

«ПОМЕЩЕНИЕ В БЕЗДНУ» КАК ИГРА РЕПРЕЗЕНТАЦИЙ: МИЗНАБИМ В КАРТИНЕ Д. ВЕЛАСКЕСА «МЕНИНЫ»

Большакова Анастасия Сергеевна

Тульский государственный педагогический университет
им. Л.Н. Толстого
nastyia_b00@inbox.ru

**"ACCOMMODATION IN THE ABYSS"
AS A GAME OF REPRESENTATIONS:
MISE EN ABYME IN D. VELASQUEZ'S
"LAS MENINAS"**

A. Bolshakova

Summary: The article proposes an interpretation of Diego Velazquez's painting by the Spanish painter "Las Meninas" as a phenomenon of introspection, in which the observer (viewer contemplating the canvas) gets the opportunity to reconstruct the image of his Self, to look at it from a different angle. The concept of misanabim, a recursive artistic technique, literally translated as "accommodation in the abyss", in this case is not "a picture in a picture", but "a game in a game". Velasquez's work is a process of creating a (self) representation, reminiscent of a psychotherapeutic session in which the artist who portrays himself is a doctor, and anyone looking at the work acts as a patient - it is a kind of game of escaping reality, a game controlled, guided. Control by the authorities (personified in the picture by the figure of the chamberlain-supervisor in the background), constant surveillance deprive the subject of identity, thereby making the free activity of the game relative.

Keywords: game, misanabim, D. Velasquez "Las Meninas", self-image, self-representation, observation.

Аннотация: В статье предлагается интерпретация картины испанского живописца Диего Веласкеса «Менины» как явление интроспекции, при которой наблюдатель (зритель, созерцающий полотно), получает возможность реконструировать образ своего Я, посмотреть на него под другим углом. Понятие мизанабим, рекурсивная художественная техника, дословно переводящееся как «помещение в бездну», в данном случае – не «картина в картине», а «игра в игре». Работа Веласкеса представляет собой процесс создания (само)репрезентации, напоминающий психотерапевтический сеанс, при котором художник, изобразивший себя, является врачом, а в роли пациента выступает любой смотрящий на произведение – это своеобразная игра ускользания от реальности, игра управляемая, контролируемая. Контроль со стороны власти (олицетворённый в картине фигурой гофмейстера-надзирателя на заднем плане), постоянное наблюдение лишают субъекта идентичности, делая тем самым свободную деятельность игры относительной.

Ключевые слова: игра, мизанабим, Д. Веласкес «Менины», образ Я, саморепрезентация, наблюдение.

«Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие [10]»,

Й. Хейзинга

«Пишут или рисуют, высекают, лепят, строят и выдумывают все, только чтобы вырваться наконец из ада [1]»,

А. Арто

Феномен Игры – многофакторное понятие, находящееся на стыке психологии, философии, социологии и истории, он всегда существовал в различных обществах и цивилизациях. Игра была сопряжена с риском, ставкой, вызывала желание, восхищение и отвращение, приносила удовольствие, выражалась в практиках, поведении, обрядах и переживаниях, ритуализированных действиях. «Мы можем назвать игру, с точки зрения формы, некоей свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью и тем не менее могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо от-

веденном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом [10]», - писал Й. Хейзинга в книге «Homo ludens. Человек играющий». Игра – это всегда процесс (динамика, длительность, действие), который побуждает, если не заставляет человека отчуждать свое Я – иными словами, участие в игровом действии - это вынесение себя за скобки обычного существования, выход за пределы ограничений (и в этом - присутствие трансгрессивного элемента). Игра продуцирует особую среду, другую реальность, в которой становится возможным восприятие, постижение и завершение смыслов (что особо подчеркивается искусством (живопись, перформанс, архитектура, литература, музыка, кинематограф), так как оно втягивает наблюдателя (читателя, зрителя) в Действие), намечаются (зарождаются) которые в реальной действительности (т.е. в пространстве, во времени). Игра же воспроизводит другое пространство и время (отличное от реального, но неразрывно с ним связанное), для существования которых необходима постоянная вовле-

ченность (восприятие, присутствие, участие) человека в «свободной» деятельности, о которой писал Хейзинга. В данной статье нам бы хотелось подробнее остановиться на рассмотрении процесса, при котором человек, оказываясь втянутым в Игру (само)репрезентации, оказывается частично лишенным своего образа (идентичности, Я).

