [Katz 1990, 92].

(5) Фиксированный абстрактный смысловой уровень грамматических форм предложений языка должен был бы сковывать разнообразие языковых игр, которые, по Витгенштейну, находятся в постоянном движении: «И эта множественность не является чем-то устойчивым, заданным раз и навсегда; новые типы языка, новые языковые игры, как мы можем сказать, возникают постоянно, а другие устаревают, забываются» [Витгенштейн 2018, 30]. Но Катц демонстрирует, что его гибкая четырехчленная семантика хорошо объясняет появление новых языковых игр при фиксированном смысловом строе языка. Например, предложение-произнесение «Окно открыто» может иметь смысл предложения-типа «Закрой окно» в том случае, если все члены коммуникации на прагматическом

уровне будут понимать необязательность произнесения предложения «Окно открыто» в буквальном смысле. Спорить с тем, что у предложения-типа «Окно открыто» имеется грамматическая форма утверждения и смысл констатации некоторого факта, было бы слишком контринтуитивно. Более приемлемое объяснение имеющей место в данном случае метаморфозы языка состоит в том, что на прагматическом уровне данная грамматическая форма действительно может быть использована для того, чтобы выразить совершенно иные смыслы, вплоть до противоположных фундаментальной семантической структуре. Постоянная изменчивость языковых игр, их новизна не входят в противоречие с тезисом о фиксированном семантическом строе языка [Katz 1990, 99].

(6) Гипотетически мы можем произносить предложение «Окно открыто» в смысле директивы закрыть окно без того, чтобы знать о его буквальном значении. Фактическая вероятность этого очень мала, но логическая возможность все же существует. Но если мы коснемся такой фигуры речи, как, например, сарказм, то увидим, что для ее существования логически необходимо балансирование между буквальным и небуквальным значениями, ибо в противном случае сарказм перестает быть таковым. Если бейсбольный тренер произносит «Хороший прием!» [Katz 1990, 150–151] в случае, когда игрок на базе демонстрирует полное неумение поймать мяч, то в его словах будет звучать сарказм только при фиксации реципиентом как буквального смысла предложения-типа «Хороший прием!», так и того смысла, который является буквальным для предложения-типа «Ты ни на что не способен» и небуквальным (переносным, инвертированным) для предложения-типа «Хороший прием!». При этом в предложении-произнесении «Хороший прием!» сарказм добавит элемент насмешки, презрения в дополнение к тому смыслу, который выражен в предложении-типе «Ты ни на что не способен».

(7) Подобное (6) положение дел мы обнаруживаем и в ситуации сленга, использование которого особенно подчеркивает «чувство языка». Кондуктор в трамвае может использовать эллипсис «Проходим по салону!» с подразумеваемым, но не проговариваемым местоимением первого лица множественного числа для того, чтобы выразить смысл повелительного предложения «Проходите по салону!». Универсальная грамматическая форма повелительного предложения заключается в том, что оно подразумевает второе лицо единственного или множественного числа. В девиантном эллипсисе кондуктора трамвая мы улавливаем налет некоторой развязности,

вульгарности речи, что, например, вряд ли себе позволит стюардесса авиакомпании, где приняты повышенные требования к уровню вежливости. Стюардесса всегда будет использовать правильный эллипсис, подразумевающий второе лицо множественного числа: «Проходите, пожалуйста, по салону!». Но для того, чтобы речь кондуктора была понятна, необходимо, чтобы все члены коммуникации фиксировали не только смысл девиантной эллиптической конструкции, столь широко распространенной и привычной в данном лингвистическом сообществе, но и соотносили этот девиантный эллипсис с универсальным значением грамматической формы повелительного предложения. Это универсальное значение, смысл повелительной конструкции языка заключаются в том, что здесь всегда имеет место обращение ко второму лицу единственного или множественного числа [Katz 1990, 78]. Не поняв этого, мы не будем способны в принципе различать в языке императивы. Фиксация значений универсальных грамматических форм необходима для понимания того, что мы вообще находимся в пространстве языка. Именно глубинная семантика, а не прагматика, задает «чувство языка».

Выводы

Представленные Джерольдом Катцем аргументы показывают, что разнообразные примеры, приводимые Л. Витгенштейном на страницах «Философских исследований» в пользу концепции «значение как употребление», не обосновывают отсутствие универсальной семантики языка. Эти примеры действительно могут быть использованы против семантики Г. Фреге, утверждающей жесткую связь смысла и референта с ориентацией на идеальный язык, но фрегевская семантика – не единственный и не лучший вариант семантики универсалистского типа, имеющей онтологические импликации платонизма (математического реализма). Фреге задал верное направление семантических исследований, но из-за того, что его представления были ограничены, а аргументация достаточно слаба, его платонизм уступил место натуралистическим и релятивистским взглядам на значение языкового выражения в дальнейшем развитии аналитической традиции. Неофрегеанство Д. Катца стремится реабилитировать платонизм в современной аналитической философии и вернуть метафизическую компоненту в теорию значения.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Витгенштейн 2018 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования. М.: АСТ, 2018.
- Ладов 2017 – *Ладов В. А.* Решение логических парадоксов в семантически замкнутом языке // Эпистемология и философия науки. 2017. Т. 52, № 2. С. 104–119.
- Фреге 1977 – *Фреге Г.* Смысл и денотат // Семиотика и информатика. М.: ВИНТИ, 1977. Вып. 8. С. 181–210.
- Фреге 1997 – *Фреге Г.* Логические исследования. Томск: Водолей, 1997.
- Фреге 2000 – *Фреге Г.* Основоположения арифметики. Томск: Водолей, 2000.
- Carney, Fitch 1979. – *Carney J. D., Fitch G. W.* Can Russell Avoid Frege's Sense? // *Mind*. 1979. Vol. LXXXVIII (351). P. 384–393.
- Katz 1990 – *Katz J.* The Metaphysics of Meaning. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.
- Kusch 2006 – *Kusch M.* A Sceptical Guide to Meaning and Rules. Cambridge: Acumen, 2006.
- Ladov 2019 – *Ladov V.* Wittgenstein's Tractatus Logico-Philosophicus and a Hierarchical Approach to Solving Logical Paradoxes // *Filosofija. Sociologija*. 2019. Т. 30 (1). P. 36–43.
- Wittgenstein 2009 – *Wittgenstein L.* Philosophische Untersuchungen / Philosophical Investigation: The German text with an English translation by G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker and J. Schulte. Revisited 4th ed. by P. M. S. Hacker and J. Schulte. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.
- Wittgenstein's Lectures 1979 – *Wittgenstein's Lectures*, Cambridge, 1932–35. Oxford: Basil Blackwell, 1979.

Материал поступил в редакцию 21.08.2021

Материал поступил в редакцию после рецензирования 22.11.2021

КОНТЕКСТУАЛЬНОСТЬ В СЕМАНТИКЕ КАПЛАНА И КАТЦА

Е. В. Борисов

Томский научный центр СО РАН, Россия
Томский государственный университет, Россия
borisov.evgeny@gmail.com

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда
№ 18-18-00057, <https://rscf.ru/project/18-18-00057/>

Семантические теории Д. Каплана и Д. Катца репрезентируют подход к естественному языку, противоположный подходу Л. Витгенштейна, П. Стросона и ряда других мыслителей. Теории Каплана и Катца отображают феномены контекстуальности, тогда как Витгенштейн и Стросон полагали, что контекстуальность делает семантическую теорию для естественного языка невозможной. Я сравниваю теории Каплана и Катца и показываю, что они базируются на аналогичных четырехчленных различениях. У Каплана это различие выражения, характера, содержания и референта; у Катца – различие выражения, смысла выражения как типа, смысла выражения как токена и референта. Аналогия между характером у Каплана и смыслом выражения-типа у Катца обусловлена тем фактом, что в формальном аспекте оба суть функции от контекстов. Содержание у Каплана и смысл выражения как токена у Катца аналогичны в том, что оба определяют референцию. Это позволяет заключить, что данные теории репрезентируют один и тот же подход к контекстуальности.

Ключевые слова: естественный язык, контекстуальность, семантика, Катц, Каплан.

CONTEXTUALITY IN KAPLAN'S AND KATZ'S SEMANTICS

Evgeny V. Borisov

Tomsk Scientific Center, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Tomsk, Russia
Tomsk State University, Tomsk, Russia
borisov.evgeny@gmail.com

Semantic theories by Kaplan and Katz represent a view on ordinary language opposed to the view of the late Wittgenstein, Strawson, and others. Both Kaplan's and Katz's theories accommodate phenomena of contextuality, whereas Wittgenstein and Strawson held that contextuality makes a semantic theory for ordinary language impossible. I compare the two theories and show that both are based on analogous fourfold distinctions. In Kaplan, it is the distinction

of expression, character, content, and reference. The analogous distinction in Katz is the distinction of expression, the sense of expression-type, the sense of expression-token, and reference. The analogy between Kaplan's character and Katz's sense of expression-type is established by the fact that both are, formally speaking, functions from contexts. Content (Kaplan) and the sense of expression-token (Katz) are similar in that both determine reference (extension) with respect to a possible world. So we can conclude that both theories represent the same approach to contextuality.

Keywords: ordinary language, contextuality, semantics, Katz, Kaplan.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-111-117

Закljučая свою знаменитую статью «О референции» (1950), П. Стросон пишет: «Логика употребления любого выражения в обыденном языке не определяется точно ни правилами Аристотеля, ни правилами Рассела; в обыденном языке нет точной логики» [Стросон 1982, 86]. Это радикальное суждение выражает распространенное на тот момент убеждение, что естественный язык не допускает адекватной логической формализации; в частности, для естественного языка невозможна семантическая теория. Несомненно, в значительной мере это убеждение было инспирировано влиянием позднего Л. Витгенштейна. Главный аргумент в пользу данного убеждения, детально развернутый в «Философских исследованиях» [Витгенштейн 2018], состоял в том, что в естественном языке любое выражение допускает разнообразные употребления, в которых приобретает разнообразные значения. Зависимость значения от употребления обуславливает контекстуальность значения, которая отличает естественный язык от формальных языков, таких как язык математики. Согласно Витгенштейну, Стросону и многим другим мыслителям, именно контекстуальность делает невозможной семантическую теорию для естественного языка¹.

Как отмечает В. А. Ладов в обсуждаемой статье², исследование Д. Катца, развернутое в книге «Метафизика значения» [Katz 1990b], репрезентирует противоположную точку зрения: по Катцу, контекстуальность является не препятствием для построения семантиче-

¹ Отсутствие контекстуальности облегчает разработку семантических теорий для формальных языков. Обратной стороной этого являются семантические парадоксы, представляющие собой серьезный вызов для формальной семантики [Ladov 2019].

² Статья В. А. Ладова «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии», публикуемая в этом номере журнала.

ской теории естественного языка, но одним из объясняемых в ней феноменов. В современной литературе такой подход имеет широкое признание, но в 70-е годы прошлого века он только формировался, и обсуждаемая работа Катца представляет значительный интерес как одна из пионерских в этой области. Одновременно с Катцем подобный проект реализует американский мыслитель Дэвид Каплан; его исследования в области семантики индексикалов оказали значительное влияние на современную логику и лингвистику. На мой взгляд, эти два проекта имеют существенные общие черты; цель данной статьи состоит в их демонстрации.

Одной из фундаментальных новаций Катца является трактовка функции смысла как *медиации*. Катц вводит это понятие в статье 1990 г. «Опровергнута ли дескриптивная теория значения?», посвященной семантике собственных имен в естественном языке [Katz 1990a]. В этой статье он предлагает теорию значения собственных имен, занимающую промежуточное положение между теорией Г. Фреге [Фреге 2000], согласно которой референт собственного имени определяется его смыслом, и теорией С. Крипке [Kripke 1980], в которой референт собственного имени не зависит от его смысла. Главные положения теории Катца таковы: 1) смысл имени как типа допускает применимость имени к множеству объектов; 2) каждый токен имени указывает только на один объект из упомянутого множества; 3) какой именно объект является референтом токена имени, определяется контекстом [Katz 1990a, 47]. Говоря фигурально, смысл имени как типа определяет ассортимент возможных референтов; контекст речевого акта выбирает из этого ассортимента отдельную позицию. Именно эту функцию смысла Катц называет *медиацией* [Katz 1990a, 47].

В переводе на формально-семантический язык смысл имени (как типа), как его понимает Катц, – это функция от контекстов к объектам: если f – такая функция, а c – контекст, то $f(c)$ – это референт имени в контексте c . Распространяя этот подход на семантику всех выражений, Катц получает общую трактовку смысла выражения-типа как функции от контекстов к смыслам выражения-токена. Но тем самым он получает возможность определять разнообразные смыслы, которые может иметь выражение-токен, в свете единого смысла выражения-типа: в этом пункте семантика Катца диаметрально противоположна философии языка Витгенштейна, отрицавшего существование единых смыслов.

Эта идея – трактовка смысла как функции от контекстов – играет ключевую роль и в семантике Каплана. Семантика индексикальных

выражений Каплана представлена в статье 1979 г. «О логике демонстративов» [Kaplan 1979] и в монографии «Демонстративы: очерк семантики, логики, метафизики и эпистемологии демонстративов и других индексикалов», которая была известна в рукописи с середины 1970-х годов, но опубликована только в 1989 году [Kaplan 1989]³. Главная новация Каплана состоит в том, что он определил значение некоторых индексикальных выражений («я», «здесь» и «сейчас») с учетом того факта, что эти выражения в разных контекстах указывают на разные объекты. Технически учет контекста выглядит следующим образом:

1. Контекст – это ситуация, в которой произносится рассматриваемое выражение. Семантически существенные элементы контекста – это, в частности, агент (говорящий), место и время. Наличие данных элементов позволяет определить значения слов «я», «здесь» и «сейчас».

2. Каплан различает характер выражения и содержание выражения в контексте. (Характер он называет также значением, а содержание – интенционалом.)

3. Характер (значение) выражения Каплан определяет как функцию от контекстов к содержаниям.

4. Содержание (интенционал) он понимает традиционно: как функцию от возможных миров к экстенционалам. (Таким образом, характер – это функция от контекстов к функциям от возможных миров к экстенционалам.)

5. Трактовка экстенционала у Каплана тоже вполне традиционно: экстенционал референциального выражения в некотором мире – это объект; экстенционал пропозиции в некотором мире – это истинностное значение и т. п. [Kaplan 1979, 86–91; Kaplan 1989, 541–546].

Проиллюстрируем использование этих дефиниций применительно к слову «я». Значение (характер) «я» – это функция, которая каждому контексту ставит в соответствие определенный интенционал. Интенционал «я» в контексте c – это константная функция, которая каждому возможному миру ставит в соответствие одного и того же индивида – агента c . Соответственно, экстенционал «я» в контексте c и в возможном мире w – это агент c .

Рассмотрим более сложный пример, который затем используем в сопоставлении теорий Каплана и Катца. Характер f определенной

³ Как видим, Каплан и Катц разрабатывали свои теории примерно в одно время, но работы Каплана по этой теме опубликованы несколько раньше. В свете аналогии между их теориями, которую я покажу ниже, мне кажется удивительным, что они не ссылаются друг на друга (во всяком случае, в известных мне работах).

дескрипции «мой велосипед» – это функция, которая каждому контексту c ставит в соответствие интенционал $f(c)$; в свою очередь, $f(c)$ – это функция, которая каждому возможному миру w ставит в соответствие (единственный) велосипед, которым агент c владеет в w (если в данном мире такой велосипед существует; в противном случае дескрипция «мой велосипед» не имеет референта для c и w). Например, пусть агентом c является Пол Маккартни, и пусть x – это единственный велосипед, принадлежащий ему в w . Тогда $f(c)(w) = x$. Этот пример показывает четыре элемента, которые можно называть семантической тетрадой Каплана: выражение – характер – содержание – референт.

Рассмотрим пример применения семантики Катца, позволяющий выделить аналогичные четыре элемента. Поскольку Катц не предлагает детальной семантики индексикалов, но предлагает детальную семантику собственных имен, рассмотрим вместо фразы «мой велосипед» фразу «велосипед Пола». Как было сказано выше, смысл имени «Пол» как типа – это, по Катцу, функция p от контекстов к индивидам: $p(c)$ – это референт имени «Пол» в контексте c . Тогда смысл фразы «велосипед Пола» можно определить как функцию B от контекстов к смыслам фразы «велосипед $p(c)$ »: $B(p(c))$ – это смысл фразы «велосипед Пола» в контексте c . Наконец, $p(c)$ может владеть разными велосипедами в разных возможных мирах, поэтому $B(p(c))$ можно определить как функцию от возможных миров к объектам: $B(p(c))(w)$ – это единственный велосипед, которым (если таковой существует) в мире w владеет референт имени «Пол» в контексте c .

Аналогия⁴ между «четырёхчленной семантикой» Каплана и аналогичной семантикой Катца, как она проявляется в рассмотренных примерах, выглядит так:

	Каплан	Катц
1	Выражение	
2	Характер (значение)	Смысл выражения как типа
3	Содержание (интенционал)	Смысл выражения как токена ⁵
4	Объект (референт)	

⁴ Изложена В. А. Ладовым в статье «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии», публикуемой в этом номере журнала.

