

Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI

*Ленинградский государственный университет им. А.С. Пушкина, Санкт-Петербург, Россия
Профессор, доктор искусствоведения**Pushkin Leningrad State University, St. Petersburg, Russia
Doctor of Science (in Arts), Professor
ira_oza@msn.com***«МУЖЕСТВО» КАК ПУТЬ К БЕССМЕРТИЮ: К ПРОБЛЕМЕ ВИЗУАЛИЗАЦИИ АРХЕТИПА МУЖЕСТВА В АНТИЧНОЙ СКУЛЬПТУРЕ ВРЕМЁН КЛАССИКИ**

Каждая историческая эпоха и культура по-разному видели смысл человеческого существования. Но было и нечто общее. Это общее определялось экзистенциальным смыслополаганием культуры. Смысл культуры, ее цели приобретали определённое содержание в зависимости от того, какое место в метафизической иерархии культуры отводилось человеку. Несмотря на различное понимание смыслов и целей человеческого бытия, за ними просматривается одна постоянная конечная цель – достижение бессмертия. В данной статье делается попытка увидеть и проанализировать связи между желанием античного человека обрести божественное качество бессмертия, художественными явлениями, дававшими формы для визуализации этого стремления, и философской рефлексией.

Автор предлагает структурировать корпус героев древнегреческой скульптуры – ведущего искусства периода классики, – разделив их на десцентарные и асцентарные группы, что позволяет увидеть их генезис и вычлнить те социокультурные ценности, которые делали возможным переход человека из сферы обыденности в сферу исторического времени, а, следовательно, приближали к бессмертию. Скульптура, продолжившая традицию визуализации сакральных идолов, смогла ввести в художественное пространство новый тип асцентарного героя, который, исполняя социальную функцию репрезентации истории, «восходил» в мир бессмертных героев.

Фундаментальным качеством, позволяющим войти в ранг асцентарных героев, предстаёт

понятие «мужества» в специфической для классической античности трактовке, которую впервые предложил Платон в диалоге «Лакет».

Ключевые слова: бессмертие, мужество, античная скульптура, визуальность, архетип, десцентарный герой, асцентарный герой, репрезентация истории, Платон, «Лакет», Гармодий, Аристоклитон.

179

«VIRILITY» AS A WAY TO IMMORTALITY: TO THE PROBLEM OF COURAGE VISUALIZATION IN ANCIENT GREEK CLASSICAL SCULPTURE

Each historical era and culture defined the meaning of human existence differently. But there was something in common. It was determined by existential sense of culture. In other words, both meaning and his purpose acquired certain content depending on what place in the metaphysical hierarchy of culture was given to the person.

This article attempts to see and to analyze the connections between the ancient desire of man to find the divine quality of immortality, artistic phenomena and philosophical reflection on this process.

The author suggests to structure the body of the heroes of ancient Greek sculptures dividing them into «ascendes» and «descendes» groups. In our view, sculpture, continuing the tradition of visualization of the sacred idols, was able to bring a new type of «as-



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

«descendes» heroes, who entered in a world of immortal heroes, in the art space.

Key words: immortality, virility, antique sculpture, visual, archetype, «descendes» hero, «ascendes» hero courage, representation of history, Plato, Garmody, Aristogiton.

«Наглядность прискорбно мало ценится современными учёными... Упоённая самолюбованием критика, явно переоценила значение языка для западной культуры. Она проигнорировала возбуждающую силу языка зрительных образов»¹.

«Несмотря на то что процесс визуализации для культуры предшествующего столетия не может не обращать на себя внимания, природа самой этой культуры оказывается недостаточно определившейся. Длительное время мы не располагали ключом к распознаванию ее специфических признаков»². Даже взятые совершенно произвольно цитаты из произведений двух весьма отличных по своим взглядам и концептуальной направленности исследователей, позволяют увидеть, что такой культурный процесс как визуализация – т.е. механизм перехода от концепта к образу, от ноумена к феномену, от ощущений к «картинке» – является не только предметом философского дискурса, но, прежде всего, фундаментальной чертой культуры на протяжении, по крайней мере двух столетий. Питирим Сорокин в рамках своей теории циклического развития культуры и чередования культур – чувственной и идеациональной – вёл речь о том, что для чувственной («чувственной») культуры последних столетий глубоко органичен процесс визуализации, получивший развитие начиная с эпохи Ренессанса. Однако деятели эпохи Возрождения в метаисторическом плане опирались на античный эталон, и, следовательно, истоки визуализации и мифологической образности, и первых философских концептов следует искать в античности.

