

Репрезентация как субституция: от Гомбриха к Ноэ

Научный руководитель – Инишев Илья Николаевич

Небольсин Даниил Игоревич

Аспирант

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет гуманитарных наук, Москва, Россия

E-mail: daniil.nebolsin@gmail.com

Многие сравнивали искусство с игрой, но в одной из своих ранних работ [1] Эрнст Гомбрих, возможно, первым выбрал в качестве объяснительной модели конкретную игрушку, причём предельно простую - *hobby horse*, «палку-лошадку». Используя её для своей «верховой езды», ребёнок создаёт субститут лошади. Ему нет нужды совершенствовать формальные характеристики палки или старательно копировать внешний вид лошади: на палке можно «скакать», и поэтому она достойно исполняет возложенную на неё функцию. По мысли Гомбриха, именно субституция лежит в основе всех практик репрезентации, в том числе художественных. В этой перспективе репрезентация - не способ отношения произведения к его объекту, а способ отношения человека к среде, предметам и собственным воображением, причём этот способ укоренен биологически и легко становится социальной практикой. Так, изображения - это в первую очередь субституты восприятия определенных ситуаций или предметов (не самих предметов - скорее всего, никто не станет гарцевать на рисунке с лошадью), и их функции многочисленны. Фотография для выпускного альбома, портрет маслом, фоторобот и посмертная маска одного и того же человека будут похожи на него, но общее для всех четырех репрезентаций сходство с ним и близко не имеет такого значения, как цели создания каждого из этих изображений и способы обращения с ними.

Гомбрих предоставил слишком мало аргументов и пояснений, чтобы озвученная им гипотеза могла вызвать широкие дискуссии, но она получила своё развитие в теории Кендалла Уолтона [3]. Посчитав понятие субституции недостаточно точным и легко приводящим к путанице, он предложил термин *make-believe*. Это игровая ситуация притворства или «понарошечности», предполагающая некоторое количество участников и набор интернализированных правил соотношения реальных и игровых действий, благодаря которому создаётся специфический вымышленный мир. В нём особенно важны «подпорки» (*props*), направляющие и регулирующие воображение участников. Так, зрители картины «Турецкая баня» воображают, что собственными глазами видят саму изображённую в ней сцену, хотя по факту наблюдают раскрашенный холст на музейной стене. Они взаимодействуют с поверхностью картины понарошечно (*make-believelly*), и это требует особого использования перцептивных - в первую очередь визуальных - навыков. «Реципиент» превращается в активного участника, «произведение» - в компонент перформативной институционализированной практики, а репрезентация - в особенный вымысел, требующий от человека фантазии и воображения, а не, допустим, «хорошего вкуса». По мысли Уолтона, у игры в казаков-разбойников и чтения «Улисса» настолько много общих конститутивных черт, что их объяснение нуждается в единой модели.

Уолтон расширил интуицию Гомбриха до оригинальной и амбициозной теории искусства, в то время как Алва Ноэ [2] переместил идею субституции в контекст актуальных дискуссий в философии сознания и когнитивных науках. С его точки зрения, изображения - это визуальные модели, инструменты для обеспечения перцептивного, когнитивного

или какого-либо иного типа доступа к вещам и явлениям. Что и делает их скорее субститутами или представителями (*representative*), чем репрезентациями. Изображения - это рукотворные конструкторы без каких-либо «естественных» свойств, но то, что их производство и использование связаны с задействованием привычных когнитивных и перцептивных способностей, обеспечивает легкость и «естественность» их базового понимания. Это не значит, что все они одинаково успешно выполняют свои функции: для этого необходимо сочетание контекста использования, фоновых обстоятельств, внутренних свойств предмета, целей, с которыми он используется и подходящего практического и познавательного отношения со стороны «пользователя». Сочетание этих факторов приводит к тому, что изображения не только обеспечивают человеку нужный режим перцептивного доступа к другому объекту, но и экземплифицируют возможности различных стилей доступа к миру и режимов присутствия в нём.

Очерченные выше идеи Гомбриха, Уолтона и Ноэ составляют локальный и необычный сюжет в истории теорий репрезентации, поскольку в них последняя конституируется не своими внутренними свойствами или отношениями с референтом, а тем, как с ней обращаются люди и как она выполняет те или иные функции. Границы областей изобразительного и художественного (важно, что эти концепции применимы не только к искусству) признаются подвижными и условными: субститутом и репрезентацией может стать что угодно, если на то найдутся конкретные для каждого случая причины и основания. Во всех трех подходах подчеркивается продуктивный и творческий характер «интерпретации» или «рецепции» и встроенность репрезентации в интерсубъективную среду жизненного опыта. Разумеется, у теорий репрезентации как субституции есть свои существенные ограничения, но стоит заметить, что в этом они схожи с институциональными теориями искусства, которые сполна компенсируют некоторую нехватку информативности отрезвляющим наложением непривычной объяснительной рамки на проблемную область, академические обсуждения которой отличаются немалой степенью предсказуемости.

Источники и литература

- 1) Gombrich E.H. *Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form* // Gombrich E.H. *Meditations on a Hobby Horse and other essays on the theory of art*. London, 1963. P. 1-11.
- 2) Noe A. *Varieties of Presence*. London, 2012. P. 82-113.
- 3) Walton K.L. *Pictures and Make-Believe* // *Philosophical Review*. 1973. No. 82 (3). P. 283-319.