⁵ Ладов смысл выражения как типа называет «смысл-тип», а смысл выражения как токена – «смысл-произнесение». На мой взгляд, это словоупотребление неудачно, поскольку, во-первых, термины «тип» и «токен» применимы к выражениям, но не к смыслам, во-вторых, произнесение (utterance) имеет смысл, но само не является смыслом.

Аналогия, проведенная в строке 2, – между характером (Каплан) и смыслом выражения как типа (Катц) – состоит в том, что оба суть функции от контекстов. Аналогия, проведенная в строке 3, – между содержанием (Каплан) и смыслом выражения как токена (Катц) – состоит в том, что оба детерминируют референт (для данного возможного мира). В обеих семантических теориях путь от выражения к референту делится на одни и те же стадии: 1) значение выражения / смысл выражения как типа задает множество возможных содержаний / смыслов выражения как токена; 2) контекст определяет релевантный элемент из этого множества⁶; 3) этот элемент задает множество возможных референтов выражения; 4) возможный мир выбирает из этого множества релевантный объект.

Итог проведенного сопоставления теорий Каплана и Катца таков: 1) оба мыслителя различают два уровня значения (характер и содержание у Каплана, смысл выражения-типа и смысл выражения-токена у Катца) и трактуют значение первого уровня (характер / смысл выражения-типа) как функцию от контекстов к значениям второго уровня; 2) это позволяет им объяснить многообразие контекстуальных значений (значений второго уровня), сохраняя идею единого значения (первого уровня). Тем самым они преодолевают семантическую фрустрацию Витгенштейна и Стросона, вызванную феноменом контекстуальности.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Витгенштейн 2018 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования. М.: АСТ, 2018.
- Стросон 1982 – *Стросон П.* О референции // Новое в зарубежной лингвистике. М.: Радуга, 1982. Вып. XIII: Логика и лингвистика (проблемы референции). С. 55–86.
- Фреге 2000 – *Фреге Г.* О смысле и значении // Фреге Г. Логика и логическая семантика. М.: Аспект Пресс, 2000. С. 230–246.

⁶ Существенным элементом интерпретации речи в коммуникации является выбор релевантного контекста. Для того чтобы выбрать контекст, необходимо не только знание языка, но и знание о мире – о ситуации, в которой говорящий говорит. Поэтому выбор контекста – это прагматический элемент интерпретации (я исхожу из стандартного разграничения семантики и прагматики, представленного, например, в [Griffiths 2006, 1–7]). Переход от смысла выражения-типа к смыслу выражения-токена, обусловленный выбором контекста, Ладов называет «прагматической деформацией» значения. На мой взгляд, это еще одно неудачное терминологическое решение, поскольку значение (смысл) токена – это не деформация значения (смысла) типа, это контекстуальная спецификация последнего.

- Griffiths 2006 – *Griffiths P.* An Introduction to English Semantics and Pragmatics. Edinburg: Edinburg University Press, 2006.
- Kaplan 1979 – *Kaplan D.* On the Logic of Demonstratives // Journal of Philosophical Logic. 1979, Vol. 8 (1). P. 81–98.
- Kaplan 1989 – *Kaplan D.* Demonstratives: An Essay on the Semantics, Logic, Metaphysics, and Epistemology of Demonstratives and Other Indexicals // Themes from Kaplan / J. Almog, J. Perry, H. Wettstein (eds.). Oxford, NY: Oxford University Press, 1989. P. 481–563.
- Katz 1990a – *Katz J.* Has the Description Theory of Meaning Been Refuted? // Meaning and Method. Essays in Honor of Hilary Putnam / G. Boolos (ed.). Cambridge, NY: Cambridge University Press, 1990. P. 31–62.
- Katz 1990b – *Katz J.* The Metaphysics of Meaning. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.
- Kripke 1980 – *Kripke S.* Naming and Necessity. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1980.
- Ladov 2019 – *Ladov V.* Wittgenstein's Tractatus Logico-Philosophicus and a Hierarchical Approach to Solving Logical Paradoxes // Filosophija. Sociologija. 2019. T. 30 (1). P. 36–43.

Материал поступил в редакцию 23.12.2021

Материал поступил в редакцию после рецензирования 22.02.2022

БЛЕСК И НИЩЕТА СЕМАНТИЧЕСКОГО ПЛАТОНИЗМА

А. В. Нехаев

Томский научный центр СО РАН, Россия
Тюменский государственный университет, Россия
Омский государственный технический университет, Россия
a.v.nekhaev@utmn.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда
№ 18-18-00057, <https://rscf.ru/project/18-18-00057/>

Представлена критика прототеории Д. Катца. Опираясь на принципы семантического платонизма, он предлагает новое понимание отношений между смыслом и референцией. Однако такая позиция сталкивается с тремя сильными возражениями: против некаузальных способов доступа к абстрактным платоническим сущностям (Бенацерраф–Филд–Чейн), против интуиции как способности априорного знания грамматических фактов (Хорвич–Чейн–Оливер) и против медиального статуса конечных интенционалов в вопросах фиксации референции языковых выражений (Крипке–Богосян–Куш). Без убедительных ответов на эти возражения прототеория Катца не может считаться достойным конкурентом для натуралистических теорий языка.

Ключевые слова: Катц, смысл, референция, абстрактный объект, семантический платонизм.

SHINE AND POVERTY OF SEMANTIC PLATONISM

Andrei V. Nekhaev

Tomsk Scientific Center, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Tomsk, Russia
University of Tyumen, Tyumen, Russia
Omsk State Technical University, Omsk, Russia
a.v.nekhaev@utmn.ru

The article presents criticism of Katz's proto-theory. Based on the principles of semantic Platonism, he offers a new understanding of the relationship between sense and reference. However, his account faces three strong objections: against non-causal ways of accessing abstract Platonic entities (Benacerraf–Field–Cheyne), against intuition as the faculty to a priori knowledge of grammar facts (Horwich–Cheyne–Oliver), and against the medial status of finite intentionals in matters for fixing the reference of linguistic expressions (Kripke–Boghossian–Kush). Without convincing answers to these objections, Katz's

proto-theory cannot be considered as a fit competitor to naturalistic theories of language.

Keywords: Katz, sense, reference, abstract object, semantic Platonism.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-118-126

Введение

В своей статье Всеволод Ладов¹ предлагает нам обратить внимание на инструменты и аналитические ресурсы семантической прототеории Джеральда Катца, представленной в *The Metaphysics of Meaning* [Katz 1990]. Подобные проекты пользуются популярностью, однако я считаю их глубоко ошибочными. Все знакомые мне формы платонизма демонстрируют неспособность находить эпистемически надежные решения ключевых вопросов философии языка (проблем синонимии, парадокса следования правилу и др.). Ниже я представляю основные возражения против прототеории Катца, без убедительных ответов на которые она не может считаться достойным конкурентом для натуралистических теорий языка.

Принципы и основания семантического платонизма

Прототеория Катца опирается на принципы семантического платонизма [Picazo 2021, 1429]:

(SP1) Естественные языки являются абстрактными объектами [Katz 1990, 124–125].

(SP2) Истины об абстрактных объектах могут быть известны *a priori*, и наши теории о грамматике естественных языков не нуждаются в эмпирических методах [Katz 1990, 124].

(SP3) Выражения естественного языка обладают смыслом и референцией [Katz 1990, 33].

(SP4) Смыслы понимаются как вечные платонические сущности [Katz 1990, 154–155], которые никак не зависят от физического мира, человеческого поведения и психической жизни нашего разума [Katz 1990, 125].

(SP5) Смыслы «схватываются» разумом посредством интуиции [Katz 1990, 283–290].

¹ Статья В. А. Ладова «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии», публикуемая в этом номере журнала.

С помощью этих принципов семантический платонизм противостоит сложившейся в философии языка во второй половине XX века «гегемонии натурализма»² [Katz 1990, x; Katz 1993, 128–129].

Главной «изюминкой» прототеории Катца является новая для семантического платонизма интерпретация принципа (SP3). В стандартной интенциональной семантике смысл напрямую определяет референцию [Frege 2000b, 231; Katz 1990, 89; Katz 1993, 130]. У Катца смысл выполняет «медальную» роль, он лишь опосредует референцию [Katz 1990, 90–93]. Подобная возможность реализуется благодаря отделению смыслов типов языковых выражений (грамматических категорий) от смыслов токенов (конкретных знаков), реальное значение которых зависит от прагматических критериев (буквальных и небуквальных регистров речи и др.). Отказ от стандартной интенциональной семантики, как считает Катц, открывает нам дорогу к оригинальной теории языка, не затрагиваемой натуралистической критикой [Katz 1986].

Основные возражения против семантического платонизма

Первое возражение против семантического платонизма может быть представлено в виде следующего аргумента³ [Liggins 2006, 137]:

(EO1) Если семантический платонизм является верной теорией языка, значит мы обладаем знаниями о таких абстрактных сущностях, как смыслы.

(EO2) Если мы обладаем знаниями о таких абстрактных сущностях, как смыслы, значит мы каким-то образом каузально связаны с ними⁴.

(EO3) Но каузально мы никак не связаны с такими абстрактными сущностями, как смыслы.

∴ (EO4) Семантический платонизм является ложной теорией языка.

Этот аргумент (если мы берем его в предельно унифицированной форме) вводит простое (и вполне правдоподобное) эпистемологическое ограничение:

² Катц определяет натурализм в качестве метафилософской доктрины, согласно которой все существующее может быть редуцировано к каузальным связям пространственно-временных объектов и событий [Katz 1990, ix].

³ Прототип этого аргумента был разработан Бенацерафом [Benacerraf 1973, 671–674]. Позднее Филд [Field 1989] и Чейн [Cheyne 1998; Cheyne 2001] создали на его основе собственные модификации.

⁴ Чейн предлагает ослабить метафизически обременительное утверждение (EO2), считая достаточным менее нагруженный (каузально) тезис: (EO2*) Мы не можем знать о том, что некоторая сущность *X* существует, если наша вера в ее существование не вызвана хотя бы одним событием, в котором *X* принимает непосредственное участие [Cheyne 1998, 38; Cheyne 2001, 99].

(ER) Невозможно обладать знанием какой-либо абстрактной сущности *X*, если не соблюдается условие *C* (принципиально недоступное для семантического платонизма)⁵.

В качестве иллюстрации такого ограничения обычно используется пример, придуманный Хартри Филдом [Field 1989, 26–27]. Вообразим ситуацию: все мои убеждения о событиях в некоторой непальской деревне оказываются буквальными истинами. На резонный вопрос: «Откуда мне все это известно?», – я не мог бы дать ни одного приемлемого ответа. Это в принципе невозможно, поскольку нет механизма, способного объяснить столь точную и надежную корреляцию моих убеждений и событий в этой непальской деревне. Абстрактная природа смысла исключает любые каузальные объяснения. Проблема, однако, в следующем: если мы сохраняем верность заявленным семантическим платонизмом принципам (SP1)–(SP5), сложно представить, какие формы могли бы иметь убедительные и эпистемически надежные некаузальные объяснения [Field 1989, 230–231; Liggins 2006, 136].

Для защиты своей прототеории Катц прибегает к единственной открытой для него возможности – он отвергает посылку (EO2), считая ее ложной. Как и многие платоники, он без всякого ущерба для своей семантической теории готов допустить, что мы приобретаем знания о существовании и природе конкретных сущностей в результате прямого или косвенного каузального взаимодействия с ними. Но у нас есть веские причины верить, что математика, имея дело с абстрактными объектами, снабжает нас соответствующими истинными математическими знаниями. Так что на самом деле (ER) не представляет угрозы для семантического платонизма, если принять на вооружение нехитрый аргумент математических платоников [Katz 1990, 284]:

(MP1) Математика занимается абстрактными сущностями (числами, функциями, множествами и др.).

(MP2) Мы обладаем истинными математическими знаниями о таких абстрактных сущностях.

(EO3) Но каузально с ними мы никак не связаны.

∴ (MP3) Мы приобретаем истинные математические знания о таких абстрактных сущностях благодаря интуиции.

⁵ Поскольку каузальные теории знания почти повсеместно вышли из моды, мы могли бы фиксировать требование, содержащееся в условии *C*, с помощью оговорки Харта: (H) «...проблема заключается не столько в каузальности, сколько в самой возможности естественного познания абстрактных объектов» [Hart 1977, 126].

Интуиция рассматривается Катцем как способ, с помощью которого мы приобретаем знания о существовании и природе абстрактных (платонических) объектов [Katz 1990, 283–290; Katz 1998, 45]. Именно она обеспечивает нам привилегированный доступ к смыслам и их значениям, позволяя независимым от восприятия образом «схватывать» необходимые для знания любых естественных языков грамматические факты (синонимии, антонимии и др.) [Katz 1990, 254].

Попытка Катца отвергнуть посылку (ЕО2) сталкивается с новыми возражениями. Пол Хорвич и Мартин Куш указывают на ложность структурной аналогии математического и естественных языков. Во-первых, такая аналогия вносит путаницу в наши семантические теории, игнорируя очевидные различия в природе математических и грамматических абстракций. Интуитивно известные мне грамматические факты, в отличие от необходимых математических истин, могут стать объектами знания для других носителей языка лишь при помощи эмпирических методов. Трудно представить, каким образом без наблюдения за моим языковым поведением кто-то присвоил бы себе право утверждать, что используемый мной токен, к примеру «холостяк», означает то же самое, что и токен «неженатый мужчина» [Horwich 2003, 228]. Во-вторых, сематический платонизм абсолютно несовместим с представлениями об историчности и изменчивости естественных языков. Катц верит, что естественные языки, понимаемые как абстрактные (платонические) сущности, сами по себе совершенно неизменны, а любые актуальные изменения языковых практик связаны лишь с нашим знанием этих языков [Kush 2006, 145; Фреге 2000а, 313].

Проблематичен и сам способ доступа к абстрактным (платоническим) сущностям⁶. Общее возражение против знания об абстрактных объектах посредством интуиции связано с ее загадочной природой. Пытаясь хоть немного прояснить характер этого некаузального отношения, Катц в своих поздних работах прибегает к услугам метафоры квазивосприятия⁷. Подобная стратегия или откровенно

⁶ Подробно разобрав пять возможных видов интуиции (как бессознательное и очень быстрое умозаключение, как непосредственное схватывание каузально недоступных положений дел в мире, как часть процессов восприятия, как активное созерцание истинности некоторых утверждений, как прямое постижение платонических сущностей) [Cheyne 1997; Cheyne 2001, 131–144], Чейн приходит к выводу, что ни один из них не может предоставить надежное и убедительное оправдание для веры платоников в (МР3). На мой взгляд, это как минимум косвенно свидетельствует в пользу разумности эпистемологического ограничения (ЕР).

⁷ В Realistic Rationalism он принимает концепцию интуиции как «иного вида отношения к реальности» Гёделя, согласно которой, как и при восприятии вещей, мы формируем наши идеи об абстрактных объектах на основе чего-то такого, что может быть дано нам непосредственным образом [Katz 1998, 16–17].

бесполезна, или ошибочна, так как в обычных ситуациях (кроме метафизических примеров совершенных галлюцинаций) восприятие является каузальным процессом. Есть в распоряжении Катца и альтернативная стратегия, основанная на постулировании дополнительных платонических сущностей, которые имеют особый «квази-конкретный» характер⁸. Но и в этом случае неприятная для семантического платонизма дилемма сохраняется. Если эти сущности обладают каузальными силами, то остается неясным, как заполнить разрыв между ними и чистыми абстракциями, если же они ими не обладают, тогда такие сущности не могут быть открыты в восприятии. Поэтому намерение Катца представить интуицию в форме врожденной «естественной» способности иметь знания об абстрактных (платонических) сущностях на деле остается либо пустой метафорой [Oliver 2000, 117–120], либо чем-то абсолютно мистическим [Horwich 1993, 158; Cheyne 1997, 122; Cheyne 2001, 140–141].

Наконец, последнее возражение метит в главную «изюминку» прототеории Катца – тезис о «медиальном» статусе смыслов. Катц уверен, что его форма семантического платонизма неуязвима для скептицизма. Например, со стороны вопроса, откуда мне знать, что правильным значением математического выражения $57 + 68$ будет именно 125, а не 5? Ответ Катца прост: помимо бесконечных экстенсионалов математических функций существуют их конечные интенционалы – платонические объекты (смыслы), основанные на понятии вычисления n -го преемника числа m внутри ряда натуральных чисел. Принципы семантического платонизма (SP1)–(SP5) не обязывают нас соотносить представленные в нашем разуме конечные абстракции (правила сложения), фиксирующие смысл используемых нами выражений (знака +), с их бесконечными экстенционалами (тройками чисел {2, 2, 4}, {57, 68, 125} и т. д.) [Katz 1990, 172–174]. Но некоторые исследователи категорически не согласны с таким ответом [Крипке 2010, 84–85; Boghossian 1993, 140–141; Kush 2006, 136–142]. По их мнению, он не дает нам решения скептической загадки, так как никакие конечные смыслы в принципе не могут «схватывать» бесконечные экстенционалы.

Для правильного понимания этого возражения можно воспользоваться примером, предложенным Мартином Кушем [Kush 2006,

⁸ Возможный прототип данной стратегии представлен, например, в исследованиях математической интуиции Парсонса [Parsons 1980]. Согласно заверениям Катца, его собственная прототеория вполне с ней совместима: «В моей теории интуиции конструирование производит объекты интуитивного постижения, однако такие объекты являются скорее внутренними репрезентациями абстрактных объектов, нежели самими абстрактными объектами» [Katz 1981, 203].