Попробуем вкратце рассмотреть генезис формальной визуализации. Уже в палеолитическую эпоху появляются изображения (как двухмерные, так и трёхмерные) зверей и человека, в основном женщин. В искусствоведении принято квалифицировать это явление как древнейшие образцы изобразительного искусства. Но искусство ли это? Если анализировать эти артефакты с точки зрения атрибутивных признаков изобразительного искусства (осознание эстетической цели, творческой стратегии, концепции художественного образа, композиции, колорита) – мы приходим к выводу, что всего этого в пещерных рисунках и скульптурах нет! И зооморфные, и антропоморфные палеолитические изображения – это, прежде всего, гигантский гносеологический шаг – результат наблюдений за реальными живыми объектами, когда была «схвачена» и визуализирована их форма, воспринимаемая отдельно от витальной телесности. Ещё более сложные когнитивные процессы привели к появлению скульптурных изображений, так называемых «палеолитических Венер». Конечно, первобытный человек в этих скульптурах никогда не изображал «свою соседку». Первые пластические изображения отражали попытки «опредмечивания» ощущения присутствия в мире высших невидимых сил, во-вторых, визуализировали человеческое воображение в этой области, в-третьих, обозначали присутствие сверхъестественного начала в жизни человека. Таким образом, древнейшие рисунки и скульптуры на самом деле не являлись произведениями искусства в полном смысле этого слова, но представляли собой продукты рас-

¹Палья К. Личины сексуальности. Екатеринбург: У-фактория, 2006. С. 53.

²Хренов Н. Кино. Реабилитация архетипической реальности. М.: Аграф, 2006. С. 5.



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

ширения абстрактного мышления человека и основания пространственно-семиотической системы культуры. Эти артефакты вернее было бы назвать *протоискусством*. Второй вывод – в своих истоках появление этих визуальных артефактов было глубоко сакральным явлением, весьма смелым гносеологическим актом, когда первобытный человек решился весьма натуралистично и персонифицировано изобразить эти сверхъестественные силы. И пещерные изображения, и «палеолитические венеры» – это знаки присутствия высших сил или их земных «заместителей» – кукол. Именно из этих «божественных» кукол родилась скульптура как вид искусства.

Последующее развитие скульптуры, в частности то, что основным её содержанием долгие столетия были различные пантеоны, а сама она располагалась в храмовых комплексах и в местах молений, ещё раз подтверждает её сакрально-кукольное прошлое. Ещё в архаическую эпоху, предшествующую классической античности эти куклы божеств носили название «идол» (idol). В отличие от понятия «демон» (daemon), которое означало «производное бога или божественную силу» – так называли духов, которые генерировали природные процессы и иногда могли помогать людям. Идол же обозначал вещественное, формальное изображение божества. В отличие от иконы (icon), нарисованного изображения невидимой сущности, слово идол (idol) указывало на «изготовленное» изображение (о чём свидетельствовал его индоевропейский корень – «dl», т.е. делать).

А.Ф. Лосев, рассуждая об онтологической основе классического античного искусства (в частности скульптуры), писал: *«Прежде всего, мы снова убеждаемся, что 1) основой искусства мыслится здесь форма («эйдос»), что 2) эта форма как таковая противостоит материи (ибо одна и та же материя под воздействием разных форм создает и разные произведения), что 3) эта форма – все же вещественная, техническая, механическая, внешне-оформляющая и что, следовательно, тут*

*нет переживания и психологии, а есть только изображение вещей, что 4) форма эта очень четкая, заметная в каждом ногте, не терпящая даже малейшей фальши, что, наконец, 5) эта внешне-вещественная форма, не будучи психологически-переживательной, все же является в своем действии живой и жизненной»*³. Свою «жизненность» античная скульптура обеспечивала, прежде всего, тем, что являла собой визуальную, вещественную, формальную репрезентацию мифологического сознания. Если учесть, что мифологическое сознание на уровне социальных институтов действовало через мифологемы, являющихся формами архетипического мышления, а скульптурные изваяния служили объектами различных ритуальных действий, то именно через скульптуру шло не только достижение сознания и приобщения к сакральному, но и трансляция содержания архетипа. Именно такое положение скульптуры в античном обществе и классическом искусстве делало её «живой»⁴ и социально значимой. Существовая в условиях мифологического сознания, её персоналии, безусловно, должны были представлять те высшие божественные силы, отношения между которыми и человеком составляют содержание такого мировоззрения.

³ Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранняя классика. Т.1, § 4, М.: Фолио - АСТ, 2000. С. 64.

⁴ На это, среди прочих свидетельств, указывает известный миф о Пигмалионе и его ожившем творении – статуи Галатеи, и повесть Лукиана из Самосаты «Две любви». См. Лукиан. Избранная проза. М.: Правда, 1991, С. 435-461.



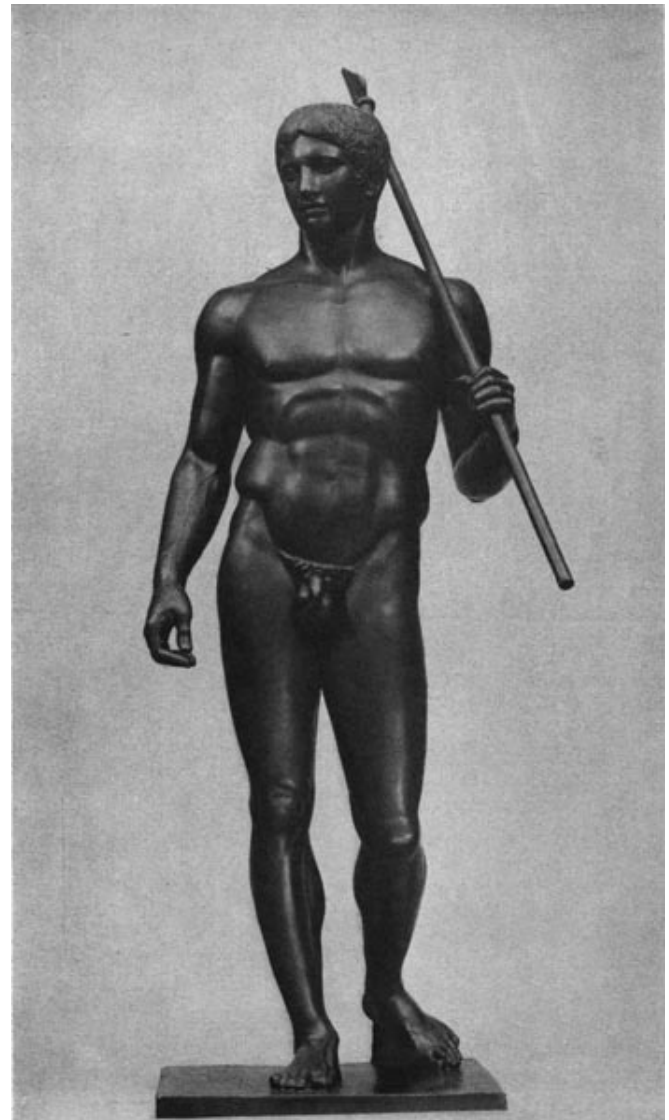
Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

Тем не менее, в процессе формирования корпуса персонажей античной скульптуры можно выделить не только *десцендарных* (от лат. descendes – нисходящий) персонажей, т.е. образы богов и полубогов-героев, как бы снизошедших с небес к людям в виде идолов-кукол, но и *асцендарных* (от лат. ascendes – «восходящий») персонажей, т.е. тех, кого сочли достойными того, чтобы быть воплощёнными в скульптуре (и других видах искусства)⁵.

Но кто мог быть достойным попадания в корпус асцендарных героев? У Плиния мы находим такие строки: «Алкамен, ученик Фидия, создал и мраморные статуи, а из меди – Пентатла, который называется Энкринбменос, ученик же Поликлета Аристид – квадриги и биги. Амфикрат славится Лееной. Это была гетера, близкая, благодаря своей игре на лире, к Гармодию и Аристокитону. Замученная до смерти под пытками тиранов, она не выдала замыслов Гармодия и Аристокитона убить тиранов. Поэтому афиняне, и желая воздать ей почести, но вместе с тем не желая прославлять гетеру, сделали изображение животного, которому соответствовало ее имя, а, чтобы причина почести была понятна, велели художнику сделать это изображение без языка»⁶. Среди тех, кто достоин быть увековечен в скульптурной форме Плиний, прежде всего, называет пентатла – атлета-пятиборца и «энкринбменоса» – спортсмена, проходящего отборочные состязания. И это не случайно. Атлеты, участники Олимпийских игр в глазах эллинов являли собой земной образец той самой (по Лосеву) «...внешне-оформляющей формой, ... четкой, заметной в каждом ногте, не терпящей даже малейшей фальши, в своем действии

