

## ГЛАВА 2.

# ПРОБЛЕМЫ ВИЗУАЛЬНОЙ ЭКОЛОГИИ РАЗЛИЧНЫХ ТОПОСОВ

### § 6. РИМ. РОЖДЕНИЕ ГИПЕРВИЗУАЛЬНОСТИ

Доминирование зрения среди прочих органов чувств инспирировано мышлением и есть дань римской античности и возрожденческой традиции перспективного изображения и восприятия. Но всякое подлинно человеческое восприятие многочувственно, человек контактирует с миром еще и через кожу, уши, нос, язык, позвоночник и мышцы.

*Юхани Палласмаа*

Разговор о довлеющем визуальном принципе массовой культуры особенно интересен в контексте ухода современного актуального искусства от визуального, будь то архитекту-

ра, скульптура или изобразительное искусство. Архитекторы и художники начинают работать с чувствами на грани исчезновения или вообще по ту сторону визуальных практик.

Особая роль в архитектуре, как считает современный финский архитектор Ю. Палласмаа, принадлежит коже и прикосновению. Сегодня мы можем говорить о появлении «слабой» или «хрупкой» архитектуры или, точнее, об «архитектуре слабых структур и образов» как оппозиции архитектуре сильных структур и образов. В то время как последняя хочет произвести впечатление посредством выдающегося целостного образа и согласованной артикуляции формы, обостряя чувство одиночества и страха, архитектура слабого образа контекстуальна и отзывчива. Вместо сосредоточения на визуальной образности сенсорная архитектура значима в социальном контексте, она должна не поражать воображение, обостряя чувство одиночества и страха, но создавать чувства принадлежности, покоя, уникальности, сакральности места, приобщения к судьбе другого человека, укрытости и безопасности.

Художница, психоаналитик и создательница матричной теории визуальности Браха Лихтенберг Эттингер, чей проект «Пост памяти» был показан в Петербурге в 2013, утверждает, что искусство воздействует на нас не тем, что изображено на картинах. В настоящее время имеет место такая передозировка зрительного восприятия изображениями, что именно глаз, орган нашей кожной поверхности, находится как бы в парализованном состоянии. Чтобы выжить, мы вынуждены выключить процесс всматривания и сосредоточения на образе. Как раз потому, что мы постоянно смотрим на разрозненные кричащие изображения, мы становимся носителями определенного рода визуального бесчувствия или слепоты. Этот ход, несомненно, отсылает к работе Г. Зиммеля «Высокомерие большого горо-

да», в которой вырисовывается новый тип жителя города, выработавшего в результате перегрузки раздражителями в городской среде особый тип бесчувствия — высокомерие. Искусство в этой ситуации может дать человеку новый доступ к реальности, в том числе искусство может дать возможность воспринимать реальность сквозь что-то забытое или вытесненное. Этим забытым и вытесненным для Брахи является опыт женского/материнского, опыт касания, лежащего в подсознании зрения. Матричная теория визуальности — это способ переосмыслить, что такое человек с учетом опыта женского и материнского. Как раз от этого опыта человечество до сих пор старается откупиться разными способами.

Строго говоря, картин Брахи мы скорее касаемся, чем на них смотрим. Этот пеленающий и окутывающий нас зрительный эффект заставляет задуматься о том, что зрение является лишь видоизмененным органом осязания, представляя собой специализированную функцию нашего кожного покрова. В работе «Око и дух» Мерло-Понти рассматривает зрительное восприятие как продолжение нашего осязательного я. Основные паттерны и образ мира складываются на ранних стадиях развития из физических ощущений, главным образом прикосновения. Американский скульптор Кент Блумер и архитектор Чарльз Мур считают, что первоначальное осязательное измерение мира форматирует все наши, установленные позднее, отношения с ним. Антрополог Эшли Монтегю также подчеркивает фундаментальную роль осязания: «Кожа — самый древний и наиболее чувственный орган нашего тела, основное средство общения с миром и наш главный защитник. <...> Осязание видоизменяется во все остальные чувства. <...> Осязание заведует нашими глазами, ушами, носом и ртом».

Созерцая работы Брахи, мы становимся частью поверхности. В них нет глубины, перспективы, есть лишь протяжен-

ность, поверхность, которая вступает сама с собой в пересечение, скручивание, разрывы. Оптика Брахи возобновляет в нас ассоциативные ощущения осязания. Мир через забытые, но бывшие некогда нашими, прикосновения. На вопрос о том, как нужно смотреть ее работы, Браха отвечает: «Рассредоточься, забудься, усни и увидь все расфокусированным, важно равное распределение внимания по всем возможным направлениям, тогда мы достигнем осязания, которое лежит в подсознании зрения»<sup>1</sup>.