142–143]. Представим, что мы имеем дело со старой стеной, заросшей травой. Мы могли бы сказать, что стена является конечной, поскольку она сложена из конечного числа кирпичей, либо думать о ней как о конечной, так как она заросла конечным множеством травинок. Предположим, мы решили задаться вопросом, как такая стена могла бы порости бесконечным множеством травинок? Довольно странно было бы отвечать на него простым указанием, что она сложена из конечного числа кирпичей. Любое объяснение, основанное на знании конструкции стены и свойств материала, из которого она сложена, окажется здесь бесполезным. Ведь на самом деле наш вопрос в том, можем ли мы в принципе строить свои стены так, чтобы они могли зарастать бесконечным множеством травинок. Попытка Катца сослаться на конечность интуитивно «схватываемых» нашим разумом смыслов ровным счетом ничего не решает: смыслы либо определяют бесконечные экстенсионалы, и тогда они уязвимы для скептического аргумента *ad infinitum*, либо они этого не делают, но тогда они совершенно бесполезны для понимания того, какой я должен дать ответ в каждом новом для себя примере вычисления функции сложения.

Заключение

Последний вопрос, который необходимо обсудить – это вопрос о том, что же нам делать, если прототеория Катца нас не удовлетворяет? Что мы можем предложить ей на замену? Ответ, как мне кажется, очевиден: лучшей альтернативой является натурализм. Полностью свободные от влияний семантического платонизма теории языка делают своим основанием тезис Витгенштейна: значение языкового выражения есть его употребление [Витгенштейн 1994, 99]. Такая картина языка видится мне наиболее правдоподобной. Для этого нам достаточно принять следующие простые принципы:

(W1) Значения возникают в результате коммуникативного взаимодействия внутри сообщества. Такое взаимодействие поддерживается обширным семейством разнообразных языковых практик (изложение фактов, вопросы, приказы, обещания и др.).

(W2) Модели регулярного использования конкретных языковых выражений ставят их значения в исключительную зависимость от прагматических критериев.

(W3) Понимать значения языковых выражений, используемых некоторым сообществом, значит приобрести способность прини-

мать участие в актуальных для членов этого сообщества коммуникативных взаимодействиях.

Именно эти принципы позволяют трактовать языковые значения не как *ἰδέα το παν γραμματική*, но прежде всего как социальные феномены. Они изменчивы и не вечны. Они возникают и исчезают в прямой зависимости от того, ведем ли мы себя определенным образом или, напротив, перестаем это делать. Ведь значения – это не то, что мы «интуитивно схватываем» благодаря своим врожденным языковым способностям, но лишь то, в чем мы сами принимаем непосредственное участие.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Витгенштейн 1994 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1. С. 75–319.
- Крипке 2010 – *Крипке С.* Витгенштейн о правилах и индивидуальном языке. М.: Канон+, 2010.
- Фреге 2000а – *Фреге Г.* Логика. Введение // Логика и логическая семантика: сборник трудов. М.: Аспект Пресс, 2000. С. 307–325.
- Фреге 2000б – *Фреге Г.* О смысле и значении // Логика и логическая семантика: сборник трудов. М.: Аспект Пресс, 2000. С. 230–246.
- Benacerraf 1973 – *Benacerraf P.* Mathematical Truth // The Journal of Philosophy. 1973. Vol. 70 (9). P. 661–679.
- Boghossian 1993 – *Boghossian P.* Sense, Reference and Rule-Following // Philosophical Issues. 1993. Vol. 4. P. 135–141.
- Cheyne 1997 – *Cheyne C.* Getting in Touch with Numbers: Intuition and Mathematical Platonism // Philosophy and Phenomenological Research. 1997. Vol. 57 (1). P. 111–125.
- Cheyne 1998 – *Cheyne C.* Existence Claims and Causality // Australasian Journal of Philosophy. 1998. Vol. 76 (1). P. 34–47.
- Cheyne 2001 – *Cheyne C.* Knowledge, Cause, and Abstract Objects: Causal Objections to Platonism. Dordrecht: Springer, 2001.
- Field 1989 – *Field H.* Realism, Mathematics and Modality. Oxford: Blackwell, 1989.
- Hart 1977 – *Hart W. D.* Review on «Mathematical Knowledge» by Mark Steiner // The Journal of Philosophy. 1977. Vol. 74 (2). P. 118–129.
- Horwich 1993 – *Horwich P.* Meaning and Metaphilosophy // Philosophical Issues. 1993. Vol. 4. P. 153–158.

- Horwich 2003 – *Horwich P.* The Philosophy of Jerrold Katz // Philosophical Forum. 2003. Vol. 34 (3/4). P. 225–232.
- Katz 1981 – *Katz J.* Language and Other Abstract Objects. Oxford: Blackwell, 1981.
- Katz 1986 – *Katz J.* Why Intensionalists Ought Not Be Fregeans // Truth and Interpretation: Perspectives on the Philosophy of Donald Davidson / ed. E. LePore. Oxford: Basil Blackwell, 1986. P. 59–91.
- Katz 1990 – *Katz J.* The Metaphysics of Meaning. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.
- Katz 1993 – *Katz J.* Précis of «The Metaphysics of Meaning» // Philosophical Issues. 1993. Vol. 4. P. 128–134.
- Katz 1998 – *Katz J.* Realistic Rationalism. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.
- Kusch 2006 – *Kusch M.* A Sceptical Guide to Meaning and Rules. Cambridge: Acumen, 2006.
- Liggins 2006 – *Liggins D.* Is There a Good Epistemological Argument Against Platonism? // Analysis. 2006. Vol. 66 (2). P. 135–141.
- Oliver 2000 – *Oliver A.* A Realistic Rationalism? // Inquiry. 2000. Vol. 43 (1). P. 111–135.
- Parsons 1980 – *Parsons C.* Mathematical Intuition // Proceedings of the Aristotelian Society. 1980. Vol. 80 (1). P. 145–168.
- Picazo 2021 – *Picazo G.* The Long Shadow of Semantic Platonism, Part I: General Considerations // Philosophia. 2021. Vol. 49 (4). P. 1427–1453.

Ματεριαιλ πισυυπυιλ β ρεδακτυυ 23.12.2021

Ματεριαιλ πισυυπυιλ β ρεδακτυυ πισυε ρετυεντυρυυυυ 04.03.2022

«ЗНАЧЕНИЕ КАК УПОТРЕБЛЕНИЕ», НОРМАТИВНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ И ИЛЛОКУТИВНАЯ СИЛА

В. В. Оглезнев

Университет Бремена, Германия
Санкт-Петербургский государственный университет, Россия
ogleznev82@mail.ru

Исследование выполнено при финансовой поддержке
Фонда имени Александра фон Гумбольдта

Представлены возражения против позиции В. А. Ладова, изложенной в его статье в этом номере журнала. Рассмотрен один из критических аргументов Д. Катца, выдвинутый против концепции «значение как употребление» Л. Витгенштейна. Речь идет об аргументе, что фиксация более глубоких смыслов грамматических форм, которые не релятивизируются в языковых играх, позволяет показать, что смыслы грамматических форм не рождаются в конкретной языковой игре. Показано, что если критерием понимания смысла в рамках коммуникации может служить только определенное действие, то решающее значение имеет не столько пропозициональное содержание этого действия, сколько его иллокутивная сила. Без иллокутивной силы смысл языковой формы понять достаточно сложно, если вообще возможно. Обращение к нормативным предложениям, выраженным особыми прескриптивными речевыми актами, позволило показать, что различия между приказами, просьбами, предсказаниями проявляются только на прагматическом уровне использования языка, на семантическом уровне такого различия нет. Вне контекста конкретной языковой игры такого различия не провести.

Ключевые слова: значение, речевые акты, нормативные предложения, иллокутивная сила.

“MEANING AS USE”, NORMATIVE SENTENCES, AND ILLOCUTIONARY FORCE

Vitaly V. Ogleznev

University of Bremen, Bremen, Germany
Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia
ogleznev82@mail.ru

This short remark, which is a minor objection to Vsevolod A. Ladov's panel article "Gottlob Frege's Semantics in Modern Analytic Philosophy", examines

one of the critical arguments put forward by Jerrold Katz against Ludwig Wittgenstein's "meaning as use". I am talking about the argument that fixing deeper meanings of grammatical forms that are not relativized in language games allows us to show that the meanings of grammatical forms are not caused in a specific language game. I show that, if only a certain action can be treated as a criterion for understanding meaning in the framework of communication, then the crucial importance is not so much the propositional content of this action as its illocutionary force. Without the illocutionary force, the meaning of linguistic form is quite difficult to understand, if at all possible. The reference to normative sentences expressed by special prescriptive speech acts made it possible to show that the differences between orders, requests, predictions manifest themselves only at the pragmatic level of language use, there is no such difference at the semantic level. Beyond the context of a particular language game, such a distinction cannot be made.

Keywords: meaning, speech act, normative sentence, illocutionary force.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-127-134

В статье «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии» В. А. Ладов предпринимает попытку не столько реабилитировать объективистскую семантику Г. Фреге, сколько за счет обращения к контраргументам лингвистического платонизма Дж. Катца в отношении концепции «значения как употребления» Л. Витгенштейна «вернуть метафизическую компоненту в теорию значения». Интерес к неопрегеанству Катца автор объясняет тем, что, хотя Катц не отрицает концепцию «значения как употребления», он «стремится совместить метафизические взгляды Фреге на уровне фиксации идеальных значений языковых выражений с прагматической деформацией этих значений на уровне реальных языковых практик, разнообразие которых и показал поздний Витгенштейн»¹. Однако в успешности отдельных критических аргументов Катца против Витгенштейна некоторые сомнения тем не менее возникают. Я рассмотрю лишь один из них (четвертый аргумент в нумерации В. А. Ладова): что фиксация более глубоких смыслов грамматических форм, которые не релятивизируются в языковых играх, позволяет показать, что смыслы грамматических форм не рождаются в конкретной языковой игре.

¹ На с. 105 в статье В. А. Ладова «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии», публикуемой в этом номере журнала.

Для Витгенштейна значение языковых форм было самым тесным образом связано с их употреблением. И именно эта идея выступала неким ключом к тому, как он понимал природу языка, – значение слова есть его употребление. Но что есть значение слова? На этот вопрос удачно ответил П. М. С. Хакер: «Значение слова – это то, что представлено объяснением его значения» [Хакер 2022, 22]. Объяснение слова определяет правило его употребления: «Значение слова (или фразы) – это то, что известно (или понятно), когда человек знает (или понимает), что это слово (или фраза) означает. Знать, что слово означает, – значит уметь его употреблять в соответствии с принятыми объяснениями того, что оно означает, т. е. в соответствии с правилами его употребления. А также уметь объяснить или признать правильным объяснение того, что оно означает» [Хакер 2022, 24–25].

Что значит понимать смысл какого-то выражения? Это значит понимать, как в соответствии с этим выражением действовать. Критерием понимания в таком случае становится действие в рамках некой социальной практики. По-иному оценить, понял человек что-то или нет, никак нельзя. Если мы судим о понимании слова на основании действия в рамках социальной практики, то мы не можем это сделать вне рамок его употребления. Слово приобретает значение в контексте его употребления. И если критерием понимания смысла в рамках коммуникации может служить только определенное действие, то решающее значение имеет не столько пропозициональное содержание этого действия, сколько его иллокутивная сила. Без иллокутивной силы смысл языковой формы понять достаточно сложно, если вообще возможно.

То, что иллокутивная сила выражается только в употреблении, убедительно показали К. Э. Альчуррон и Е. В. Булыгин на примере нормативных предложений (предложений, выражающих нормы) в контексте развиваемой ими логики норм. Они исходили из того, что изменяться может только иллокутивная сила (прагматический компонент), в то время как пропозициональное содержание (семантический компонент) речевого акта всегда неизменно: «Только на прагматическом уровне использования языка проявляются различия между утверждениями, вопросами, приказами, на семантическом уровне такого различия нет» [Альчуррон, Булыгин 2013, 236]. Иными словами, различие между утверждением, вопросом, приказом или предположением заключается не в значениях произносимых предложений (их пропозиционального содержания), но в различном употреблении одного и того же предложения (его

иллокутивной силы). А значит, у нормативных предложений нет никакого «абстрактного смысла», который позволил бы, как говорит Катц, проследить различие между приказом и предсказанием. Напротив, «нормы есть прагматические сущности, поскольку они есть результат прескриптивного речевого акта» [Guastini 2018, 1], для анализа которых прагматический аспект имеет более важное значение, нежели семантический.

Рассмотрим, что эта идея собой представляет. Альчуррон и Булыгин развивали так называемую экспрессивную концепцию норм, утверждающую, что нормативные предложения можно (или следует) анализировать в терминах (а) дескриптивного компонента, который является описанием действия или положения дел, обусловленного действием, и (b) нормативного оператора, или нормативного (прескриптивного) компонента [Булыгин 2016, 359]. Нетрудно заметить, что экспрессивная концепция основывается на теории речевых актов в том смысле, что норма представляется как определенного рода речевое действие. Нормативный компонент выражается не в терминах значений лингвистических выражений, но в терминах иллокутивной силы (где «прескриптивность есть иллокутивная характеристика пропозиций» [Вайнбергер 2016, 329]), т. е. в терминах того, что *делают* посредством некоторого выражения. Отсюда вывод – нормы есть результат прескриптивного использования языка, особое речевое действие. Нормативный (прескриптивный) компонент, таким образом, является не оператором, а неким индикатором определенной силы выражения, т. е. индикатором того действия, которое выполняет агент, использующий данное выражение [Alchourrón, Bulygin 1984, 454; Булыгин 2016, 361]. Например, $!p^2$ выражает не пропозицию, что p должно иметь место (быть выполнено), но указывает на то, что p приказано.

Как мы видим, экспрессивная концепция норм Альчуррона и Булыгина имеет много общего с теорией речевых актов, и прежде всего в версии Дж. Сёрла, по крайней мере в вопросах лингвистической структуры речевого акта (пропозициональное содержание и иллокутивная сила), анализ которой демонстрирует не только контекстуальный характер иллокутивной силы языкового выражения, но и важность прагматического аспекта перед семантическим.

² Здесь '!' является индикатором иллокутивной силы. Выбор К. Э. Альчуррона и Е. В. Булыгина в пользу этого знака связан, по-видимому, с тем, что нормы в экспрессивной концепции по своей сути являются приказами. Но '!' использовался также и Дж. Сёрлом в символической записи директив как особой разновидности иллокутивных актов – '! ↑ W (H делает A)', которая является развернутой версией сёрловской нотации '! (p)' [Сёрл 1986, 182; Searle 1969, 31].

Основная идея Сёрла состояла в том, что «желаемое воздействие значения чего-либо заключается не в том, чтобы вызвать речевой отклик у слушающего или сделать так, чтобы он повел себя определенным образом, а в том, чтобы ему стали известны *иллокутивная сила и пропозициональное содержание* высказывания» [Сёрл 2010а, 16] (курсив мой. – В. О.). В этом заключается коммуникативная цель произнесения, манифестируя которую, говорящий сообщает высказыванию определенную иллокутивную силу.

Возьмем, например, высказывание, выраженное предложением «Пётр кладет книгу на стол»³. Оно может быть использовано при совершении различных речевых актов:

- 1) «Пётр положит книгу на стол?» (вопрос);
- 2) «Пётр положит книгу на стол» (утверждение о будущем, или предсказание);
- 3) «Пётр, положи книгу на стол!» (просьба или приказ);
- 4) «Положил бы Пётр книгу на стол» (выражение желания);
- 5) «Если Пётр положит книгу на стол, то я тоже положу» (гипотетическое выражение намерения).

При произнесении каждого из этих предложений (при совершении иллокутивного акта) говорящий осуществляет референцию к конкретному лицу – Петру – и предикцирует этому лицу некое действие – ‘положить книгу’. Акт референции, т. е. привлечение в зону рассмотрения определенных объектов, выражается собственными именами, местоимениями и другими видами именных конструкций, необходимых для референции, а акт предикации, т. е. приписывание неких свойств этим объектам, – определенными грамматическими предикатами. Но во всех этих случаях говорящий совершает еще один дополнительный (неиллокутивный) акт, общий для всех пяти иллокутивных актов. Референция к некоему Петру и предикация одного и того же действия этому лицу указывают на то, что все эти акты связывает некое общее содержание. Это общее содержание может быть выражено придаточным предложением «что Пётр кладет книгу на стол», которое, по Сёрлу, называется *пропозицией*, т. е. говорящий выражает пропозицию, что Пётр кладет книгу на стол. При этом следует учитывать два момента: во-первых, пропозиция выражается не соответствующим предложением, но произнесением говорящим этого предложения; во-вторых, пропозицию следует отличать от утверждения этой пропозиции («Пётр положит книгу на стол»), потому как «утверждение – это иллокутивный акт, а пропозиция – вообще не акт, хотя акт выражения

³ Пример К. Э. Альчуррона и Е. В. Булыгина.