*живой и жизненной»*⁷. Однако их изображения не были индивидуализированы, наоборот, атлетические формы олимпийцев являлись отправной точ-



кой для поиска совершенной формы. Античные скульпторы на основе представлений сакральной арифметики (положений пифагореизма) создавали совершенную телесную форму, возводя её в ранг общего образца, канона, т.е. визуализировали архетип атлета, доблестного гражданина. Таков Дори-

⁷Лосев А.Ф. История античной эстетики. Ранняя классика. Т.1, § 4, М.: Фолио - АСТ, 2000. С. 64.

⁵ Термины, предложены автором данного текста (Ф. Фуртай)

⁶ Плиний Старший. Естественная история 34.19.72 / Плиний Старший. Естествознание: Об искусстве. / Пер. Г. А. Тароняна. (Серия «Античная классика»). М.: Ладомир, 1994. С.54-78 .



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

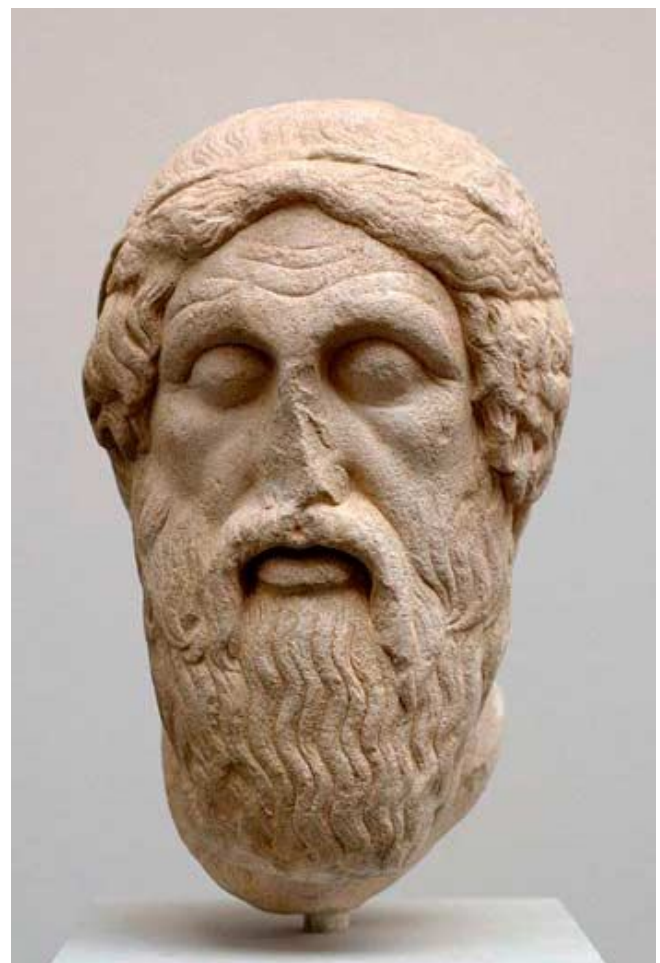
фор (Копьеносец) Поликлета (450-440 г. г. до Р.Х.). Именно в этом произведении воплощены представления Поликлета об идеальных пропорциях человеческого тела, находящихся друг с другом в числовом соотношении. В древности статую Дорифора часто называли «каноном Поликлета», тем более что «Каноном» назывался его несохранившийся трактат по эстетике. Считавшиеся совершенными статуи других скульпторов также получали название канона – например, Плиний Старший упоминает Канон Алкамена ученика Фидия.

Однако не только атлеты, являвшие собой внешнее телесное совершенство, но и великие деятели искусства, прежде всего, поэты удостоивались чести быть запечатлёнными в камне и металле. О чём свидетельствует, например, фрагмент древнегреческой статуи Гомера (ок. 460 г. до Р.Х.)

Поэты, в отличие от атлетов, не являлись обладателями совершенных телесных форм, асцентарными героями древнегреческого искусства, в частности скульптуры, они становились из-за своих знаний мифологии и истории, а также благодаря своему поэтическому мастерству, позволившему им достичь славы.