На наш взгляд, ярким примером вовлечения человека в Игру служит вид металеписца («подвижная, но священная граница между двумя мирами – тем, в котором идет повествование и тем, о котором идет повествование [4]») – мизанабим («помещение в бездну») в искусстве: «картина в картине», «фильм в фильме», «текст в тексте». Вероятно, наиболее артикулировано данную концепцию освещает М. Фуко во введении к «Словам и вещам», анализируя полотно Д. Веласкеса «Менины». На картине изображена сцена написания художником портретов испанского короля Филиппа IV с его супругой, которых мы видим только в зеркале. Зеркало, согласно Фуко, символизирует то, чего «недостает каждому взгляду: взгляду художника – модели, которую воспроизводит там, на картине, его изображенный двойник; взгляду короля – его портрета, завершающегося на той стороне полотна, которая не видна ему с его места; взгляду зрителя – реального центра сцены, место которого он занял как бы насильственно. Но, возможно, это великодушное зеркало является мнимым; возможно, оно скрывает столько же и даже больше, чем раскрывает. Место, где находятся король и его супруга, является в равной мере местом художника и местом зрителя: в глубине зеркала могли бы появиться – должны были бы появиться – безымянное лицо прохожего и лицо Веласкеса, так как функция этого отражения состоит в привлечении внутрь картины того, что ей, по существу, чуждо: взгляда, который ее создал, и взгляда, которому она предстает [9]». Совпадение двух подразумеваемых на полотне взглядов (художника и зрителя) открывают поле для новой саморепрезентации наблюдателя, пространственная организация картины направлена на то, чтобы вызвать трансформацию в представлении человека о своем Я. Если встать на позицию психоаналитической теории, мы можем вести речь о том, что картина Веласкеса интроспективна – подобный механизм (открытие недостающего взгляду элемента) – своеобразное прозрение от самослепоты (selfblindness). В психоанализе слепота пациента по отношению к фактам/событиям своей личной биографии, истории – первооснова любой психоаналитической практики. В концепции Фрейда такая слепота является результатом работы интрапсихического авторитета, который диктует субъекту задачу – не видеть (скрывать, всячески маскировать, преобразовать) тот или иной элемент его внешней или внутренней реальности [7]. Ж.-П. Сартр, также рассуждая над проблемой сокрытия, частичного искажения индивидом своего личного опыта, приписывает данный процесс «недобросовестности» субъекта, который при определенных обстоятельствах предпочитает не брать

на себя ответственность, «овеществлять себя», не быть свободным – не видеть определенных вещей [6]. Согласно мысли Ж. Лакана, постулирующего, что бессознательное устроено как язык (оно имплицировано во всем, что человек проговаривает), субъект не может видеть себя настоящего (своего Я, спрятанного в бессознательном, которое всегда опосредовано языком), так как, пытаясь выразить это бессознательное, мы его теряем – теряем настоящих себя [5]. Какими бы ни были детерминанты «незрячести» субъекта в вопросах само-понимания, неизменен тот факт, что такое явление есть, и, можно предположить, что оно поддерживается (возможно, и зарождается за счет этого) постоянным ограничением поля человеческого восприятия. Каждый человек отмечен во времени и пространстве определенной позицией: социальной ролью, профессией, деятельностью, как правило, скорее статичной, чем изменчивой, и этой же позицией ограничен. Посмотреть на сложившуюся ситуацию (на свое настоящее Я) глобально, будучи в замкнутом «пространстве», невозможно (так, например, художник не может вместить в холст весь увиденный им пейзаж; актер в театре не может увидеть всех зрителей со сцены). Разумеется, в данных примерах речь идет буквально об ограниченности нашего поля зрения – зрения как физиологической особенности. Но, если мы сведем эту ограниченность к метафоре, сделав слепоту психической (психоаналитической), подобно той, которую преодолевает Эдип (зрячий, но не видящий в начале трагедии; самоослепленный, но прозревший в конце), можно проследить, как эту метафору передает Веласкес в «Менинах». Для того, чтобы узнать что-либо (в том числе себя), иногда необходимо изменение занимаемой позиции, которое высветит до этого невидимые области. Итак, преобразование пространственного устройства способствует изменению представлений о себе, возникновению новых репрезентаций. Картина испанского живописца – это игра («способ бытия самого произведения искусства» по Гадамеру [2]), так как на полотне мы видим не портрет, пейзаж, натюрморт (предметы), а метод (благодаря которому любые предметы можно изобразить). Иными словами, мы видим не саморепрезентацию, а процесс создания саморепрезентации. Образ себя-художника за мольбертом, запечатленный Веласкесом, можно сравнить с психотерапевтом, наблюдающим пациента. В роли пациента, в свою очередь, выступает любой зритель, созерцающий картину, и именно на него направлены некоторые взгляды изображенных персонажей. Есть определенное сходство между тем, как модель, позирующая для художника в мастерской, открыта для взгляда мастера, и тем, как пациент на психотерапевтическом сеансе подвергается интерпретации врача. В обоих случаях личность человека всячески исследуется, находясь в центре внимания, подвергается тщательному изучению в самых труднодоступных аспектах (в этом смысле Веласкес сильно опережает свое время, так как жанр психологического портрета возник значительно позже, когда