пропозиции есть часть совершения определенных иллокутивных актов» [Сёрл 2010b, 61]. Иными словами, можно сказать, что предложение имеет две части – элемент, служащий показателем пропозиции, и средство, служащее показателем иллокутивной функции. Показатель функции позволяет судить о том, какую иллокутивную силу должно иметь высказывание, т. е. какой иллокутивный акт совершает говорящий, произнося данное предложение (к показателям функции относятся порядок слов, ударение, интонация, пунктуация и т. п.; часто иллокутивную функцию проясняет контекст, и тогда необходимость в показателе функции отпадает).

В структуре иллокутивного акта, таким образом, следует различать: 1) объектную референцию; 2) акт предикации (референция и предикация составляют пропозициональное содержание и образуют единый пропозициональный акт, который речевым актом не является); 3) иллокутивную силу, с которой осуществляется предикация референции. Эти три элемента Дж. Сёрл выражает формулой $F(RP)$, где F – индикатор иллокутивной силы, R – референциальное выражение, а P – предикативное выражение [Searle 1969, 33]⁴. Индикатор иллокутивной силы F указывает на способ или грамматическое наклонение, которым P приписывается R . Если вместо R подставить «Пётр», а вместо P «положить книгу на стол», то все их вхождения в разные иллокутивные акты (вопросы, утверждения, просьбы, приказы и т. д.) будут одинаковыми. Все три элемента взаимосвязаны и взаимообусловлены. Термин F влияет на предикативный термин, чтобы показать, каким образом он отсылает к объекту референции. Например, в случае императивного предложения индикатор императивной иллокутивной силы F устанавливает, что объект, который обозначается термином R , должен совершить действие, указанное в термине P [Searle 1969, 122]. Этим Сёрл хочет сказать, что предикация, в отличие от референции, находится в некоторой зависимости от иллокутивной силы⁵, т. е. предикация осуществляется в определенном грамматическом наклонении, а потому речевым актом вообще не является.

⁴ Здесь следует обратить внимание на схожесть в терминологии: утверждение, что нормативный (прескриптивный) компонент является неким индикатором определенной силы выражения, очень напоминает сёрловскую трактовку индикатора иллокутивной силы.

⁵ Показатель иллокутивной силы в предложении, действуя над пропозициональным содержанием, выполняет важную задачу – указывает на *направление приспособления* между этим пропозициональным содержанием и реальностью, т. е. иллокутивная сила определяет то, как пропозициональное содержание соотносится с миром (слова-реальность или реальность-слова) [Сёрл 1986, 172–173].

Таким образом, иллокутивные акты, по Сёрлу, могут обладать разной иллокутивной силой, но одинаковым пропозициональным содержанием. «Пётр поцеловал Марию» и «Мария была поцелована Петром» выражают одно и то же пропозициональное содержание независимо от того, с каким намеком говорящий их использует, с какой иллокутивной силой. То есть несмотря на то, что эти предложения могут произноситься с разной иллокутивной силой (и вообще быть разными предложениями, хотя и взаимопереводимыми), у совершаемого при этом речевого акта будет одно пропозициональное содержание [Green 2000, 444]. Но здесь важно, что именно иллокутивная сила, вернее, ее распознавание при произнесении предложения, позволяет понять, что тем самым говорящий желает сообщить и каким образом слушающему следует себя вести. Конечно, здесь не все так просто. У этой позиции есть некоторые ограничения, которые обнаруживаются, например, в логике императивов [Fillion, Lynn 2021], но в данном случае это несущественно.

Катц и симпатизирующий его аргументам В. А. Ладов говорят, что для прагматического уточнения смысла предложения-произнесения (приказ это или предсказание) сначала следует зафиксировать абстрактный смысл (или уяснить значение) соответствующего предложения-типа, т. е. зафиксировать его семантику. Но пример нормативных предложений, выраженных особыми прескриптивными речевыми актами, как раз и показывает, что различия между приказами, просьбами, предсказаниями проявляются только на прагматическом уровне использования языка, на семантическом уровне такого различия нет [Альчуррон, Булыгин 2013, 236]. Вне контекста конкретной языковой игры такого различия не провести. Возможно ли установить иллокутивную силу посредством фиксации «глубинных смыслов грамматических форм, которые не релятивизируются в языковых играх»? Нет! Как было показано выше, на семантическом уровне можно зафиксировать только пропозициональное содержание, которое никак не влияет на установление иллокутивной силы.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Альчуррон, Булыгин 2013 – Альчуррон К. Э., Булыгин Е. В. Экспрессивная концепция норм // «Нормативные системы» и другие работы по философии права и логике норм / под ред. Е. Н. Лисянюк. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2013. С. 234–261.

- Булыгин 2016 – Булыгин Е. В. Нормы и логика: Ганс Кельзен и Ота Вайнбергер // Булыгин Е. В. Избранные работы по теории и философии права / под ред. М. В. Антонова, Е. В. Лисанюк. СПб.: Алеф-Пресс, 2016. С. 358–378.
- Вайнбергер 2016 – Вайнбергер О. Экспрессивная концепция норм – тупик для логики норм // Булыгин Е. В. Избранные работы по теории и философии права / под ред. М. В. Антонова, Е. Н. Лисанюк. СПб.: Алеф-Пресс, 2016. С. 327–357.
- Сёрл 1986 – Сёрл Дж. Классификация иллокутивных актов // Новое в зарубежной лингвистике / под ред. Б. Ю. Городецкого. М.: Прогресс, 1986. Вып. XVII. С. 170–194.
- Сёрл 2010а – Сёрл Дж. Введение // Философия языка / под ред. Дж. Сёрла. М.: Едиториал УРСС, 2010. С. 6–22.
- Сёрл 2010b – Сёрл Дж. Что такое речевой акт? // Философия языка / под ред. Дж. Сёрла. М.: Едиториал УРСС, 2010. С. 56–74.
- Хакер 2022 – Хакер П. М. С. Витгенштейн о человеческой природе. М.: Канон+, 2022.
- Alchourrón, Bulygin 1984 – Alchourrón C., Bulygin E. Pragmatic Foundations for a Logic of Norms // *Rechtstheorie*. 1984. Vol. 15. P. 453–464.
- Fillion, Lynn 2021 – Fillion N., Lynn M. The Content and Logic of Imperatives // *Axiomathes*. 2021. Vol. 31. P. 419–436.
- Green 2000 – Green M. S. Illocutionary Force and Semantic Content // *Linguistics and Philosophy*. 2000. Vol. 23 (5). P. 435–473.
- Guastini 2018 – Guastini R. Two Conceptions of Norms // *Revus: Journal for Constitutional Theory and Philosophy of Law*. 2018. Vol. 35. P. 1–10.
- Searle 1969 – Searle J. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.

Материал поступил в редакцию 09.03.2022

РЕАЛЬНОСТЬ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ЗНАЧЕНИЯ И ЯЗЫКОВЫЕ ИГРЫ

В. А. Суровцев

Томский научный центр СО РАН, Россия
Томский государственный университет, Россия
surovtsev1964@mail.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда
№ 18-18-00057, <https://rscf.ru/project/18-18-00057/>

Данный текст является репликой на статью В. А. Ладова о платонизированной семантике Г. Фреге и о возможности решить с её помощью проблемы языкового значения. Анализируется критика такой семантики в работах Л. Витгенштейна. Высказывается сомнение, что подход Витгенштейна может служить основанием для реабилитации новых подходов к семантике, основанных на представлении о реальности языкового значения.

Ключевые слова: Фреге, Витгенштейн, Катц, смысл, значение, язык, семантика, предложение, скептицизм.

REALITY OF LINGUISTIC MEANING AND LANGUAGE GAMES

Valeriy A. Surovtsev

Tomsk Scientific Center, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Tomsk, Russia
Tomsk State University, Tomsk, Russia
surovtsev1964@mail.ru

The article contains some considerations on Vsevolod A. Ladov's reconstruction of the theory of semantics of Gottlob Frege and of the late Ludwig Wittgenstein. The author analyzes some problems of such reconstruction and demonstrates that problems exist. Katz's new resolve does not eliminate them. Problems remain problems.

Keywords: Frege, Wittgenstein, Katz, sense, meaning, language, semantics, sentence, skepticism.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-135-144

Статья В. А. Ладова «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии»¹ состоит из трёх последовательных разделов. В первом разделе рассматривается трёхчленная семантика Фреге, в которой в рамках отношения наименования «знак–объект» выделяется третий элемент Sinn (смысл), выполняющий функцию модуса указания знака на объект. Отношение наименования преобразуется у Фреге в трёхэлементную структуру «знак–смысл–объект», где смыслу отводится роль способа данности объекта в знаке [Фреге 2000]. Особенность такой трёхчленной семантики заключается в том, что она имеет платонизированный характер, поскольку Фреге считает смыслы объективными сущностями, несводимыми ни к наглядным представлениям, ни к вещам действительного мира. Смыслы образуют «третью область» [Фреге 2021a], по характеристикам весьма напоминающую мир идей Платона. Подобный лингвистический реализм в статье В. А. Ладова иллюстрируется ссылкой, во-первых, на утверждение Фреге, что в предложениях различных грамматических форм (повествовательное предложение, вопрос, приказ) может быть выражена одна и та же мысль, во-вторых, ссылкой на особенности функционирования понятия числа, которое не может относиться ни к субъективным представлениям, ни к реальным вещам вроде «булыжников или пряников».

Вторая часть статьи В. А. Ладова посвящена теории языковых игр позднего Л. Витгенштейна, основанной на теории значения как употребления, которая впервые была представлена в [Витгенштейн 2022] и во многом лежит в основании концепции, разработанной им в «Философских исследованиях» [Wittgenstein 2009]. Основным утверждением данного раздела является то, что теория значения как употребления направлена прежде всего на подрыв стабильности лингвистического значения и, в частности, на отвержение семантических концепций фрегеанского типа, в которых за значением закрепляется его реальность, независимость и самотождественность. Цель языковых игр в этом случае заключается в том, чтобы показать, что значение языкового выражения зависит от условий или правил языковой игры и не является чем-то объективным, независимым от языковой практики. Признавая в некоторых случаях справедливость критики Витгенштейном реалистских теорий значения, В. А. Ладов тем не менее в третьем разделе, опираясь на работу Д. Катца [Katz 1990], пытается реабилитировать реалистскую семантику, ссылаясь на то, что языковая игра, хоть и преобразует грамматическую форму лингвистических выражений, должна сохранять самотождествен-

¹ Статья В. А. Ладова публикуется в этом номере журнала.

ным выраженный в этих разных формах смысл. Связывается это с тем, что понимание смысла предшествует его выражению в разных грамматических формах. Например, смысл описания, вопроса или приказа может быть одинаковым, сами же описание, вопрос или приказ суть ничто иное как случай употребления, который может разниться от одной языковой игре к другой. Случаи употребления не нужно путать с собственно объективным содержанием, которое понимается, а затем уже употребляется.

Несмотря на стройность представленной В. А. Ладовым конструкции, аргументация, приведенная в каждом разделе, а также общая направленность и выводы вызывают некоторые сомнения, выразить которые я попытаюсь в данной реплике.

Прежде всего обращает на себя внимание достаточно вольное обращение В. А. Ладова с понятиями *Sinn* и «число» у Фреге, когда он проводит аналогии между ними относительно их объективного статуса. Несмотря на то, что их статус действительно объективен, всё-таки это совершенно разные вещи. Во всяком случае реализм *Sinn* имеет несколько иной характер, чем реализм чисел. Смысл – это то, посредством чего дан обозначаемый объект. Но совсем не то с числами. Числа есть понятия о свойствах понятий. В этом отношении понятие числа имеет «понятийное содержание», в какой-то мере соответствующее лингвистическим смыслам. Но это понятийное содержание не является способом данности объекта в знаке.

Представляет ли собой это «понятийное содержание» реалистское образование на манер идеи Платона или нет – это совсем другой вопрос, который не касается статуса смысла и значения языковых выражений, даже если и учитывать, что оно остаётся одним и тем же при различных грамматических преобразованиях предложений, в которых встречается понятие числа. Когда Фреге в «Основоположениях арифметики» [Фреге 2021b] ставит вопрос об определении понятия числа, речь идёт вовсе не о смысле слов, обозначающих числа. Речь идёт прежде всего о том, чем понятие о числе отличается от понятий о вещах окружающего нас мира. Фреге даёт ответ в том смысле, что понятие числа – это понятие о понятиях, то есть понятие второго порядка, но при этом при определении такого понятия он не обращается к вопросу о смысле языковых выражений, используемых для обозначения понятия числа. Это просто был бы совсем другой вопрос. Числа для Фреге объективны и идеальны, но для их обозначения используются лингвистические выражения, которые на одно и то же число могут указывать посредством разного смысла.

При определении понятия числа Г. Фреге апеллирует к понятию грамматической формы. Такая апелляция, по мнению В. А. Ладова, должна свидетельствовать о том, что спецификация чисел сходна со спецификацией смыслов. Однако, как представляется, здесь есть одно очень важное смешение. Определяя понятие числа, Фреге обращается к грамматической форме целостного предложения только в отношении принимаемого им принципа контекстности, который говорит о том, что спрашивать о значении языкового выражения следует только в контексте целостного предложения, а не изолировано. В этом случае грамматическая форма предложения может меняться без того, чтобы менялся смысл составляющих его частей. Например, понятийное содержание повествовательного предложения о количестве листьев у дерева не будет отличаться от понятийного содержания вопроса о том, сколько листьев у этого дерева. Подобные преобразования не затрагивают природу числа, оно остаётся объективной характеристикой объёма понятия «листья этого дерева» и как таковая остаётся объективной и реальной. Но эта характеристика не является собственно смыслом языковых выражений, используемых для чисел.

Когда Фреге при определении числа апеллирует к грамматической форме, он, по всей видимости, имеет в виду совсем не то, что имеет в виду В. А. Ладов, который говорит, что смысл или мысль, выраженная в целостном предложении, остаётся той же самой при возможных грамматических преобразованиях. Разумеется, преобразования повествовательного предложения в его отрицание, вопрос или побудительное предложение являются грамматическими преобразованиями в общем смысле, сохраняющими исходное содержание. Однако представляется, что здесь путаются две различных вещи: во-первых, собственно синтаксис, с помощью которого выражен объективный смысл предложения, и, во-вторых, синтаксис утверждения, отрицания, вопроса или побуждения, который относится уже не собственно к грамматике самого смысла, но, как считает Фреге, к форме особой связи мысли и её истинностного значения. Спецификация понятийного содержания в рамках реализации принципа контекстности, когда строится определение понятия числа, и спецификация смысла при преобразовании утверждения в отрицание – это всё-таки различные вещи.

Путаница между собственно грамматической формой смысла и формой перехода к утверждению, отрицанию, вопросу, побуждению, когда речь идёт о связи понятийного содержания с истинностным значением, его постановкой под вопрос, его отрицанием или

побуждением к намеренному действию, вряд ли приведёт к прояснению того, что представляют собой дополнительные компоненты в рамках отношения наименования вроде смыслов. Во всяком случае не стоит смешивать Sinn, то есть смысл языковых выражений, с абстрактными объектами, такими как числа. Их характеристики во многом сходны, но это разные онтологические сущности, и подводить их под один разряд было бы по крайней мере легкомысленно.

Тем не менее спецификация смысла языковых выражений у Фреге как чего-то объективного, независимого от субъекта и самотождественного в различных грамматических формах приводит В. А. Ладова к развитию темы в связи с концепцией значения как употребления у Л. Витгенштейна. В частности, он пишет: «Фреге воспринимает различие в данных абстрактных значениях грамматических форм предложений как не подлежащее сомнению, не требующее обсуждения, по сути, он даже не рассматривает вопрос о семантике грамматических форм, он её молчаливо предполагает как данную. Этот вопрос актуализирует Витгенштейн и делает это, конечно же, в своей скептической манере по отношению к представлениям об устойчивых значениях»². Несмотря на некоторую странность данного утверждения, его основной смысл, по-видимому, сводится к двум основным положениям. Во-первых, Г. Фреге всеми силами стремится установить самотождественность смыслов, и изменчивость грамматических структур как раз свидетельствует в эту пользу. Во-вторых, Л. Витгенштейн, апеллируя к изменчивости грамматической формы, наоборот, стремится расшатать представления об устойчивости языкового значения. В результате, используя где-то одинаковые аргументы, Фреге и Витгенштейн приходят прямо к противоположным выводам. Первый утверждает, что значение объективно и стабильно, второй – в свойственной ему, как считает В. А. Ладов, «скептической манере», – что оно изменчиво и зависит от обстоятельств употребления языкового выражения.

У такого подхода есть определённые резоны. Действительно, Витгенштейн отказывается от понятия лингвистического значения как чего-то объективного, стабильного, что можно определить до и независимо от употребления языкового выражения. Значение языкового выражения можно усвоить только из его употребления. А поскольку употребление выражения предполагает участие в определённой языковой игре, то различие в правилах и условиях протекания таких игр порождает сдвиг значений в зависимости от условий

² С. 102 в статье В. А. Ладова «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии» в этом номере журнала.

социальной практики, в которую вплетён язык. Невозможно говорить о едином значении одного выражения вне зависимости от условий его употребления. Можно говорить только о некотором семейном сходстве значений одного и того же выражения, которое используется в разных случаях.