Наконец, среди асцентарных героев древнегреческого искусства можно найти и таких, кто не выделялся внешним совершенством как олимпийники и не был знаменит как великие поэты. Среди таких можно назвать Гармодия и Аристогитона, о которых упоминает не только Плиний в «Естественной истории», но также Аристотель в «Афинской политике» и Геродот. В пятой книге он пишет: «Между тем, покинув Спарту, Аристагор прибыл в Афины, которые тогда только что освободились от тиранов, именно вот каким образом. Гиппарха, сына Писистрата и брата тирана Гиппия, убили Аристогитон и Гармодий по происхождению Гэфиреи (Гиппарху ясно предвозвестило его участь сновидение). После его смерти тирания в Афинах продолжала существовать еще четыре года и была не менее, а скорее даже более жестокой, чем прежде.

А сновидение Гиппарха было вот какое. В ночь перед Панафинейским праздником предстал Гиппарху во сне статный и красивый человек и обратился к нему с такими загадочными словами: Сердцем, о лев, терпеливым терпи нестерпимую муку.



Рок справедливою карою всех нечестивцев карает. На следующее утро Гиппарх сообщил (как доподлинно известно) об этом сне снотолкователям. А затем, не обратив больше внимания на сновидение, устроил торжественное шествие, где и нашел себе смерть»⁸. События, которые упомина-

⁸ Геродот. История. V, 55-56 / Геродот. История в девяти книгах. Ленинград: Изд-во «Наука», 1972. Перевод и примечания Г. А. Стратановского, под общей редакцией С. Л. Утченко. Книга V. С. 243.



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

ет Геродот произошли в 514 году до Р.Х., когда в Афинах сложился обширный заговор против сыновей тирана Писистрата – Гиппия и Гиппарха. Во главе заговорщиков стал Гармодий, сестру которого обесчестил Гиппарх и примкнувший к нему его любовник Аристокитон. Спустя несколько лет на афинском акрополе была поставлена бронзовая скульптура, изображающая тираноубийц. Свидетельства того, насколько велико было почитание и прославление Гармодия и Аристокитона в античном мире можно найти у Афиней, который в XV книге, рассуждая о застольных песнях, упоминает сколий «Гармодий», который пользовался столь большой популярностью, что стал неофициальным гимном Афин.

*«Под листьями мирта мечи пронесем,
Подобно Гармодью с Аристокитоном,
Когда поразили тирана мечом
И равными сделали всех пред законом.*

*О, милый Гармодий, не умер ты, нет! -
На острове ныне живешь ты блаженных -
В стране, где Ахилл быстроногий живет,
Где вечно витать Тидид благородный.*

*Под листьями мирта мечи пронесем,
Подобно Гармодью с Аристокитоном,
Как в праздник Афины великой вдвоем
Тирана Гиппарха они поразили.*

*Да, вечная слава вас ждет и потом,
О, милый Гармодий с Аристокитоном,
За то, что тирана сразили мечом
И равными сделали всех пред законом».⁹*

Критерий «асцентарности», т.е. возможности трансформации реальной исторической лично-

⁹ Афиней. Пир мудрецов. В 15 книгах / Пер. Н.Т. Голинкевич / Книги 1-8; 9-15. М.: Наука, 2004-2010. С.537
Об этом сколии упоминают также Аристофан в комедии «Ахарняне» и Платон в диалоге «Горгий».

сти в архетипический художественный образ был понят уже в период античности. Так, тот же Плиний Старший в 34 книге «Естественной истории» писал: *«Изображения людей обычно делали лишь за какое-нибудь блистательное дело, заслуживавшее увековечения, вначале за победу на священных состязаниях, особенно в Олимпии, где был обычаем посвящать статуи всем победителям, а при тройной победе – статуи с воспроизведением их внешности, которые называют иконическими.*

Не знаю, не тираноубийцам ли Гармодию и Аристокитону самым первым афиняне поставили статуи от имени государства. Это произошло в том же году, в котором и из Рима были изгнаны цари¹⁰. Этому примеру затем последовал весь мир из самого человеческого честолюбия, и на форумах всех муниципиев статуи стали украшением, стала продлеваться память о людях, и заслуги, для того чтобы о них читали в веках, стали надписывать на подножиях, чтобы не только на надгробиях читали о них. Затем форум был устроен и в частных домах, и в атриях клиенты стали так выражать свою почтительность к патронам»¹¹. Из приведённого текста совершенно очевидно, что памятник Гармодию и Аристокитону стал широко известен в античном мире, он был популярен на протяжении большого количества лет, ведь со времени создания памятника¹² до времени написания

¹⁰ Это произошло в 509 году до Р.Х.