художники уже не ставили первостепенной задачей реалистичную передачу внешнего сходства). В ходе сеанса психотерапии пациент ставит себя в уязвимую, зависимую позицию с целью извлечь из этого что-либо значимое: через взгляд другого подтвердить свою наличность, ощутить себя существующим, ответить на вечный вопрос «Кто я такой?», вскрыть глубинные, сокрытые компоненты своего Я. «Ловушка» Веласкеса, втягивающая зрителя в игру самоинтерпретаций, демонстрирует, что человек, подчиняющийся внешнему взгляду, извлекает для себя определенную выгоду из сложившейся ситуации, ведь представление о себе подпитывается взглядами других. Но на то она и «ловушка», ведь закрывается она на том моменте, когда субъект захвачен взглядами других, находится под наблюдением, и у него не остается выбора быть ненаблюдаемым, избежать этого. Невозможность ускользнуть от взгляда Другого описывает Ж.-П. Сартр в работе «Бытие и ничто», рассуждая о том, что взгляд Другого объективирует субъекта. «“Быть-увиденным-другим” является истиной “видеть-другого” [6]» - постулирует французский философ, но этот тезис может быть и немного иным: быть-увиденным-другим – значит, уже не видеть себя. Сходно тому, как Сартр описывает появление взгляда другого в замочной скважине, когда субъект «внезапно затронут в своем бытии», застигнут врасплох, Веласкес захватывает зрителя в заложники, заставляя реконструировать, переосмыслить образ Я – и, вероятно, и терять его.

Стоит особенно подчеркнуть то, что художник на полотне, ловя взглядом наблюдателя, также и сам захвачен его взглядом – ему приходится прервать процесс создания картины. Веласкес изобразил тайну – ни наблюдатель (в нашей аналогии – пациент), ни художник (врач) в выхваченном моменте не видит картину. Такое раздвоение мыслительных процессов (невозможность одновременно быть вовлеченным в акт создания полотна и в акт наблюдения за зрителем) в полной мере накладывается на метафору психотерапевтического сеанса: терапевт всегда испытывает эту двойственность, необходимость держать пациента в поле своего зрения, наблюдать за ним, улавливая мельчайшие изменения его поведения/ мимики/ взгляда, слышать его и т.д. (иными словами, быть доступным, открытым, быть в постоянном контакте с целью выработать наиболее полный, объективный «эскиз» проблемы, чтобы затем воплотить его в «картину» лечения), и в то же время – быть в себе, сконцентрированным на своих мыслях, на анализе, на рефлексии, в отрыве от пациента (вероятно, набрасывая тот самый «эскиз»). Проблема данной двойственности состоит в том, что есть риск либо быть втянутым в шаткий, размытый разговор с пациентом (отвлечься от анализа), либо погрязнуть в своих мыслях (упуская из виду важную достоверность и открытость). Тогда появляется вопрос, для кого же на самом деле предназначена ловушка Веласкеса, кто в нее попадет, кто чьим взглядом захвачен: па-

циент-зритель взглядом врача-художника, или все-таки наоборот? В этом и есть игра.