Однако здесь возникает важный вопрос. Можно ли в этом случае говорить о «скептической манере» Л. Витгенштейна? Такое утверждение представляется слишком уж сильным. Скепсис всегда основан на двух предпосылках: во-первых, принимаются противоречащие или противоположные точки зрения, во-вторых, демонстрируется, что каждая из них может быть в достаточной степени обоснована. На этом основании делается вывод, что каждая из данных точек зрения сомнительна. Ничего подобного у Витгенштейна мы не найдём. Мы не найдём даже того, что он напрямую подвергает сомнению семантические теории фрегеанского типа. Вернее, в текстах Витгенштейна вообще невозможно найти критики каких-либо явно сформулированных теорий лингвистического значения. Да и сам Витгенштейн, по крайней мере в отчётливом виде, не строит никакой теории лингвистического значения. В его работах нет теоретической конструкции, которая позволила бы сказать, что теория лингвистического значения Витгенштейна заключается в том-то и том-то, сформулировав ясно и отчётливо, то есть имея очевидное представление, которое может быть дискурсивно чётко выражено в понятиях, соответствующие положения. Витгенштейн, формируя своё понимание лингвистического значения, если можно так сказать, поскольку он не отвечает на традиционные вопросы теории значения, а именно: «Как можно говорить о значении?» или «Как нельзя говорить о значении?», – в стиле, например, Х. Патнэма [Патнэм 1999], не строит теорию. Он просто приводит примеры языкового употребления, демонстрирующие невозможность какого-либо стабильного и независимого лингвистического значения, что особенно показательно представлено в его «Коричневой книге» [Витгенштейн 2022].

Здесь следовало бы задать ещё один вопрос. Насколько критические или скептические устремления Л. Витгенштейна укладываются в рамки интерпретации В. А. Ладовым соотношения трёхчленной семантики Г. Фреге с представлением о лингвистическом значении как употреблении? Этот вопрос немаловажен в том отношении, что сравнивать две теоретических конструкции следовало бы только тогда, когда они преследуют одинаковые цели. В этом случае только и можно было бы сказать, что концепция, представленная Витгенштейном, достигает своей цели и в определённом смысле

опровергает то, что в своей трёхчленной семантике предлагает Фреге. Но представляется, что это совсем не так.

Необходимо прежде всего отметить, что Фреге и Витгенштейн в своём объяснении лингвистического значения преследовали совершенно различные цели, следовательно, вряд ли можно говорить здесь о едином основании для сравнения. Основная задача Фреге сводится к тому, чтобы установить, какие грамматические формы и каким образом влияют на установление истинностного значения основной с его точки зрения логической категории, а именно мысли (Gedanke), являющейся разновидностью смысла (Sinn) [Фреге 2000; Фреге 2021a]. Именно с этой точки зрения он рассматривает отношение наименования, поскольку определяющее значение здесь имеет вопрос о том, какой вклад различные элементы этого отношения вносят в установление истинностного значения целостной мысли. Здесь решается целый ряд вопросов, специфичных для традиционных теорий значения, вроде проблемы тождества или проблемы осмысленности пустых имён, то есть знаков, не указывающих ни на какой реально существующий объект. Но вряд ли Витгенштейн пытается решить те же самые проблемы. У него совсем другой вопрос, и этот вопрос касается того, каким образом языковая деятельность вплетена в социальную практику. Здесь не идёт речь о функционировании пустых имён, проблеме тождества или косвенных контекстов. Сам вопрос о характере функционирования языка относится совсем к другой теме.

Если для Фреге проблема отношения знака к обозначаемому стояла как вопрос о соотношении статичной знаковой конструкции, в частности логики, с реальностью, то для Витгенштейна это прежде всего вопрос о практике употребления языковых выражений. И, таким образом, Витгенштейн ставит совершенно другую проблему, а именно: каким образом языковая деятельность связана с другими формами социальной практики, можно ли рассматривать её обособлено, а если нет, то любое употребление языка, в том числе и в отношении понимания языковых значений, мотивировано этой практикой и не может быть от неё изолировано. В некотором смысле можно сказать, что проблемы языкового значения, которые пытается решить Фреге в своей платонизированной семантике, и затруднения, которые относительно стабильности языкового значения Витгенштейн показывает в многообразии языковых игр, позволяющих лишь приблизительно судить о некотором семейном сходстве, относятся не просто к различным подходам к одной и той же проблеме, они вообще относятся к разным проблемам.

Тем не менее, как считает В. А. Ладов, две этих разных проблемы можно объединить в рамках одного подхода. При ответе на вопрос о природе языкового значения следует просто учесть, что есть два уровня языкового анализа. Эти два уровня реализованы в естественном языке, с одной стороны, как уровень понимания языковых выражений, а с другой – как уровень их употребления. Это позволило бы преодолеть глобальный разрыв между стабильностью языкового значения и различием форм употребления языковых выражений, как оно обнаруживается при всём различии грамматических форм, списав при этом различие самих грамматических форм на особенности употребления тех выражений, смысл которых был понят заранее. При этом В. А. Ладов апеллирует к концепции Д. Каца, который, по его мнению, «пытается обнаружить онтологию платонистского типа в семантике, выделить уровень идеальных значений, ориентируясь исключительно на естественный язык»³. Внимание при этом сосредоточено на практике употребления языковых выражений, но, в отличие от Витгенштейна, которого «естественный язык в виду его подвижности и изменчивости привёл к противоположным онтологическим и эпистемологическим следствиям – релятивизму в познании, утверждению множественности онтологий разнообразных языковых игр, несводимых ни к какой цельной картине мира»⁴, Катц всё же «пытается сохранить метафизические воззрения платонистского типа при анализе естественного языка»⁵. Подобный подход основан на уже не на трёхчленной, но на четырёхчленной семантике. Если у Фреге отношение наименования описывалось в рамках так называемого семантического треугольника «знак – смысл – обозначаемый объект», то здесь речь идёт уже о четырёхугольнике «знак – смысловой тип – случай употребления – обозначаемый объект».

По мнению В. А. Ладова, смысл этой четырёхчленной структуры оправдан тем, что до употребления языкового выражения прежде всего необходимо понять его смысл. В этом отношении языковая практика в некотором смысле следует за пониманием используемых языковых выражений. Другими словами, сперва нужно понять, а потом уже использовать языковое выражение, а значит, смысл языкового выражения всё-таки объективен и стабилен, его лишь модифицирует особый случай употребления. Причем, как утверждает Ладов, «Катц пытается показать, что если Витгенштейн прав,

³ Там же. С. 104.

⁴ Там же.

⁵ Там же.

то это не отрицает Фреге, а именно что существует универсальный семантический строй не только для отдельных слов языка, но и в первую очередь для всеобщих грамматических форм языка»⁶, даже несмотря на то, что «никакое универсальное семантическое содержание не довлеет над свободой употребления. Причём эта свобода проявляется не только в употреблении конкретных слов, но даже и в употреблении более общих, формальных структур, таких как грамматические формы предложений»⁷.

Однако, даже если и принять такую точку зрения, всё равно остаётся вопрос, насколько прескриптивное, аскриптивное и дескриптивное употребление языковых выражений вносит в понимание смысла какое-то новое значение, не говоря уже о иллокутивной силе [Харт 2017]. Во всяком случае смысл одного и того же выражения, произнесённого судьей при вынесении решения и репортёром при описании события, будет различным уже хотя бы потому, что эти произнесения влекут совершенно разные последствия. И вопрос о возможности рассматривать иллокутивную силу в отношении дескриптивного, аскриптивного и прескриптивного значения языкового выражения – это вопрос затруднительный, поскольку невозможно отличить общий смысл от случая употребления языкового выражения.

Но дело здесь даже не в том, что частные случаи свидетельствуют о переходе через платонистскую семантику Фреге посредством критики Витгенштейна к ситуационной семантике Каца. Впрочем, и вопрос совершенно другой. Дело не в том, что случаи употребления разных выражений отличаются от того смысла, который может быть в них заключен. Заключенные смыслы. «Да», бывают такие смыслы. Кроме того, они не просто бывают. Они так и существуют. Во множестве всяких выражений. Но речь не об этом.

Различия грамматических форм и их последовательностей, согласно Витгенштейну, отнюдь не свидетельствуют против Фреге. Дело совсем не в том, что Витгенштейн выступает против семантики фрегеанского типа (утверждая, что отрицание, вопрос и т. п. в каком-то смысле отличаются друг от друга). Витгенштейн лишь говорит, что приписывание одинакового смысла различным грамматическим формам есть одна из языковых игр. Да и само различие грамматических форм есть только языковая игра, одна из языковых игр. Подобного рода различие не означает ровно ничего. Витгенштейн ничего не имеет против платонизма. Для него это

⁶ Там же. С. 105.

⁷ Там же.

была бы ещё одна контрверза, быть может, между неопределённостью значения и платонизмом, которая не играет никакой роли. Впрочем, это вопрос для совсем другой темы.

Но это не означает ровно ничего. Витгенштейн не выносит никакой инвективы против платонизма. Иначе это была бы еще одна контрверза, вроде неопределенности значения, с одной стороны, а с другой стороны – платонизм. Тогда сама неопределённость значения просто претворялась бы в некоторую форму платонизма и фиксированную форму теории значения. Витгенштейн же просто утверждает, что любая версия теории языкового значения определяется в рамках языковой игры, которая удовлетворяет целям определённой языковой практики.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Витгенштейн 2022 – *Витгенштейн Л.* Голубая и коричневая книги: предварительные материалы к «Философским исследованиям». М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2022.
- Патнэм 1999 – *Патнэм Х.* Как нельзя говорить о значении // Патнэм Х. *Философия сознания*. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. С. 146–163.
- Фреге 2000 – *Фреге Г.* О смысле и значении // *Логика и логическая семантика*: сб. тр. М.: Аспект Пресс, 2000. С. 230–246.
- Фреге 2021a – *Фреге Г.* Логические исследования. (Логические исследования. Целое число. 17 узловых предложений о логике). Москва: ЛЕНАНД, 2021.
- Фреге 2021b – *Фреге Г.* Основоположения арифметики: логико-математическое исследование о понятии числа. М: ЛЕНАНД, 2021.
- Харт 2017 – *Харт Г.* Философия и язык права. М.: Канон+, РООИ «Реабилитация», 2017.
- Katz 1990 – *Katz J.* *The Metaphysics of Meaning*. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.
- Wittgenstein 2009 – *Wittgenstein L.* *Philosophische Untersuchungen / Philosophical Investigation: The German text with an English translation by G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker and J. Schulte. Revisited 4th ed. by P. M. S. Hacker and J. Schulte*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

Материал поступил в редакцию 23.12.2021

Материал поступил в редакцию после рецензирования 21.02.2022

О СЕМАНТИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ ЕСТЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА (ОТВЕТ ОППОНЕНТАМ)

В. А. Ладов

Томский научный центр СО РАН
Томский государственный университет
ladov@yandex.ru

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда
№ 18-18-00057, <https://rscf.ru/project/18-18-00057/>

Статья представляет собой заключительную реплику в дискуссии, посвященной вопросам, связанным с построением семантической теории естественного языка. Возможна ли семантическая теория естественного языка? Какой вид должна иметь данная теория? Возможно ли возрождение семантического платонизма Г. Фреге в современной аналитической философии? Может ли лингвистический платонизм Д. Катца претендовать на статус семантической теории естественного языка? Является ли концепция «значение как употребление» позднего Л. Витгенштейна семантической теорией? Участники дискуссии попытались ответить на эти вопросы. Автор данной статьи дает краткое резюме представленных в дискуссии позиций и подводит итоги состоявшегося обсуждения.

Ключевые слова: Фреге, Витгенштейн, Катц, аналитическая философия, язык, семантика, смысл, значение.

ON A SEMANTIC THEORY OF ORDINARY LANGUAGE (RESPONSE TO OPPONENTS)

Vsevolod A. Ladov

Tomsk Scientific Center, Siberian Branch
of the Russian Academy of Sciences, Tomsk, Russia
Tomsk State University, Tomsk, Russia
ladov@yandex.ru

This article is the final remark in the discussion on issues related to the construction of a semantic theory of ordinary language. Is a semantic theory of ordinary language possible? What form should this theory take? Is it possible to revive Gottlob Frege's semantics in modern analytic philosophy? Can Jerrold Katz's linguistic Platonism claim the status of a semantic theory of ordinary language? Is the concept "meaning as use" of the later Ludwig Wittgenstein a semantic theory? The participants of the discussion tried to answer these

questions. The author of this article gives a brief summary of the positions presented in the discussion and draws general conclusions.

Keywords: Frege, Wittgenstein, Katz, analytic philosophy, language, semantics, sense, meaning.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-145-152

Основной вопрос, который мы обсуждали в рамках настоящей дискуссии, – это вопрос о возможности построения семантической теории естественного языка. Возможна ли такая теория в принципе и какой вид она может иметь? Кто-то из участников дискуссии соглашается со мной, что в опоре на исследования Д. Катца мы можем рассчитывать на успехи в построении семантической теории естественного языка неопрегеанского типа с онтологическими установками платонизма относительно смысла (значения) языкового выражения. Кто-то отдает предпочтение концепции «значение как употребление» позднего Л. Витгенштейна. Кто-то занимает нейтральную позицию, но при этом подчеркивает, что взгляды позднего Витгенштейна вообще не представляют собой какой-либо теоретической позиции в семантике. Мнения выражены разные, и каждое из них подкреплено определенной суммой аргументов. Из этого я заключаю, что, во-первых, дискуссия состоялась и, во-вторых, имела продуктивный характер, ибо позволила очертить возможный круг ответов на основной вопрос: возможна ли (и в каком виде) семантическая теория естественного языка? Далее я постараюсь кратко прокомментировать соображения каждого из участников дискуссии.

Е. В. Борисов в своей статье «Контекстуальность в семантике Каплана и Катца»¹ указывает на подобие семантических проектов Д. Катца и Д. Каплана. Он подробно показывает, что выделенная мной у Катца «четырёхчленная семантика» структурно совпадает с основными семантическими понятиями Каплана. Я могу только приветствовать этот факт, ибо в таком случае Катц оказывается вовсе не одиноким маргиналом в своем лингвистическом платонизме, как это представлял, например, М. Куш [Kusch 2006], но, напротив, включается в достаточно интенсивное исследовательское движение по построению семантической теории естественного языка, осно-

¹ Публикация в этом номере журнала: Борисов Е. В. Контекстуальность в семантике Каплана и Катца.

ванной на представлении об объективном характере значения языкового выражения.

Кроме того, я должен согласиться с конструктивным замечанием Е. В. Борисова, что мой термин «смысл-тип» является неудачным. Скорее, следует использовать термины «предложение как тип» или «выражение как тип» и говорить о смысле предложения или выражения как типа. Не сам смысл является типовым. Типовым является предложение, которое имеет смысл.

А. В. Нехаев в статье «Блеск и нищета семантического платонизма»², по сути, не обсуждает вопросы философии языка. В своей статье³ «Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии» я именно через лингвистический анализ указывал на факты естественного языка, в соответствии с которыми мы должны принять тезис о существовании смыслов как объективных сущностей и допустить возможность их познания. Конкретику этих лингвистических фактов А. В. Нехаев не обсуждает. Он ставит, скорее, сугубо эпистемологический вопрос: как возможно познание смыслов как объективных абстрактных сущностей? Это, безусловно, важнейший вопрос, требующий отдельного обсуждения. Но это не вполне то, что рассматривал я. Хотя, нужно признать, статья Нехаева расширяет поле предложенной дискуссии вокруг лингвистического платонизма и ставит актуальные вопросы о его обосновании.

Если же переходить именно к эпистемологической проблематике, то можно сказать следующее. Конечно же, познание смыслов не имеет каузальной природы по аналогии с чувственным познанием, — здесь я полностью соглашаюсь с А. В. Нехаевым. Познание смыслов представляет собой сверхчувственное познание на основе рациональной интуиции. Нехаев указывает на то, что такая интуиция научно не обоснована. И все же это не означает, что ее нет. Просто, имея в виду критерии научного обоснования, Нехаев в своей статье ориентируется на критерии, применимые в естественных науках, что вовсе не обязательно делать в лингвистике и тем более, например, в математике.

Кроме того, не следует забывать, что принятие концепции «значение как употребление» позднего Витгенштейна, которую Нехаев считает единственным правомерным отчетом о значении языкового выражения, ведет нас к глобальному эпистемологическому релятивизму, теоретические затруднения которого очень сложно преодолеть [Ладов 2017; Ladov 2019].

² Публикация в этом номере журнала: Нехаев А. В. Блеск и нищета семантического платонизма.

³ Публикация в этом номере журнала: Ладов В. А. Семантика Г. Фреге в современной аналитической философии.

В. В. Оглезнев в статье «“Значение как употребление”, нормативные предложения и иллокутивная сила», в отличие от А. В. Нехаева, поставившего вопросы общего характера, напротив, концентрируется на одном конкретном аргументе, а именно, на аргументе 4, который я сформулировал в статье «Семантика Г. Фреге в контексте современной аналитической философии» в защиту лингвистического платонизма Катца. Оглезнев критически относится к этому аргументу. Апеллируя к современным исследованиям по философии языка, он подчеркивает, что «...различие между утверждением, вопросом, приказом или предположением заключается не в значениях произносимых предложений (их пропозиционального содержания), но в различном употреблении одного и того же предложения (его иллокутивной силы). А значит, у нормативных предложений нет никакого “абстрактного смысла”, который позволил бы, как говорит Катц, проследить различие между приказом и предсказанием»⁴.