¹¹ Плиний Старший. Естественная история Кн.34 IX, 17 // Плиний Старший. Естествознание: Об искусстве. / Пер. Г. А. Тароняна. (Серия «Античная классика»). М.: Ладомир, 1994. С. 54, 78.

¹² Около 509г. до Р.Х. скульптор Антенор исполнил статуи Гармодия и Аристокитона, изобразив их в момент покушения на Гиппарха с кинжалами в руках. Этот памятник, очевидно, был увезен Ксерксом после захвата Афин в 480 г. до н.э. Слава похищенной персами группы Антенора побудила афинян после изгнания врагов заказать в 477 г. до н. э. её повторение Критию и Несиоту (вероятно, к тому времени Антенор уже умер), которое было установлено в 476 году. Павсаний в «Описании Эллады» пишет: «Недалеко стояли Гармодий и Аристокитон, убившие Гиппарха; какая была причина



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

приведённых выше строк Плиния Старшего (I в.) прошло полтысячи лет!

Скульптурная группа, созданная Критием и Несиотом, представляла собой поистине новаторское произведение. Впервые в античной скульптуре была поставлена цель наглядно выразить не красоту атлетического тела и не облик великого рапсода. Перед ваятелями стояла задача изобразить обычных граждан, объединённых великими драматическими чувствами (в контексте древнегреческой культуры – справедливость, возмездие, доблесть – чувства, двигавшие мифологическими героями в античном театре – одной из форм дионисийских мистерий). Вероятно, решая стоявшую задачу, Критий и Несиот исходили из драматического принципа изображения эмоциональных переживаний. Скульптурная композиция была построена как театральная мизансцена, единый порыв действующих лиц демонстрируется благодаря выставленным вперёд на одинаковое расстояние правой и левой ногам фигур тираноубийц, что подкреплялось динамичным движением вытянутой руки Аристогитона. Правая рука Гармодия была поднята вверх (очевидно, в ней был кинжал), что придавало всей скульптурной группе ощущение устремлённости ввысь. При всей условности изображения лиц, характерных для классического искусства Эллады, изображения Гармодия и Аристогитона можно отнести к разряду *иконических*, т.е. тех в которых просматривались индивидуальные черты изображаемых. Изначально, в своей проекции, компози-

ция Несиота и Крития представляла собой треугольник, своей вершиной, обращённой к зрителю.

В рамках сакральной пифагорейской геометрии треугольник символизировал божественный ум и волю. Таким образом, строя скульптур-



ную группу в форме динамического треугольника, скульпторы в рамках мифологического сознания античной культуры давали понять, что Аристогитон и Гармодий являют собой «руку» высших сил, карающих тирана, нарушившего принцип божественной справедливости. Их деяние в глазах сограждан по своей социальной значимости было таковым, что явилось основанием для «восхождения» в ранг асцентарных героев, заслуживавших художественного воплощения.

этого убийства и каким образом они совершили этот подвиг, рассказано у других. Из этих статуй одни являются творением Крития, а более древние создал Антенор. Ксеркс, взяв Афины, когда афиняне покинули город, увез с собою и эти статуи в качестве добычи; впоследствии их прислал назад афинянам Антиох». (Paus. I. VII, 5.) – Павсаний. Описание Эллады / Пер. С. П. Кондратьева / в 2 т. М.: АСТ-Ладомир, 2002. С.10. Бронзовые статуи тираноубийц до нас не дошли. Сохранились только мраморные римские копии. Одна из римских копий хранится в Археологическом музее в Неаполе.

|1 (22) 2016|



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

Примечательно, что артефакты античного искусства выполняли различные социальные (и я бы сказала экзистенциальные) функции. Художественные произведения с десцентарными героями (боги и героини) являли собой объекты поклонения, и были подателями различных благ. Асцентарные героини выполняли функцию коллективной «вечной памяти», т.е. функцию историческую, точнее говоря, такие произведения искусства выполняли функцию *репрезентации истории, а на уровне субъекта происходила визуализация бессмертия.*

Итак, можно утверждать, что причиной появления асцентарных героев древнегреческой классики являлись славные дела граждан. В свою очередь перед античной мыслью не мог не встать вопрос о том, какие качества, должны быть в человеке, чтобы дать ему способность эти славные дела совершать?