Внимание необходимо уделить и остальным персонажам картины. Если представить, что они также участники психотерапевтической сессии, перед которыми наблюдатель раскрывается, стоит отметить, что (почти) никто из них не смотрит на полотно, от которого отвлекся художник, хотя такая возможность у них есть (оно находится в поле их зрения, но взгляд каждого направлен в разные стороны), они, тем самым, не участвуют в процессе репрезентации. Недоверчивый и гордый взор инфанты Маргариты направлен на наблюдателя; Мария Барбола, придворная карлица-шут, смотрит как бы сквозь зрителя; донья Исабель де Веласко, собирающаяся сделать реверанс, схвачена в моменте отвода взгляда; карлик Николас Пертусато заинтересован скорее сонной собакой, чем участием в действе; донья Мария Агустина Сармьенто де Сотомайор, как и подобает фрейлине, отдается заботе об инфанте, ее взгляд направлен на нее; компаньонка инфанты донья Марсела де Уйоа с её личным охранником, изображенные позади, в тени, беседуют, как будто нарочито, искусственно стараются направить взгляд куда угодно, но не на полотно, не на наблюдателя. Итак, каждый из них не посягает на тайну – на холст, от которого отвлекся даже сам художник. Но на картине представлен еще один загадочный персонаж, про которого нельзя сказать, что в процессе репрезентации он не участвует: на заднем плане в дверях изображен гофмейстер королевы дон Хосе Ньето Веласкес, его фигура контрастирует со светлым фоном, позволяя нам увидеть, что ему с панорамной точки зрения доступны как наблюдатель, фрейлины, придворные, так и творение на холсте, и именно он, единственный из всех участников действия, смотрит прямо на создаваемое полотно. Он надзиратель, который подчеркивает – игра может быть игрой, но от постоянного наблюдения и самонаблюдения никто не спрячется. М. Фуко, который уже упоминался выше в связи с анализом «Менин», в своей работе «Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы» описывает метафору идеальной тюрьмы Бентама, паноптикум, разработанный изначально для того, чтобы незаметно и мягко осуществлять тактику управления и непрерывного наблюдения [8]. Так и гофмейстер, которому, как кажется, известно больше других, призванный регулировать за счет своей позиции (на краю картины, одновременно и внутри происходящего, и снаружи) весь протекающий процесс, только подчеркивает управляемость игры. В современных условиях (если, опять же, проводить параллель с сеансом), его место могла бы занять камера видеонаблюдения (ты вроде бы в безопасности и можешь быть открытым, но за тобой наблюдают). Игра, от ее управляемости и мнимости, игрой как таковой быть перестает, но все еще служит элементом ускользания от давящей реальности: и реальность эту на картине подчеркивает собака. Ж. Деррида, рассматривая понятие деконструкции, пишет,

что в каждом знаке присутствует различие, ни один знак не идентичен выраженному этим знаком. Знаки отсутствуют сами в себе («под знаком стирания» (*sousrature*)), обретая значение только в соотношении с другим знаком, который тоже отсутствует. Различание (*différance*) осуществляется как своеобразная «игра отсутствия» [3]. Персонажи «Менин» также по отдельности отсутствуют, собираясь воедино только в игре, и взгляд мастифа, безразличный к игре, обреченно опущенный вниз, проявляет границы человеческого мира, показывая, что игра взгляда – игра вообще – бессильна против власти (олицетворенной надсмотрщиком-гофмейстером), под наблюдением которой субъект оказывается лишенным своего образа. Метафору властных отношений подтверждает и факт, что портрет, создаваемый художником – это все-таки портрет королевской четы Испании, а любые формы власти и подавления невозможны без закрепления их в образе, в картине/фотографии, с которой их направлен-

ный прямо на зрителей взгляд напоминает о постоянном наблюдении – а представление о себе и есть продукт наблюдения, заставляющего высвечивать одни аспекты Я и затемнять другие. Но нельзя не отметить, что мизанабим «Менин» состоит не столько во включении портретов испанских правителей (и автопортрет самого художника) в канву действия картины, сколько в реальности игровой действительности, противопоставленной повседневному человеческому бытию (и реальность игры более осязаемая и длительная в сравнении с привычной – это скорее не «картина в картине», а «игра в игре» - игра репрезентаций, взглядов, наблюдения, отсутствия в игре свободной).

Таким образом, на картине Веласкеса представлен сложный и многослойный акт игры, при котором субъект-наблюдатель доверяет представлять себя другим, тем самым лишаясь своего Я и проигрывая.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арто А. Ван Гог. Самоубитый обществом. - М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. – 80 с.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. — М.: Прогресс, 1988. - 704 с.
3. Деррида Ж. Голос и феномен. - СПб.: Алетейя, 1999. - 208 с.
4. Женетт Ж. Повествовательный дискурс // Фигуры. - М.: Изд-во Сабашниковых, 1998. – 944 с.
5. Лакан Ж. Четыре основных понятия психоанализа. Семинары: Книга XI, 1964. – М.: Гнозис, 2004. – С. 25.
6. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто. Опыт феноменологической онтологии / Пер. с фр., предисл., примеч. В.И. Колядко. — М.: Республика, 2000. — 639 с.
7. Фрейд З. Я и Оно. - М.: Эксмо-Пресс, 2012. – 160 с.
8. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. — М.: Ad Marginem, 1999. — С. 304.
9. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. - СПб.: А-Сад, 1994. - с. 41 - 53.
10. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. - СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. - 416 с.

© Большакова Анастасия Сергеевна (nastya_b00@inbox.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»