На это критическое замечание Оглезнева можно было бы заметить следующее. Катц, обсуждая витгенштейновский пример с предложением «Вы сделаете это», как раз и не спорит с тем, что различие между приказом и предсказанием в предложении «Вы сделаете это» можно провести только лишь на уровне употребления. Это действительно так. Здесь правы и Витгенштейн, и те авторы, на которых опирается Оглезнев в своих исследованиях. Однако Катц все равно настаивает на том, что более глубинная грамматическая форма у этого предложения есть, и эта форма представляет собой утверждение некоторого акта в будущем времени. Катц подчеркивает, что смысл этой грамматической формы не зависит от контекста употребления [Katz 1990, 92]. Оглезнев же считает (если ориентироваться на его собственные слова, приведенные выше), что утверждение, как и приказ и предсказание, тоже определяются только в контексте употребления. Не претендуя на то, чтобы поставить в данной дискуссии точку, я думаю, мы можем по крайней мере отчетливо зафиксировать сам предмет спора, и это уже будет означать определенную долю продуктивности обсуждения. Спор между Катцем и Оглезневым не в том, что приказ или предсказание определяются в употреблении (Катц с этим не спорит), а в том, что утверждение как грамматическая форма определяется в употреблении.

⁴ С. 129. Публикация в этом номере журнала: Оглезнев В. В. «Значение как употребление», нормативные предложения и иллокутивная сила.

Я думаю, было бы полезным для прояснения сути вопроса, если бы В. В. Оглезнев попытался подкрепить свою позицию обсуждением именно того примера, который в параграфе 21 «Философских исследований» приводит Витгенштейн [Витгенштейн 2018, 28], а вслед за ним и Катц, – с предложением «Вы сделаете это». Позиция Катца здесь состоит в том, что мы можем зафиксировать утверждение как глубинную грамматическую форму данного предложения по синтаксическим признакам, таким как порядок слов в предложении (если иметь в виду английский язык), точка в конце предложения, а не знак вопроса, наличие подлежащего и сказуемого в предложении, отсутствие отрицания. Наличие всех этих признаков позволяет нам квалифицировать данную грамматическую форму как утверждение некоторого пропозиционального содержания без какого-либо обращения к контексту употребления. Здесь мы находимся на уровне фиксации объективного смысла предложения «Вы сделаете это», а именно фиксации утверждения некоторого акта в будущем времени, без различения приказа и предсказания. Если же Оглезнев настаивает, что и смысл утверждения как грамматической формы может быть определен только в контексте употребления, то это все же требует дополнительных пояснений, которых автор в своей статье, по крайней мере как я это вижу, не представил.

В. А. Суровцев в статье «Реальность лингвистического значения и языковые игры»⁵ формулирует целый ряд критических аргументов в адрес моего исследования. С некоторыми из этих аргументов я соглашусь, а на некоторые попытаюсь ответить.

В частности, я соглашусь с тем, что рассмотрение понятий смысла и числа у Г. Фреге должно быть более тщательным. Это все же разные сущности. Число действительно не является способом данности объекта. В своей статье я хотел лишь обратить внимание на подобие смысла и числа в отношении таких характеристик, как идеальность и внесубъективность, поскольку пытался подчеркнуть платонизм Фреге при обсуждении смысла. Но я полностью согласен с тем, что идеальность лингвистического смысла – это все же иная тема, нежели идеальность числа. Суровцев прав: «Числа для Фреге объективны и идеальны, но для их обозначения используются лингвистические выражения, которые на одно и то же число могут указывать посредством разного смысла»⁶.

⁵ Публикация в этом номере журнала: Суровцев В. А. Реальность лингвистического значения и языковые игры.

⁶ Суровцев В. А. Указ. соч. С. 137.

Далее В. А. Суровцев критически высказывается по поводу классификации взглядов позднего Витгенштейна как проявления скептицизма. Возможно, если исходить из того строгого понятия скептицизма, которое небезосновательно, а в опоре на историко-философскую традицию античного скептицизма, предлагает Суровцев, Витгенштейна и нельзя называть скептиком. Но дело в том, что в современной философии есть очень авторитетные работы, которые однозначно квалифицируют позицию позднего Витгенштейна как скептицизм. Например, американский логик С. Крипке считал философию языка позднего Витгенштейна скептической концепцией, говорил о скептическом решении проблемы следования правилу, которое предложил Витгенштейн [Крипке 2005].

Говоря о позднем Витгенштейне, Суровцев утверждает: «Мы не найдём даже того, что он напрямую подвергает сомнению семантические теории фрегеанского типа»⁷. С этим тезисом можно поспорить, по крайней мере взгляды самого Фреге Витгенштейн на страницах «Философских исследований» все же сомнению подвергает. Например, в параграфе 71, где прямо упоминаются Фреге, его взгляды и формулируется критическое отношение к этим взглядам [Витгенштейн 2018, 62].

В. А. Суровцев ставит вопрос о том, насколько вообще уместно сравнивать взгляды Фреге и позднего Витгенштейна. «Этот вопрос немаловажен в том отношении, что сравнивать две теоретических конструкции следовало бы только тогда, когда они преследуют одинаковые цели. В этом случае только и можно было бы сказать, что концепция, представленная Витгенштейном, достигает своей цели и в определённом смысле опровергает то, что в своей трёхчленной семантике предлагает Фреге. Но представляется, что это совсем не так»⁸. Далее Суровцев приводит ряд достаточно сильных аргументов в защиту своего утверждения. Оставляя сейчас открытым вопрос о том, уместно ли вообще сравнивать Фреге и позднего Витгенштейна, в свое оправдание скажу лишь то, что я попытался пойти вслед за Катцем, а именно попытался показать, как в современной аналитической философии действительно производят данное сравнение. Витгенштейн у Катца сравнивается с Фреге и противопоставляется семантике фрегеанского типа. Я зафиксировал прецедент одного из вариантов критического анализа семантики Фреге в современной аналитической философии и попытался прояснить основные элементы этого анализа с историко-философской точки зрения.

⁷ Суровцев В. А. Указ. соч. С. 140.

⁸ Там же.

Я обращался к историко-философским фактам, а не придумывал их. Поэтому указанное критическое замечание Суровцева может быть переадресовано Катцу.

Наконец, В. А. Суровцев делает еще одно очень весомое заключение: «Витгенштейн не выносит никакой инвективы против платонизма. Иначе это была бы еще одна контрверза, вроде неопределенности значения, с одной стороны, а с другой стороны – платонизм. Тогда сама неопределённость значения просто претворялась бы в некоторую форму платонизма и фиксированную форму теории значения»⁹. Суровцев хочет сказать, что если бы идея неопределенности значения противопоставлялась платонизму, то она сама оказалась бы определенной формой платонизма, формой фиксированной теории значения, чего Витгенштейн стремился избежать. Это важный и глубокий вывод, который требует дальнейшего исследования, поскольку, например, демонстрация самопротиворечивости витгенштейновской позиции посредством аргумента *reductio ad absurdum*, основанного на явлении самореферентности, возможна только в том случае, если мы действительно представляем взгляды позднего Витгенштейна как законченную теоретическую установку, как теорию значения.

Правомерно ли это делать? Я оставляю открытым данный вопрос. В настоящий момент я только снова укажу на тематические границы своей исследовательской разработки, которую я предложил рассмотреть в рамках данной дискуссии. Я попытался представить и проанализировать исследования Д. Катца, а Катц противопоставляет позднего Витгенштейна платонизму, считает, что возрождение платонизма возможно в современной аналитической философии только через критику позднего Витгенштейна; в этом, собственно, и заключается замысел его работы «Метафизика значения» [Katz 1990].

В заключение я бы хотел искренне поблагодарить всех участников дискуссии за то, что вопрос о возможности построения семантической теории естественного языка получил здесь всестороннее освещение. Е. В. Борисов, А. В. Нехаев, В. В. Оглезнев и В. А. Суровцев затронули и многие важные проблемы общего характера, и едва уловимые нюансы данной темы, которые ускользали от моего внимания ранее. Надеюсь, что те идеи, которые мы обсудили в ходе данной дискуссии, будут небезынтересны всем исследователям, кто следит за развитием современной аналитической философии.

⁹ Суровцев В. А. Указ. соч. С. 144.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Витгенштейн 2018 – *Витгенштейн Л.* Философские исследования. М.: АСТ, 2018.
- Крипке 2005 – *Крипке С. А.* Витгенштейн о правилах и индивидуальном языке. Томск: Изд-во Том. ун-та, 2005.
- Ладов 2017 – *Ладов В. А.* Решение логических парадоксов в семантически замкнутом языке // Эпистемология и философия науки. 2017. Т. 52, № 2. С. 104–119.
- Katz 1990 – *Katz J.* The Metaphysics of Meaning. Cambridge, MA: MIT Press, 1990.
- Kusch 2006 – *Kusch M.* A Sceptical Guide to Meaning and Rules. Cambridge: Acumen, 2006.
- Ladov 2019 – *Ladov V.* Wittgenstein's Tractatus Logico-Philosophicus and a Hierarchical Approach to Solving Logical Paradoxes // Filozofija. Sociologija. 2019. Т. 30 (1). Р. 36–43.

Материал поступил в редакцию 15.03.2022

FASHION MEETS PERFORMANCE: COSTUME, CLOTHING AND THE PERFORMING BODY

Liudmila A. Aliabieva

National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia
lalyabieva@hse.ru

Anna Furse

University of London, Goldsmiths, United Kingdom
a.furse@gold.ac.uk

This interdisciplinary collaborative paper looks at the ways performing arts and fashion practices have impacted each other, such as the performative nature of some of the recent catwalk shows, including Dries van Noten's 2021 collection and the late work of Alexander McQueen. The Body as presence, matter and meaning has become central to the arts both creatively and theoretically, with a sensory turn being emboldened by, for example, Affect Theory. Our paper notes the performative and body turn in fashion studies, and the way theatrical performance has emancipated the presence of costume – thinking of, in the UK, for example, the way Michael Clark's early work collaborated with artists such as Leigh Bowery, the ethos of punk as an aesthetic, and the legacy of this innovation. We consider the move from the dominant gaze (director as uber author) to a more inclusive model, which recognizes that all participants, including costume designer, contribute to the ensemble creation of a performance – theatrical or catwalk. We also discuss the more recent move from made-from-scratch costume to the (adapted perhaps) found object as sustainable practice, from new and bought to second-hand, customised, recycled and upcycled. We include in our discussion the way some current theatrical costume designers have insisted on bringing their presence in the creative process to the fore, arguing for an insubordination of costume; and finally, we reflect on the difficult and slowly emerging issue of body emancipation, with changes in the modelling business including more faces and body types, and contrast this with examples of inclusive casting in theatrical performance. Finally, we consider practice as research as understood in UK universities. This model is used to capture what constitutes practice that should be taken seriously by the academic environment: the creation of "new knowledge" in ephemeral practice and durable reflective – and possibly argumentative – analysis. In writing this collaborative piece, speaking about performance fashion, about practice, and practice as research, the authors have inevitably mentioned resistance to isolation: isolation between disciplines, isolation between artists and theorists,

isolation across boundaries, and the necessity of articulating ourselves so that we can speak the same language, understand each other and work together.

Keywords: fashion, performance, body, punk, prosthetics, dance, catwalk, Practice as Research.

МОДА ВСТРЕЧАЕТСЯ С ПЕРФОРМАНСОМ: КОСТЮМ, ОДЕЖДА И ПЕРФОРМАТИВНОЕ ТЕЛО

Л. А. Алябьева

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики», Москва, Россия
lalyabieva@hse.ru

А. Фёрс

Университет Лондона, Великобритания
a.furse@gold.ac.uk

В данной совместной междисциплинарной работе мы рассматриваем, как повлияли друг на друга исполнительские искусства и модные практики, и обсуждаем конкретные примеры, в которых выразило себя это взаимное влияние. Тело как присутствие, материя и смысл давно находится в центре искусства как на творческом, так и на теоретическом уровне, а сенсорному повороту способствовала, например, теория аффекта. Мы прослеживаем разворот теории моды в сторону перформанса и тела, вместе с тем наблюдая, как присутствие костюма придает свободу театральному действию, – на британском материале, включая раннее творчество Майкла Кларка, работавшего с такими художниками, как Ли Бауэри, эстетику, пронизанную духом панка, и наследие этих новаторских идей. Мы рассматриваем переход от доминирующего взгляда (режиссера как сверхавтора) к более инклюзивному подходу, предполагающему осознание, что все участники, включая художника по костюмам, вместе участвуют в создании перформанса – театрального или подиумного. Мы рассматриваем и недавний переход от костюмов, изготовленных «с нуля», к «найденным объектам» (порой адаптированным). Этот переход совершен, благодаря экологическому движению, и означает переход от нового, покупного к поддержанному, приспособленному под конкретные нужды, переработанному или переосмысленному. Мы остановимся на том, как некоторые современные театральные художники по костюмам стремятся выйти на первый план, утверждая, что костюм не подчинён остальному действию и обладает собственной агентностью. Наконец, мы размышляем о трудном и медленном становлении дискуссии об эмансипации тела, благодаря которой в модельный бизнес проникают новые и многообразные нормы тела, раз-

ные типы лица и фигуры, несуразные позы, прежде вытесненные за рамки модной нормы, и сопоставляем этот процесс с примерами инклюзивного кастинга для участия в театральном представлении. Наконец, мы рассматриваем практику как исследование в интерпретации, принятой в британских университетах. Такая модель позволяет понять, что составляет суть практики, требующей серьезного к себе отношения в академической среде: создание «нового знания» посредством мимолетного действия и продолжительного, вдумчивого и – желательно – аргументированного анализа.

Совместно работая над данным текстом, рассуждая о сценической моде, о практике, о практике как исследовании, авторы не могли не сказать о сопротивлении изоляции: обособленности отдельных дисциплин, стене между художниками и теоретиками, взаимной изолированности разных стран и необходимости выражать свои мысли так, чтобы говорить на одном языке, понимать друг друга и работать сообща.

Ключевые слова: мода, перформанс, тело, панк, протезирование, танец, подиум, Practice as Research.

DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-153-168

Not so long ago, fashion as an embodied practice started to interest fashion theorists. Joanne Entwistle, whose seminal work *The Fashion Body* (2000) marked the embodied turn in fashion studies, speaks about the way fashion does not exist without a body: “Fashion is about bodies: it is produced, promoted and worn by bodies. It is the body that fashion speaks to and it is the body that must be dressed in almost all social encounters” [Entwistle 2015, 1]. She adds that “dress in everyday life cannot be separated from the living, breathing, moving body it adorns” [Entwistle 2015, 9]. Chris Hesselbein notes that “shifting the focus from the ‘dressed body’ towards ‘dressed embodiment’ and from the surface of the body to the entire embodied self and its lived experience opens up a wide range of research possibilities for Fashion Studies” [Hesselbein 2019, 2]. This interest in the “living and moving bodies that animate clothing” [Wilson 1985, 1] brings fashion and performance very close to each other. This in turn invites questions about the chronology of creative practice with clothing/costume and live performance. Susan Marshall speaks about the relationships between a costume designer and the director¹ to ask: what if we start from the costume, not from the text? What if the costume is the starting point for the performance?

¹ Marshall's practice research PhD thesis *The Insubordinate Costume* was passed at Goldsmiths in 2021.

How does this proposition connect to experimental performance making?²

Performance Makers/Live Artists³ tend to start the performance making process with a concept that will drive the work. So we might say that form will follow function, in a Bauhaus sense. What is worn – or not – is as important here as in any theatrical consideration of the role of costume. Then, we have witnessed many live practitioners perform naked, which in itself is a costume statement. What characterizes Live Art and its use of materials, costume, clothing or nudity, could be said to be the auratic. Walter Benjamin wrote in his seminal essay “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction” (1935) that the “aura” of a work of art, that is, its authenticity, can only be found in an original that is “tied to <...> presence” [Benjamin 1999, 223]. What concerns the Live Artist, who is seeking to disrupt commodifiable ideas of representation and make-believe through their own visceral presence, is often not so much the making of a costume, as one would for a theatrical performance, but the finding of clothing, as one would in an objective way of finding the material, the authentic (auratic) object. Of course, this is not a hard and fast rule. We could find many exceptions because Live Artists sometimes work with costume designers. But this would tend to be in a deliberate way, rather than what we refer to as costume design “serving” a production in traditional theatre – an order of priority in the development of a piece of work that Marshall is contesting in positing “the insubordinate costume”: the costume that refuses to serve and insists on the function of initiator. One might compare this to the shift from the consumer purchasing finished products paradigm to the wearer’s experience within a more open and inclusive fashion scenario. According to Elyse Stanes, “Clothes are never stable, finished commodities but rather assembled items: assortments of fabric, threads, buttons, and zippers in temporary coherence, awaiting further use and adaptation, and subsequent ridding and decay” [Stanes 2019, 229].

“Considering clothes as always in-process, subject to transformation and flux, materially and temporally, lends itself to the sensorial, emotional, and haptic unfolding of individuals’ relationships with clothes” [Stanes 2019, 229]. Our knowledge and understanding of the past is

² Marshall put performance work from the UK and internationally. It was here that London audiences first saw the work of Robert Lepage, Jan Fabre and Forced Entertainment, their theory into practice not only in workshops but in production, notably *Alice* with the Danish performance maker Tilde Knudsen of Teater Asterions Hus. Here the costumes successfully led the way in the creation of the show (see <http://www.susanmarshall.info/?p=649>).