Традиция «сенсорной» скульптуры восходит к Константину Бранкузи. В 1917 году он создает и выставляет в одной из галерей Нью-Йорка «Скульптуру для слепого», которая была полностью покрыта тканью и могла быть воспринята только через прикосновение. Современный флорентийский скульптор Франческо Ачиаи создает скульптуры, полученные из фрагментов расплавленного и застывшего в потоке быстрых горных рек воска. На границе соприкосновения раскаленного и холодного, застывающего и вечно меняющегося, текучего материалов рождаются формы будущих скульптур, которые реактуализуют сенсорное измерение скульптуры. Об осязательном характере зрения Ю. Палласмаа пишет: «Зрение — это, в сущности, то же осязание. <...> Осязание лежит в подсознании зрения. Современная жесткая, рассчитанная только на зрительное восприятие архитектура, прельщая зрение, не создает физической среды, в которой вместе со зрением осязание помогло бы нам включить память и воображение»<sup>2</sup>.

В этом контексте напряженной поляризации визуальных практик — гипервизуальности массовой культуры и тут же

---

<sup>1</sup> Из открытой лекции Брахи Лихтенберг Эттингер в фонде pro-arte Санкт-Петербург. Октябрь 2013.

<sup>2</sup> Палласмаа Ю. Мыслящая рука. Архитектура и экзистенциальная мудрость бытия. М.: Классика XXI, 2013. С. 115.

происходящем отскоке, уходе от визуальности в актуальном искусстве и строительных практиках — мы могли бы отследить появление визуального принципа как доминирующего в европейской культуре. Также можно рассмотреть сложившуюся ситуацию гипервизуальности городского пространства не как свалившийся с неба продукт информационной революции, а наоборот, саму гипервизуализацию среды рассмотреть как результат многовековой эволюции городского пространства, античных принципов и образцов, заложивших основы развития европейской цивилизации. Визуальный принцип не всегда был доминирующим в культуре. В ходе развития европейской культуры мы могли бы проследить увлекательную историю становления и самоотрицания ее визуальной репрезентации. Всегда ли зрение было привилегированным органом восприятия истины или реальности мира? В такой постановке проблемы нас будут интересовать: сенсорное измерение городского пространства в античности; сенсорные стимулы в архитектуре и строительстве.

Одним из первых, кто говорил о сенсорном измерении города, был Аристотель. В «Политике» он вводит понятие меры. Мерой определяется количество жителей полиса: если их становится больше установленной меры, то часть из них, дабы избежать перенаселения, должна уехать и основать колонию. Но что же является мерой полиса? Слышимость и знание лиц сограждан. Таким образом, сенсорным измерением полиса выступают слух и узнавание друг друга. Публичная жизнь полиса настроена более на созерцание, будь то ареопаг, агора или даже театр, чем на зрелище.

Хотя греки и были протагонистами геометрической идеализации, задав идеальные границы расплывчатым морфологическим формам, однако греческий мир все еще был настроен на ориентирование посредством мест, движение между особенностями мест и состояний. Таковы Геркулесовы стол-

бы и лежащий где-то на Балканах вход в Аид, таков небесный купол, поддерживаемый Полярной звездой. Геометрия здесь — еще только упражнение в дедукции, поиск определенного и логически связанного знания и определение границ его применения в мире неопределенности. Надпись «Не геометр да не войдет!» на фронтоне платоновской Академии лишь маркирует место, отличное от рынка или храма, место, где ход геометрического рассуждения должен инспирировать философский поиск. Геометрия еще не превратилась в универсальное законодательство, определенности которого должен быть подчинен весь мир. Как показывает французский математик и механик Жак Адамар, «во времена эллинизма греческая наука утратила свое творческое начало из-за слишком большого стремления к точности. Несколько поколений этого периода преуспели в вычислениях и черчении, но и только. <...> И развитие геометрии прекратилось вообще»<sup>1</sup>. В Римской империи геометрия уже становится способом экспансии и овладения миром, превращением чужого в свое, что нашло выражение в «Таблицах права», законодательстве по строительству грандиозной сети дорог империи. «Таблицы права» регламентировали ширину дорог на прямолинейных и криволинейных участках, а также технологию их кладки. «Если греки при основании городов особенно удачно достигали цели в стремлении к красоте, неприступности, наличию гаваней и плодородию почв, то римляне как раз заботились о том, на что греки не обращали внимание вообще — о постройке дорог, водопроводов, клоак» (Страбон, «География»). Рим — это не столько соотношение мест, где протекает общественная жизнь, сколько проложенная под прямым углом система дорог, трассирующих города и ландшафт.