Поиск ответа на этот вопрос был одним из основных вопросов бытия для античной (и не только!) цивилизации, так как он отражал стремление обозначить качества, помогающие достигнуть славы, а через неё сравняться с героями и в конечном итоге достичь *бессмертия.* Для древних цивилизаций бессмертие являлось абсолютной антропологической ценностью, высшим смыслом жизни (что находило своё художественное отражение, начиная с шумерского эпоса о Бильгамесе (аккад. - Гильгамеш). Известный афоризм Лукиана¹³ один из многих среди подобных в древнегреческой и римской литературе отражает направление абсолютных экзистенциальных устремлений человека античной цивилизации.

Было бы странным, если бы столь огромная антропологическая проблема – *определение сущности того, что позволяет человеку стать достойным славы в глазах сограждан, чтобы в конечном итоге снискать хорошую память, а в идеале – бессмертие* – могла ускользнуть от вни-

¹³ Кто такие боги – бессмертные люди, кто такие люди – смертные боги.

мания одного из великих мыслителей античности – Платона.

По нашему глубокому убеждению, начальная философская мысль рождалась не только из наблюдений за природными процессами, сакрализации чисел и геометрических фигур, этиологических комментариев мифов, но и из размышлений, родившихся от созерцания прекрасных произведений искусства¹⁴. Платон ходил по улицам древних Афин, он видел статуи олимпийцев-победителей и памятник тираноубийцам Гармодию и Аристоклиту, возможно, на одном из застолий он и сам пел сколий «Гармодий». Его учитель Сократ вместе с военачальником Лахетом воевал с беотийцами (в 424 году до Р.Х.) и своим личным примером демонстрировал доблестное, мужественное поведение.

Согласно установившейся точке зрения, в конце 90-х годов IV века до Р.Х. Платон создаёт диалог «Лахет», в котором пытается определить содержание этой сущности. Примечательно, что для выстраивания философского трактата Платон, так же, как и создатели скульптурной группы, посвящённой Аристоклиту и Гармодию, прибегает к театральному приёму, выводя в качестве действующих лиц своих старших современников, и относя время действия этого произведения к пятидесяти годам назад, т.е. где-то между 423 и 418 годами до Р.Х.¹⁵. Более того, свои рассуждения философ выстраивает на основании тех же критериев, которые имели место в современном ему искусстве относительно асцентарных героев. То есть, Платон начинает размышления о сущности искомой категории, во-первых, с того, что она есть задача вос-

¹⁴ Недаром, Платон в диалоге «Лахет» одним из предикатов мужества называет – прекрасное, даже более того, из всех вещей относит его к вещам прекраснейшим. /Платон. Диалоги. / Пер. С. Я. Шейнман-Топштейн. М.: Мысль, 1986. С. 283.

¹⁵ В диалоге Лахет присутствует в качестве одного из участников разговора, тогда как в 418 году до Р.Х. он погибает в битве при Мантинее (согласно другим сведениям это произошло в 415 г. до Р.Х. в битве при Орнее).



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

питания, во-вторых, с рассуждений о значении физических упражнений с целью телесного совершенствования, в-третьих, разговоров о пользе знаний вообще, и особенно, знаний о добре и зле. Следующая ступень постижения искомой сущности у Платона разворачивается на поле социальной деятельности, когда участники беседы ведут речь о постоянстве поведения, настойчивости в достижении цели. Диалог завершается тем, что искомая сущность, столь необходимая в деле воспитания мальчиков (кстати, мальчики – юные сыновья Лисимаха и Мелесия – выполняют в этом диалоге роль зрителей-слушателей), объявляется **добродетелью в её целостности, включающей рассудительность, справедливость, благочестие**. Эту триаду качеств Платон (устаами Сократа) называет **мужеством**. Здесь, на наш взгляд, напрашиваются два существенных замечания.