³ Live Art is a term coined in the UK in the 1980s to define autorial work that defies strict formal categorization.

rooted in the body and clothes and textiles play a special role in recalling the past due to the way they take an imprint of the body that wears them and are left marked by the “sweat and stains of everyday life” [Hunt 2014, 208]. Clothes and costume and the bodies that wear/have worn them are therefore markers rich in social meaning to decode. As Lauren Berlant declares unequivocally in her book *Cruel Optimism*, “It’s a political problem of course, the body” [Berlant 2011, 267]. Whatever the point of view on the body as a political presence and how the performer controls its representational message or not, corporeality is freighted with ethical questions. Regarding Affect Theory, Sara Ahmed’s model regarding the tactile sense is presented as “how we respond to objects and others, that surfaces or boundaries are made: the ‘I’ and ‘we’ are shaped by, and even take the shape of, contact with others” [Ahmed 2004, 10]. Worn clothes leave the enfolded patina of those who have worn them, a story of people’s relationship to clothes. Clothes have affect on the wearer as well as on those who observe the wearer. The quotidian relationship to clothes carries over into the professional performer’s choice – or that of the costume designer – in theatre and dance as well as how these are read by the spectator. The gamut in both clothing and costume is from the discreet to the deliberately shocking.

In the 1980s and 1990s in the UK, experimental artists played with outrageous and flamboyant costume, putting this centre stage, such as Leigh Bowery and Michael Clark’s respective work and their collaboration. At the Institute of Contemporary Arts (ICA)⁴ artists were putting what would normally be on a catwalk onto the stage of a major performance art venue. In a project called *Performing Clothes* (1994) three choreographers (Mischa Bergese, Stewart Arnold and Paul Henry) worked with eight fashion designers. At the time, Steve Rogers wrote of this: “The traditions of wafer-thin mannequins and their highly stylised gait has given way to an altogether more dramatic enactment of the designs, drawing on the visual shockery of performance work and rock video” [Rogers 1984, 28]. But he was critical of the fact that, however disruptive and “alternative” this performing event might have been, in the end it was still designed to sell clothes without intervening in the ethical questions of the fashion industry and how the young “are pressured to turn over their clothes quickly. This stretches visibly the gulf between rich and poor” [Rogers 1984, 28–29]. He concluded: “The wide range of designs reflected nicely, if predictably, the fact of our post-modern

⁴ An Arts Centre in London that in the 1980s and early 1990s ran a particularly influential performance programme run by John Ashford, Michael Morris and Lois Keidan respectively, showcasing the most avant-garde.

polyculturalism, but it failed to make any comment on it" [Rogers 1984, 29]. There has been a journey since then to now, a moment from which we authors are talking today, where we can compare catwalk, fashion in performance, and theatrical costume/clothing in performance, all as arts with shared features in common as well as noted singularities.

Concurrent to the above performative disruptions there was much experimentation in the fashion world: about the cut, the construction and, vitally, the body. We recall the growing interest in the non-normative, or the non-adorned (with artifice) body as a response to another trope emerging in the 1980s: the repressive power-suit, and the concurrently wide popularity of aerobics to create the lean tough body – yet another climax of designing (on the self) a perfect body. Already in 1980s a Japanese fashion designer and founder of *Comme des Garçons* Rei Kawakubo started to experiment with body borders, undermining Western ideals of beauty and femininity. In her spring/summer 1997 collection 'Body Meets Dress', which is often referred as "Lumps and Bumps", Kawakubo introduced a non-normative and deformed silhouette. According to Francesca Granata "this collection, like much 1990s experimental fashion, can be understood as a response to the 1980s and particularly to the image of the über-healthy, wholesome and powerful body that was promoted with particular force throughout the period" [Granata 2017, 51].

Leigh Bowery, an Australian London-based performance artist, was also very much involved in the experiment in exploring the fluidity of the body's borders. Based on Bakhtin's concept of the grotesque body, Granata notes that in his penchant for humorous and irreverent critiques of social conventions and ridiculing the existing social order with its normative bodies and well-regulated costumes "Bowery's 'costumes' and performances, in their excessive and carnivalesque character, are even more in line with a Bakhtinian grotesque, and fully exploit its liberating and subversive potential" [Granata 2017, 59]. Actually, even earlier than Kawakubo, British designer Georgina Godley had started to criticise fashion for its repressive attitude towards bodies, and how it excluded non-normative bodies (ideas of "perfection" being assumed in the fashion world). Opposing prevailing fashion discourse with its focus on the body-hugging silhouettes, Godley "starts the process by transforming the sealed and contained body of the Barbie doll, which is perhaps the ultimate representation of normative femininity and unattainable bodily ideals" [Granata 2017, 43]. Such fashion artists disturbed aesthetic assumptions, and it is from such provocations that the relationships between performance and fashion became so intensely interconnected.

We might understand this shift as the consequence of – or the historical development of – Punk, that was explosively disrupting all previous aesthetic paradigms. In the early 1970s, we find a continuation of the idea of what was a romantically hippie ideal of beauty: flowing, ethnically-inspired feminine women (and feminine men). Fashion, of course, echoed this. Punk came along and blasted this all apart, particularly for women⁵.

Vivienne Westwood profoundly shattered that beauty ideal. She celebrated what the French call *jolie laide* – ugly beauty – in compelling and transgressive hair, clothes and makeup. Disrupting the soft pacifistic terrain set in the 1970s, designers like Westwood declared that we can push the prosthetic of the body. We can extend the idea of where the parameters of the body lie: what are the edges? Let's delve into a territory of making the ugliest and most aggressive beauty desirable, in a subversion of good taste and bourgeois respectability, which of course, as Marshall reminds us, we can find historically in many innovations from, for example, Dada and Futurism. Thus, the precursors to Punk were already interrupting the status quo some decades earlier. Punk, and much that has come after, is an expression of political anger and social outrage. We find this unruly unsettling of safe assumptions in fashion, and we can find it equally in performance, always and consistently played out on the body itself: its flesh. In extreme forms, for example, in body art that became popular in the 1990s, artists brought their own flesh and blood and its cutting, piercing, tattooing and bleeding right into the theatre space. Such artists and designers refuse the idea of beauty as tranquil. The carefully ordered, able-bodied, gender-specific world of what is considered to be lovely disappears. We are no longer in the realms of charm. We are in another space, more truthful and brutal, or simply direct and unadorned. British designer Alexander McQueen whose collections (i.e. Dante, The Highland Rape, Horn of Plenty) some found aggressive and disturbing fiercely experimented with form and cut finding beauty in ugly. The designer insisted in one of the interviews: "I think there is beauty in everything. What 'normal' people would perceive as ugly, I can usually see something of beauty in it"⁶.

⁵ Discussing the work of Kawakubo and Westwood, Evans and Thornton note that both "manage to escape the controlling discourses of patriarchy. Both designers seem to deal exclusively with femininity and not with femininity of the binary opposition referred to earlier but a more radical and challenging version concerned with issues to do with women's bodies, women's sexuality, even with female identity. Furthermore, they appear to do so without a reference to the so-called norm of masculinity. It is precisely this 'failure' to refer to the patriarchy surrounding them which makes the work of both designers so radical and challenging" [Evans & Thornton 1991, 57–58].

⁶ Alexander McQueen's words cited on: <https://www.vam.ac.uk/museumofsavagebeauty/mcq/necklace/>

In the last forty years we can, in retrospect, see how several movements have been travelling alongside each other, and how they have sometimes intersected. If Punk was frank and “in-her-face”, it was also highly contrived, whilst other artistic movements chose to express political and cultural discontent in other modes. Postmodern dance in the 1970s, and some two decades after, proposed the non-costumed dance performance as beautiful. The pedestrian was beautiful and this became an ethic about both how the body moves and how the spectator gazes, or is refused a gaze. Reflecting back to the 1980s, the refusal of what we called then “body fascism”, was, for female dancers, a refusal to subscribe to the Jane Fonda workout hyper-fit body in lycra or its classical equivalent: the emaciated ballerina. This seeped across from fashion and daily life into the performing arts. Certainly, in the professional dance community, people were insisting that the dancer’s body does not need to be an anorexic, hard muscular body in leotard. We started to see the acceptance of the Fat Dancer, which was a real taboo breaker. Mark Morris’s work in America, with all different shapes and sizes in his company, was revolutionary. Similarly some fashion designers introduced experimentation onto the catwalk: like Jean Paul Gaultier who is known for his irreverent approach to fashion and bold experimentation with all kinds of cultural taboos exploring the forbidden and celebrating the bizarre and inclusive politics of his shows casting and showcasing diverse models (curvy, tattooed, aged)⁷.

We also saw the rise of minority groups insisting on visibility in the performing arts, such as disabled artists performing more prominently in the cultural landscape. In the UK, disabled dance and theatre started in the 1970s, but really took off in the 1980s, and has since become mainstream. We have highly established disabled artists, such as Jenny Sealey, the co-director of the 2012 Paralympic Ceremony in London. Sealey was cast in the first women-only disabled production⁸ for the UK’s pioneering theatre company GRAEAE. She is now its artistic director and a prominent figure in the UK performing arts scene. For the Paralympics Closing Ceremony, Latvian-born British singer-song writer Viktoria Modesta, performing live with Coldplay, appeared as the “Snow Queen” with “her extraordinary, sculptural, prosthetic leg glittered with thousands of Swarovski crystals” [Jürgens 2015, 42] created by the designer and visual artist Sophie de Oliveira Barata, who has created a range of reimagineered bespoke prosthetics with her company The Alternative Limb Project. If we now see disabled artists on stage and screen, we also

⁷ See Frankenberg (2006).

⁸ This was *A Private View* by Tasha Fairbanks, directed by Anna Furse in 1988.

hear the voice of the unwell performance maker, who is outside healthy society's idea of the fit, and even heroic body artist, such as the work of Martin O'Brien⁹. Different minority movements have been rising up and protesting, insisting on fully participating in the culture. And here we are now, in a moment of intersectional political understanding of different identity groups, who are all arguing for their voice and their place in the culture today. What they present with their bodies, clothed or not, remains significant.

Such voices who establish visibility through their own effort, are also supported by academic research and funding policies. In the UK 30 years ago, disabled artists were never cast on television and film. Today, we are just beginning to see a disabled actor being cast, not as a disabled person, but just as a character in television. Even Hollywood is beginning to cast disabled performers, such as the current release of Joe Wright's movie *Cyrano* with Peter Dinklage in the title role. For all this emancipation, equal access to the culture for disabled people continues to be a political struggle. Again, we can trace comparable developments happening in parallel in the fashion world, despite fashion's intensely repressive approach towards the body, with emaciation as the ideal, and all consequent eating disorders. Avant-garde fashion and experimental fashion have remained present, exploring borders, gender, the body.

In comparing fashion to theatrical performance it is also interesting to note that, in a postmodern turn, fashion started to be seen to be worthy of an academic paper at the same time that performance studies became an academic subject. Postmodern theory made it possible to include new disciplines as objects for cultural analysis, critical analysis, and theoretical respect. Cultural forms that were hitherto invisible, because they did not fit into the canon of what was considered to be culturally valuable, slowly but surely began to make their presence felt. In 1997, fashion historian Valerie Steele in the editor's letter for the very first issue of the *Fashion Theory Journal* noted that "scholars across the disciplines have begun to explore the relationship between body, clothing, and cultural identity" and fashion was no longer "regarded as frivolous, sexist, bourgeois, 'material' (not intellectual), and, therefore, beneath contempt" [Steele 1997, 1]. A few years before a cultural historian Elizabeth Wilson in her groundbreaking work *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity* (1985) questioned the position of those academics who found fashion and clothing not a worthy: "To despise fashion as frivolous is therefore the most frivolous posture of all" [Wilson 1985, 277].

⁹ <https://www.artsadmin.co.uk/profiles/martin-o-brien/>

Performance studies, which support the kind of enquiry we are making in this paper, arose out of sociological investigations that started in the 1950s, notably the idea of the performative through Erving Goffman¹⁰. Beyond theatre and performance disciplines, humanities subjects began understanding the performative as a description of power relations and social function, of the distinction between the private and social self. Richard Schechner, a director and academic at NYU, insisted, innovatively, that we did not need to do theatre studies in the way we used to as the study of a literary canon and its history. He looked at performance in the widest sense, opening the possibility of bringing in other criteria and theories to analyse and critique it, because contemporary performance had begun to radically reject the playwriting theatre and needed a different critical apparatus. Schechner's influential book was first published in 2002, and has undergone several editions since: "Performance studies – as a practice, a theory, an academic discipline – is dynamic, unfinishable. Whatever it is, it wasn't exactly that before and it won't be exactly that again" [Schechner 2013, 12]. Performance itself, in contrast to dramatic theatre, and performance studies thus became a distinct field.

More recently, critics and theorists began to refine this broad interdisciplinary perspective and, given a widely applicable performative vocabulary, to invite the question: How might one identify what is specific to performance in the art sense i.e. in terms of theatre and dance and live art practice? This brings us to theories of presence, resonance, form, and content such as in the writing of, for example, Fischer-Lichte, who in her project to "root an aesthetic of the performative in the concept of performance" [Fischer-Lichte 2008, 29], asks, saliently, when exploring the materiality of the body, "Is it *the* presence of his [performer's] phenomenal body or a more specific quality of this phenomenal body?" [Fischer-Lichte 2008, 97] that draws the spectator to sense the performer's presence? Considering some of these key shifts over a few decades, we can now see the emergence of the idea of performance, in theatre and on the catwalk, as a kind of a great arc of unfolding innovation, both creative and critical.

A specific example today in the UK of overlaps between fashion and (theatrical) performance within the higher education environment can be found in an MA in Costume Design at the University of the Arts in London. This was the costume designer and pioneering theorist

¹⁰ Goffman's influential book *The Performance of Everyday Life* was first published in 1956.

Donatella Barbieri's creation¹¹. Her successor, Agnes Treplin, came from fashion to costume design. Each year, her students for their Final Show create costumes, and dance and performance artists are invited to animate these for a live performative graduation show. Directors start with the costume and have to make that costume perform, showing the costume thematically, and contextualize and demonstrate that costume in its best light¹².

We understand a dialogic relationship between the body, theatrical performance, costume and fashion garments, and even the idea of clothing that represents professional function: the medical or military uniform, for example¹³. As above, it can be that the costume starts theatrical thinking in the same way that fashion clothing starts the question of what the body who wears this fashionwear is, and how they should perform the clothes on the catwalk? Alexander McQueen, in his crazy, zany way, even insisted that the costume in performance was completed *in* performance, such as his 1999 spring collection which ended with a powerful metaphorical performative piece with model Shalom Harlow's emergence on a revolving wooden platform wearing a white strapless dress with a tulle underlay while two robots sprayed her with black, green and yellow paint, staining her pure white dress. There is a kind of generative action in his catwalk performance. For all such invention, very often when you see models doing their job on the catwalk in the ways they did 50 years ago, you feel like something is missing. In the Performance Artistic Research Laboratory (PeARL)¹⁴ online session, spring 2021, the top model Lily McMenamy spoke about the way she

¹¹ Barbieri's groundbreaking book *Costume in Performance, Materiality, Culture and the Body* was published in 2017, its Russian translation in 2022. She has just completed a PhD by publication at Goldsmiths.

¹² Furse directed one of these in 2016. One piece she was working on was a costume for Macbeth. The student had made a huge magnificent Japanese Noh theatre influenced costume for this character. She worked with the performer on the idea: what were you (Macbeth) as a person before you inhabited the costume? Because the costume is your power, the costume stands as an architecture of your power. This became a from-fetus-to-costume-wearing-adult choreography. The costume stood on its own until the actor inhabited it. Macbeth was "born" into the costume (power). When his body came into the costume, he became enormous. So he went from a small, vulnerable baby to the man who has the power to wear the costume.

¹³ The idea of costume as status and performative evidence of role, status was brilliantly satirised in Federico Fellini's 1972 film *Roma*. He staged a hilarious Vatican fashion show. He satirises ecclesiastical garments – huge and self-important costumes. These are uniforms that people also wear for ritual purposes that signify what Goffman called "The Performance of Everyday Life" [Goffman 1999].

¹⁴ Performance Artistic Research Lab is a collaboration between Art & Design School Higher School of Economics (Moscow) and Goldsmiths, University of London. It is an interdisciplinary laboratory investigating myriad meanings in the term "performance" within academic contexts today. It probes how research can inform artistic practice and vice versa. Our praxis is informed by contemporary knowledge accumulated in the field of performance studies.

experiments all the time on the catwalk because perfect bodies are not interesting anymore. Modelling is becoming increasingly inclusive with fashion photography and catwalk shows demonstrating “the change in the posing body from poise to awkwardness, from graceful to graceless” [Shinkle 2017, 212]. Lily wants something else to happen. She wants some provocation. She voices the thirst for the new. She also suggests the rise of the feminist model. They are rarer, but there are top models like Lily and her mother, the supermodel Kristen McMenamy, who have taken their work as an argument against the traditional role of the silent, traditionally beautiful model. Lily herself has suffered some very abusive media about her looks that are not those of a classic beauty, but much more interesting and striking, and therefore differently beautiful¹⁵. Lily has spoken about how younger models are voiceless. It is the same in the dance world. For years the female dancer was a speechless object of beauty. We are now seeing the rise of the articulate and assertive female dancer, who also has begun to occupy powerful positions of leadership in the arts and distinction in the media.