<sup>1</sup> На это интересное замечание Жака Адамара ссылается Юхани Палласмаа. Цит. по: *Палласмаа Ю.* Мыслящая рука. Архитектура и экзистенциальная мудрость бытия. М.: Классика XXI, 2013. С. 109.

В римском *цивитас*<sup>1</sup> главная роль принадлежала активности зрения и, как известно, «зрелищам». Здесь такие публичные пространства, как агора, стадион, театр уступают место форумам и циркам, на которых главная роль отведена не слушанию и созерцанию, но зрелищам. Организация империи как системы перекрещивающихся под прямым углом дорог, продолжающих центральные улицы каждого города — *cardo maximum* и *decumanus maximum*, также сделала визуальность главенствующей.

Любой город Римской империи был актуально и потенциально видим, поскольку он включался в систему магистралей, по которым циркулировали богатства, знания, слава. Отсюда крылатое выражение «*via est vita*» («дорога есть жизнь»). Завоевать для римлян значило проложить в чужой местности свои пути. Прямолинейный ход улиц города Рима и дорог Римской империи обеспечивал сквозную просматриваемость и досягаемость. Почтальоны, гонцы, легионеры перемещались по прямоугольной сети улиц города, переходящих в такие же дороги в ландшафте. Эта сеть состояла все из тех же, пересекающихся под прямым углом *decumani* и *cardo*, которые легли некогда в основу возникшего на периферии Этрусской цивилизации военного лагеря Рим. И по сей день на территории Франции и Южной Германии можно проследить следы этой циклопической шахматной доски бывших римских дорог.

---

<sup>1</sup> Латинский термин *ciuitas*, по свидетельству Э. Бенвениста, не имеет ничего общего с греческим *πόλις* и обозначает совокупность, множественность, смесь. Действительно, Рим возник из смеси латинян, альбийцев, троянцев, этрусков. Рим — прежде всего, военный лагерь, готовый к нападению, захвату, а не оборонительная крепость (как полис, кремль, бург). В основе градостроительного плана Рима лежит не круг, а крест (символ гораздо более древний, чем христианство). Крест — нечто стремящееся, прежде всего, к территориальному расширению, экспансии, а не к ограничению, селекции, культивированию и удержанию своих границ. *Бенвенист Э. Словарь индоевропейских социальных терминов.* М.: Прогресс, 1995. С. 237.

В отличие от замкнутого круга полиса архитектурное пространство римского города уходит дорогами в ландшафт. Вместо греческой традиции симметрии и замкнутого круга (порядок — космос, пропорциональность, гармония, тавтология, причины и следствия — Эдипов цикл) здесь изначально властвовала концепция линейного движения, линейного представления о существовании. Марширующие римские легионеры здесь значили больше, чем философы. Вплоть до II века Рим был «открытым городом», то есть постоянно рос, менялся, не имея необходимости возводить городские стены для защиты. Четырнадцать округов, основанных Августом, оставались схемой городского управления, но его внешние границы постоянно менялись. Уже в тысяче шагов от зданий городской окраины располагалась таможня<sup>1</sup>. Характер этой границы был чисто условный. Экстравертный характер Рима устремлял его вовне себя, вслед за убегающими в ландшафт дорогами. Именно создание сети дорог империи, а не обустройство мест внутри города стало структурообразующим для Рима. Для того чтобы заставить вращаться метрополию вокруг своей орбиты, Рим должен был стать *ogbs* — изгибом, вогнутостью щита, колесом фортуны, глазной впадиной. Иначе говоря, необходимо было согнуть сеть отношений, образовав вогнутость, впадину, заставить коммунальную сеть видеть. Именно Рим сделал принцип видения конституирующей моделью для всей европейской культуры. Так, знание должно было быть основано на наблюдении, власть — на надзоре, желание — на подсматривании.

Афины раскинулись вокруг выпуклости холма, на котором размещался Акрополь, призывавший внимать власти как голосу/логосу свыше. Здесь сущее выстраивается по степени восхождения в логосе. Рим — город на семи холмах — строил-

---

<sup>1</sup> *Benevolo L.* Die Geschichte der Stadt. Campus Frankfurt a. M., 1990. S. 189.



ся как сеть наблюдательных пунктов и укреплений. Иначе говоря, если греческий *πόλις* был лабиринтом уха, слушающего голос свыше, то римский *orbis* — принципом зрения как такового — того, что зрит. Рим — империя глаза, который видит вперед, вдаль, в перспективу, устремляясь в мифическую точку, которую нельзя вообразить без переноса за границу видимого, где Рим уходит из Рима, воплощаясь в Константинополе, Москве (да какая европейская столица не пыталась отстроить себя Римом?), рискуя иссякнуть в экспансии. Если *Akropolio* слышит и созерцает свое ограниченное и выстроенное статуарное тело, то *Forum Romanum* зрит, пытаясь схватить границы.