1. Рассудительность, справедливость и благочестие могут быть

рассмотрены как совершенные основания, которые должны быть воспитаны: на индивидуальном уровне (*рассудительность* должна управлять личными поступками), на общественном уровне (*справедливость* должна царить между гражданами полиса), на метафизическом уровне (*благочестие* должно обеспечивать вертикальную связь с миром богов и героев). Платон, по-существу, выстраивает внутреннюю структуру архетипа идеального человека, чем-то напоминающего рассуждения Конфуция о «правильном муже», с его «правильными мыслями», «правильной речью», «правильными поступками» и т.д., появившиеся на несколько десятилетий раньше платоновского диалога. Можно предположить, что Платон теоретически осмыслил то, что на уровне эмпирической художественной практики делало искусство, в частности возводя в ранг асцентарных героев современников, проявивших какие-то из названных качеств.

2. Для обозначения исследуемой сущности Платон употребляет термин **мужество**. Символично, что в греческом тексте он использует

слово Ἀνθρῶσις, являющееся однокоренным со словом Ἀνθρώπος (человек). Учитывая это, нам представляется, что Платон, ведя речь о мужестве, на самом деле говорит не об особых качествах, которые должны быть присущи мужчине, он имеет в виду универсальное качество **человечности**, которое в своих высших проявлениях приводит к доброй памяти, что визуализируется в скульптуре и других художественных артефактах, которые живут если не вечно, то очень длительное время.

Причина, по которой человечность-мужество связывалась, прежде всего, с мужчиной, лежала в специфике античной культуры, в которой и герои мифо-эпического сознания, и главная производительная сила общества, и художественные и интеллектуальные ресурсы, в силу объективных социокультурных причин, были представлены мужчинами. Естественно, что в такой культурной парадигме весь корпус асцентарных героев от которых требовалось проявление мужества (человечности) являлись мужчинами, в отличие от персонажей десцентарной группы художественных образов, где были представлены и мужское, и женское начало. В таком контексте, рассуждения Платона в диалоге «Лакхет» о мужестве (человечности) как архетипическом фундаменте для трансформации человека в объект исторической памяти, т.е. **обретения бессмертия** можно рассматривать в качестве первого акта **понимания** явления визуализации как **репрезентации антропологической части исторического процесса**.

Возвращаясь к современным рассуждениям о нарастании визуализации в культуре последнего столетия, надо заметить, что если мы понимаем под визуализацией процесс, представляющий собой систему механизмов перехода от ноумена к феномену, от концепта к образу, от ощущений к «картинке» – то он отнюдь не является исключительно современным явлением. Переход явлений, ментальностей и концептов в видимое, формальное состояние означает, прежде всего, придание им пространственного статуса (категория простран-



Франциска ФУРТАЙ / Francisca FOORTAI |

| «Мужество» как путь к бессмертию: к проблеме визуализации архетипа мужества в античной скульптуре времён классики / «Virility» as a Way to Immortality: to the Problem of Courage Visualization in Ancient Greek Classical Sculpture |

ва – наиболее архаичное основание для самоидентификации культуры, что определило достаточную древность этих процессов) и фиксацию их в культуре, с возможностью более интенсивной их трансляции. Конечно, процессы формальной визуализации происходили не только в античной, но и в более древних культурах, однако в них эти процессы шли в рамках мифо-эпической, религиозной парадигмы, в которой асцентарными героями становились единицы на основании социального положения, измеряемого властью (например, египетские фараоны или аккадские цари).

Уникальность культурного опыта классической античности состояла в том, что визуализация мифологической образности и архетипической реальности впервые была философски осмыслена и воспринята как общественная задача, имевшая своей конечной целью *достижение бессмертия, но уже не на основе власти как в древнейших цивилизациях, но на основе личностных заслуг субъекта, достигнутых в разных областях деятельности и значимых для всего социума.*

Подводя итог нашим рассуждениям об античной стадии визуализации, рассмотренной на примере диалектики архетипа мужества и классической греческой скульптуры, можно утверждать, что это объективный культурный процесс, имевший место во всех эпохах и культурах, и в своих конечных целях он преследовал *цель фиксации исторической памяти и достижение бессмертия на субъектном уровне.*

Отличие современных процессов визуализации состоит в том, что она происходит более интенсивно и распространяется на большее число культурных носителей, не только формализуется в условиях физического пространства, но и охватывает пространственно-временной континуум виртуальной сферы. Современные процессы визуализации как инструмента коллективной памяти и достижения личного бессмертия (и всех его интерпретаций) в настоящих культурных условиях настолько специфичны, что требуют отдельного исследования, выходящих за рамки изложенных размышлений.