All such innovations are the inevitable confluence over time of politics: gender politics, disabled politics. Culture is a virality. Its progress can sometimes be slow, but it is constantly developing. At this point we will turn to practice as a research methodology in the fields of costume and fashion, performance and catwalk, art and everyday life. For it is within such research endeavours that light is shed on our topic. Within the area of new Live Art performance we notice young people increasingly attracted to express their view of the world through performance in the broader hybrid sense than traditional theatre, dance or fine art as we understand it. Practice Research (PR) in higher education, opening to this new emerging field of hybrid performance, remains hostage nevertheless to tension and unresolved ambiguity. PR is constantly being redefined. It is still, sometimes impossibly, measured against scientific paradigms that contemporary creative practice eludes. PR has been defined as “doing-knowing” [Nelson 2013, 40], which we might redefine as doing-thinking or doing-questions. But doing-thinking is arguably what any serious artist does when preparing an artwork. Because good practitioners, serious artists, are researching within their practice. We do not just make art or fashion. It is a craft. It is research. It requires finding out. It requires original thought to put ideas together from what’s gone before to make good fashion design/performance.

¹⁵ Lily McMenamy is now a student on the MA in Performance Making programme Furse directs at Goldsmiths, and she is exploring, for example, elements of the grotesque.

What is it that is very specific to PR? It is understood academically above all as the ability to elaborate a research process through a supporting academic piece of writing. The practice and the writing are meant to interact, to inform each other, explicitly. This model is used to capture what constitutes practice that should be taken seriously by the academic environment: the creation of “new knowledge” in ephemeral practice and durable reflective – and possibly argumentative – analysis. But this still does not necessarily really bring creative practice into its rightful place in the scholarly environment because this is still dominated by frankly patriarchal values of knowledge production and dissemination.

So, what is the perspective of this methodology in an academic context? What is going on here? When it is pure academic research, it is clear, you have references, you have durable outcome. You have conventions. In the UK, what characterizes the practice-based PhD is that its author is negotiating the totality of the research to defend the practice and explains the practice, whilst the practice explains the research – or evidences this. It can be a slippery and arduous process to perfect. Practice based PhDs are not just artistic testimonials. What characterizes an artist who moves into a practice PhD is their developing understanding of the theoretical apparatus by which they can put a lens on their practice. Practice PhDs include traditional theoretical writing references, just as if it would be a full written thesis. Whereas for a scholarly PhD thesis you would expect 100,000 words, for a practice based thesis you would expect around 40,000 to 60,000 words, the remaining word quantity being read and examined as the practice itself. It is a reflexive exercise in which the writer of the PhD thesis is demonstrating that they are capable of both artistic practice and scholastic reflection on that practice. Even though the format does not exist in Russian academia, there is a growing demand for it in the field of art and design which needs to be addressed and recognized. In the end, in establishing practice in the academic environment we are firstly respecting the practitioner’s right to be there; secondly, we are encouraging a high level of intellectual inquiry.

By way of example, feminist, postcolonial new materialism theories bring new ideas to the fore about clothes and costumes. Barbieri’s pioneering book on costume provides a salient and highly detailed historical examination of costume as agency, marking also the sometimes clear but often cloudy distinction between costume and clothes. In her final section, in which she writes about, for example, the historical link between couture and costume pre-World War Two, she raises the question

of the link between Britain's colonial past and its stagings of Shakespeare. Here in the 19th century, for example, costuming would seek historial accuracy in conscious "antiquarianism" in ways that were in fact "design-led Romantic re-invention of history" [Barbieri 2017, 177]. Barbieri's PhD thesis by publication¹⁶ takes feminist, postcolonial and new materialist theories to extend and complicate the already extensive and ground breaking research investigations in her book.

Despite such vibrant research where there is a manifest and successful braiding of professional practice, scholarship, publication and back again, the academic environment can create solipsistic practice, where the work does not need to address itself outside of the academic environment at all. In the field of professional performance, there is no such privilege, there is always an obligation to connect to a (paying) public. In the UK's National Research audits (REF)¹⁷ we are now compelled to address the "impact agenda": the question of how socially useful any research can prove itself to be. Many academics dislike and resist this instrumentalising of research. The impact agenda requires practitioners to think outside of any bubble of academic research, where people can just talk to each other within the academy and do not need to test whether their practice has any import, significance or meaning outside of this. Academic thinking in terms of performance practice that stays in a hermetic and privileged space speaks to an elitist environment. So it remains exclusive. The authors contend that it is possible to write lucid academic prose *and* be accessible (maybe not accessible to everybody, because you would need a level of education, but to non-academics). We, authors, dare suggest that the obscurantism of much scholastic writing is not interesting, and we remember tears shed over some of the books we could not get through as students. PR can, in short, contribute a level of accessibility to academic research.

So, in sum, first of all, practice research in the academic environment is about including artists in this space. Also, it is a conversation between academics and across disciplines. This means that we need a language to understand each other. We have a useful term in English – the articulate practitioner. Articulacy becomes the way we can find the connective tissue between ourselves and others who are thinking within and beyond our discipline as well. Being articulate is vital. We must find points of contact because, if we do not understand each other across disciplines,

¹⁶ *Reading Feminism, New Materialism and Post-colonial Thought Through Costume in Performance* (unpublished). Universities sometimes permit an artwork to serve as a thesis, to be supported and contextualised with new writing, much shorter than the normal word-requirement.

¹⁷ The Research Excellence Framework. The latest audit was delivered nationally in REF 2021.

across cultural and geographic borders, there is little hope for creativity in the scholastic system. Creative education and practice is being threatened today because it is not considered useful to society that focuses on the proven instrumentality of knowledge. Vitally, critical thinking educates people who question authority, which is threatening to the status quo. We have to argue for why creative critical thinking-doing is useful, not purely in instrumental terms. We have to demonstrate that the culture needs thinking artists. Society really needs this, more so than ever.

Culture is inexorable, we hope, but vulnerable at this time. So we have to insist on defending it at the highest levels of our national institutions. In this crisis we are in globally, we need contexts in which we can think how to act well. We need to find places where we can find the right actions. Communities are vitally important. Here in this writing, speaking about performance fashion, about practice, and practice as research, we have inevitably mentioned resistance to isolation: isolation between disciplines, isolation between artists and theorists, isolation across boundaries, and the necessity of articulating ourselves so that we can speak the same language, understand each other and work together. As people paid to teach, research and introduce new knowledge into society through our universities, we also insist that we cannot any longer stay safely in our disciplines. This is part of our effort, consciously or unconsciously, to suture the split that evolved from the Cartesian model of knowledge and everything that followed from the Enlightenment, which carved and divided knowledge systems, insisting on borders. Creative thinkers transgress borders. As do fashion designers and performance artists who explore and stretch the body's borders. Transgression is not just a matter of taste. It is a vitalising action because without transgressive creative thinking we are not going to find our way out of our problems. And we have huge problems to face. Transgression is just a sign that we are in crisis. This is the only way to proceed.

REFERENCES

- Ahmed 2004 – Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. Edinburgh University Press.
- Barbieri 2017 – Barbieri, D. (2017). *Costume in Performance, Materiality, Culture and the Body*. Bloomsbury.
- Benjamin 1999 – Benjamin, W. (1999). *Illuminations*. Pimlico.
- Berlant 2011 – Berlant, L. (2011). *Cruel Optimism*. Duke University Press.

- Entwistle 2015 – Entwistle, J. (2015). *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Social Theory*. Polity Press.
- Evans & Thornton 1991 – Evans, C., & Thornton, M. (1991). Fashion, Representation, Femininity. *Feminist Review*, 38, 48–66.
- Fischer Lichte 2008 – Fischer Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance, A New Aesthetics*. Routledge.
- Frankenberg 2006 – Frankenberg, R. (2006). Jean Paul Gaultier: 'I like to show that there is no frontier between good taste and bad taste'. *The Independent*. 18 November. <https://www.independent.co.uk/news/people/profiles/jean-paul-gaultier-i-like-to-show-that-there-is-no-frontier-between-good-taste-and-bad-taste-424573.html>
- Goffman 1999 – Goffman, E. (1999). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Penguin Books.
- Granata 2017 – Granata, F. (2017). *Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body*. Bloomsbury.
- Hesselbein 2021 – Hesselbein, C. (2021). Walking the Catwalk: From Dressed Body to Dressed Embodiment. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body & Culture*, 25 (3), 367–393.
- Hunt 2014 – Hunt, C. (2014). Worn Clothes and Textiles as Archives of Memory. *Critical Studies in Fashion & Beauty*, 5 (2), 207–232.
- Jürgens 2015 – Jürgens, A.-S. (2015). Introduction. In A.-S. Jürgens (Ed.), *Circus Matters: Engineering, Imagineering and Popular Stages of Technologies* (pp. 1–12). Palgrave.
- Nelson 2013 – Nelson, R. (2013). *Practice Research in the Arts, Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke.
- Rogers 1984 – Rogers, S. (1984). Subcouture. *Performance Magazine, the Review of Live Art*, 27, 28–29.
- Schechner 2013 – Schechner, R. (2013). *Performance Studies: An Introduction*. Routledge.
- Shinkle 2017 – Shinkle, E. (2017). The Feminine Awkward: Graceless Bodies and the Performance of Femininity in Fashion Photographs. *Fashion Theory*, 21 (2), 201–217.
- Stanes 2019 – Stanes, E. (2019). Clothes-in-Process: Touch, Texture, Time. *Textile: the Journal of Cloth and Culture*, 17 (3), 224–245.
- Steele 1997 – Steele V. (1997). Letter from the Editor. *Fashion Theory: The Journal of Dress, Body and Culture*, 1 (1), 1–2.
- Wilson 1985 – Wilson, E. (1985). *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*. I. B. Tauris.

Ματeριαλ πoστυπiλ β ρeδaκτiον 21.03.2022

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

- | | |
|---------------------------------|--|
| Алябьева Людмила
Анатольевна | Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики».
Школа Дизайна, факультет коммуникаций,
медиа и дизайна.
Ул. Малая пионерская, д. 12, Москва, 115054,
Россия.
Кандидат филологических наук, доцент.
E-mail: lalyabieva@hse.ru |
| Борисов Евгений
Васильевич | Томский научный центр Сибирского
отделения РАН.
Лаборатория логики-философских исследований.
Пр. Академический, д. 10/4, Томск, 634055,
Россия.
Томский государственный университет.
Философский факультет.
Пр. Ленина, д. 36, Томск, 634050, Россия.
Доктор философских наук, доцент.
E-mail: borisov.evgeny@gmail.com |
| Духан Игорь
Николаевич | Белорусский государственный университет.
Пр. Независимости, д. 4, Минск, 220030,
Беларусь.
Доктор философских наук,
кандидат архитектуры, профессор.
E-mail: igdukhan@gmail.com |
| Ладов Всеволод
Адольфович | Томский научный центр Сибирского
отделения РАН.
Лаборатория логики-философских исследований.
Пр. Академический, д. 10/4, Томск, 634055,
Россия.
Томский государственный университет.
Философский факультет.
Пр. Ленина, д. 36, Томск, 634050, Россия.
Доктор философских наук, доцент.
E-mail: ladov@yandex.ru |

Нехаев Андрей
Викторович

Томский научный центр Сибирского
отделения РАН.
Лаборатория логико-философских исследований.
Пр. Академический, д. 10/4, Томск, 634055, Россия.
Тюменский государственный университет.
Кафедра философии.
Ул. Володарского, д. 6, Тюмень, 625003, Россия.
Омский государственный технический
университет.
Кафедра истории, философии
и социальных коммуникаций.
Пр. Мира, д. 11, Омск, 644050, Россия.
Доктор философских наук, доцент.
E-mail: a.v.nekhaev@utmn.ru

Оболкина Светлана
Викторовна

Институт философии и права Уральского
отделения Российской академии наук.
Сектор истории и философии науки Центра
подготовки кадров высшей квалификации.
Ул. Софьи Ковалевской, д. 16, Екатеринбург,
620990, Россия.
Кандидат философских наук, доцент.
E-mail: obol2007@mail.ru

Оглезнев Виталий
Васильевич

Университет Бремена.
Bibliothekstraße 1, Бремен, 28359, Германия.
Санкт-Петербургский государственный
университет.
Университетская набережная, 7-9,
Санкт-Петербург, 199034, Россия.
Доктор философских наук.
E-mail: ogleznev82@mai.ru

Сахно Ирина
Михайловна

Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики».
Школа Дизайна, факультет коммуникаций,
медиа и дизайна.
Ул. Малая пионерская, д. 12, Москва, 115054,
Россия.
Доктор филологических наук, профессор.
E-mail: irinasachno@mail.ru

- | | |
|--|---|
| Старусева-Першеева
Александра
Дмитриевна | <p>Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики».
Школа Дизайна, факультет коммуникаций,
медиа и дизайна.
Ул. Малая пионерская, д. 12, Москва, 115054,
Россия.
Кандидат искусствоведения, доцент.
E-mail: apersheeva@hse.ru</p> |
| Суровцев Валерий
Александрович | <p>Томский научный центр Сибирского
отделения РАН.
Лаборатория логико-философских исследований.
Пр. Академический, д. 10/4, Томск, 634055, Россия.
Томский государственный университет.
Философский факультет.
Пр. Ленина, д. 36, Томск, 634050, Россия.
Доктор философских наук, профессор.
E-mail: surovvtsev1964@mail.ru</p> |
| Фадеева Татьяна
Евгеньевна | <p>Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики».
Школа Дизайна, факультет коммуникаций,
медиа и дизайна.
Ул. Малая пионерская, д. 12, Москва, 115054,
Россия.
Кандидат искусствоведения, доцент.
E-mail: tfadeeva@hse.ru</p> |
| Фёрс Анна | <p>Лондонский университет. Голдсмитс-колледж.
8 Lewisham Way, London SE14 6NW,
Великобритания.
PhD, Professor Emeritus.
E-mail: a.furse@gold.ac.uk</p> |

AUTHORS

Liudmila A. Aliabieva	National Research University Higher School of Economics, Russian Federation. E-mail: lalyabieva@hse.ru
Evgeny V. Borisov	Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. Tomsk State University, Russian Federation. E-mail: borisov.evgeny@gmail.com
Igor N. Dukhan	Belarusian State University, Belarus. E-mail: igdukhan@gmail.com
Tatiana E. Fadeeva	National Research University Higher School of Economics, Russian Federation. E-mail: tfadeeva@hse.ru
Anna Furse	University of London. Goldsmiths College, United Kingdom. E-mail: a.furse@gold.ac.uk
Vsevolod A. Ladov	Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. Tomsk State University, Russian Federation. E-mail: ladov@yandex.ru
Andrei V. Nekhaev	Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. University of Tyumen, Russian Federation. Omsk State Technical University, Russian Federation. E-mail: a.v.nekhaev@utmn.ru
Svetlana V. Obolkina	Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. E-mail: obol2007@mail.ru
Vitaly V. Ogleznev	University of Bremen, Bremen, Germany. Saint Petersburg State University, Russian Federation. E-mail: ogleznev82@mail.ru

Irina M. Sakhno	National Research University Higher School of Economics, Russian Federation. E-mail: irinasachno@mail.ru
Aleksandra D. Staruseva-Persheeva	National Research University Higher School of Economics, Russian Federation. E-mail: apersheeva@hse.ru
Valeriy A. Surovtsev	Tomsk Scientific Center, Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences, Russian Federation. Tomsk State University, Russian Federation. E-mail: surovtshev1964@mail.ru

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ

Материалы для публикации в журнале принимаются в электронном формате через форму на сайте <https://praxema.tspu.edu.ru> в разделе «Разместить статью». Если у Вас есть вопросы, Вы можете связаться с редакцией журнала по адресу: Praxema@tspu.edu.ru

Информация о правилах оформления и размещения статей, критерии отбора материалов для публикации, редакционная политика журнала размещены на нашем сайте: <https://praxema.tspu.edu.ru/>

Правила для авторов. Порядок представления материалов к публикации: <https://praxema.tspu.edu.ru/praxema-for-authors.html>

Порядок рецензирования. Критерии отбора материалов для публикации: <https://praxema.tspu.edu.ru/praxema-review-procedure.html>

Публикационная Этика Издания. Принципы издательской этики: <https://praxema.tspu.edu.ru/praxema-editors-publisher-ethics.html>

INFORMATION FOR AUTHORS

All materials for publication in the journal must be submitted in digital format through the form on the website <https://praxema.tspu.edu.ru> in the Place Article section. If you have any questions, you can contact the editorial office at Praxema@tspu.edu.ru

Instructions for preparing and submitting manuscripts, selection criteria for the submissions, the principles of publication ethics are posted on our website: <https://praxema.tspu.edu.ru/en/>

Information for authors. Guidelines for preparing manuscripts for submission: <https://praxema.tspu.edu.ru/en/praxema-for-authors.html>

Peer-reviewing procedure. Selection criteria for submitted manuscripts: <https://praxema.tspu.edu.ru/en/praxema-review-procedure.html>

Editors' publication ethics. The principles of publication ethics: <https://praxema.tspu.edu.ru/en/praxema-editors-publisher-ethics.html>