В работе «О камнях, ангелах и людях: Мишель Серр и глобальный город»<sup>1</sup> подмечается интересная особенность разрастания Римской империи, которую можно сравнить с процедурой «Ctrl+C» и «Ctrl+V» («копировать» и «вставить»), как сказал бы современный пользователь компьютера. Пересекающиеся под прямым углом *decumani* и *cardo* составляли основу каждого нового города Римской империи. Точка пересечения осей этих улиц играла роль центральной площади колонии. Прямоугольное расположение частей города и самих городов относительно друг друга стало концептуальной системой, положенной в основу римских городов. Везде, где Рим — город и империя — растет, его невероятное тело повторяется. Рим является уникальным многочастным телом, каждая новая часть которого может быть образована копированием любой предыдущей. Даже если рядом возникал новый город, главные улицы уже существовавшего города, *decumani* и *cardo*, переходили в главные улицы нового, пронизывая систему городов и соединяя их в единый город-империю. Улицы города и дороги страны в Риме — одно. Городские центры на

<sup>1</sup> См.: *Hénaff M. Des pierres, des anges et des hommes: Michel Serres et la question de la ville globale // Horizons philosophiques. 1997. Vol. 8 (1). P. 69–95. — Прим. ред.*

пересечении *decumani* и *cardo* становились узлами в гигантской сети дорог империи. Среди городов, в основе которых лежит римский образец разметки улиц, — Турин, Верона, Лондон, Лион, Париж, Вена, Кельн. Все они хранят след своего прошлого — крестообразную печать *pis*. Римской империи.

Британский социолог Джерард Деланти<sup>1</sup>, ссылаясь на работы Гадамера, Кристевой, Деррида, замечает: Европа — это не место. Если мы стали считать колыбелью своей культуры античность и Рим, то это как раз потому, что Рим принципиально ничего не изобрел, но научился передавать другие культуры. Римский тип знания — заимствование из источников — ассоциируется с формой культурного перевода, в которой что-то новое всегда создается в акте интерпретации. Европейский способ понимать что-то — это копировать, переписывать, транслировать. В основе европейского сознания лежит феномен вторичности, с известным пренебрежением к тому, что манифестируется как акт творения, в котором культурное содержание никогда не является копией.

Вторая особенность — уникальный рост Рима, который осуществлялся копированием и многократным повторением его же собственных фрагментов, — сделала город империей. Но не будем забывать, что и сам Рим пытался стать копией античного полиса. В архитектурном смысле Рим — это коллекция, чудовищный спорадический конгломерат красивых построек, спорадический ансамбль. Римская архитектура лишена самобытного формотворчества. Это чистое рациональное репрезентирование форм и конструкций, заимствованных из Эллинской традиции. О степени рационализации римской архитектуры может свидетельствовать «Десять книг об архитектуре» Витрувия, где искусство архитектуры сводится к эстетике числа.

---

<sup>1</sup> *Delanty G. Inventing of the Europe. London, 1995. P. 83.*

Рим — это набор, как мы бы сегодня сказали, постеров, щитов и личин. Для Рима характерно исключительное восхищение поверхностями. Возникнув как «ремейк» эллинской культуры, он породил необычайное искусство копий: греческих статуй, греческой архитектуры, мифологии и т. д. Искусство Рима — это искусство фасада. Площадь перед римским Пантеоном организована как наслоение декораций. Невозможно найти угол зрения, с которого бы Пантеон открывался как стереоскопическое тело. В отличие от Парфенона, расположившегося на высоком холме и обозреваемом из любого уголка Афин, Пантеон организован по принципу ширм, экранов и эффектов.

Таким образом, Рим, действительно, стал причиной рождения Европы, а значит, и всей западной культуры, он создал пространство для зрения и задал принцип зрения как доминирующий, а видение — конституирующей моделью для всей европейской культуры: знания (наблюдение), власти (надзор), желания (подсматривание). Рим изобрел непревзойденное искусство городских поверхностей и архитектурных ширм и декораций, послуживших прообразом современных рекламных щитов. Рим стал искусством копирования. Разрастаясь благодаря многократному повторению своих же собственных фрагментов, сетевой город-империя сохранил в себе исходный заряд к бесконечным трансформациям и возобновлению, заложив диалектику развития и самоотрицания визуального принципа как конституирующего в (европейской) культуре.