



гической коррекции этой социальной установки, что требует дальнейших исследований.

Таким образом, на основании проведенного исследования можно говорить о том, что гипотеза о положительной связи ценностной внутриличностной конфликтности и стратегии «противоборство» в ситуации межличностного конфликта в целом подтвердилась.

#### Примечания

<sup>1</sup> См.: Рубинштейн С. Л. Бытие и сознание. Человек и мир. СПб., 2003. 512 с.

<sup>2</sup> См.: Анцыферова Л. И. Развитие личности и проблемы геронтологии. М., 2006. 512 с.

<sup>3</sup> См.: Знаков В. В. Понимание в мышлении, общении, человеческом бытии. М., 2007. 479 с.

<sup>4</sup> См.: Красильников И. А. Личностные состояния при переживании субъектом ценностной конфликтности // Изв. Саратов. ун-та. Нов. сер. 2012. Т. 12. Сер. Философия. Психология. Педагогика, вып. 1. С. 54–57.

<sup>5</sup> См.: Сергиенко Е. А. Системно-субъектный подход: обоснование и перспектива // Психол. журн. 2011. Т. 32, № 1. С. 120–132.

<sup>6</sup> См.: Фромм Э. Человек для себя. Минск, 2003. 352 с.

УДК 159.9

## КОГНИТИВНЫЕ РАМКИ ВОСПРИЯТИЯ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКОЙ ВАЗОПИСИ ВРЕМЕН АРХАИКИ И КЛАССИКИ: ОСОБЕННОСТИ КУЛЬТУРНОГО КОДИРОВАНИЯ

В. Ю. Михайлин

Саратовский государственный университет  
E-mail: vmikhailin@yandex.ru

Автор рассматривает комплекс культурных кодов, свойственных древнегреческому симпозию, как единое целое, определяющее способы создания у симпосиастов соответствующей системы когнитивных диспозиций.

**Ключевые слова:** древнегреческая вазопись, архаическая и классическая, симпосий, историческая антропология, иконология, культурный код, когнитивные диспозиции.

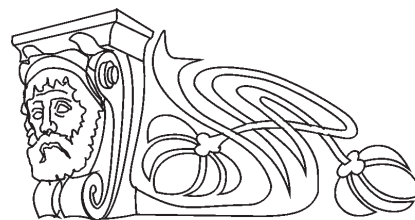
#### Cognitive Frames of Archaic and Classical Greek Vase-Painting Perception: Specifics of Culture Encoding

V. Yu. Mikhailin

Author examines a set of culture codes peculiar to Ancient Greek symposium as a whole defining the ways and means of symposiasts' acquiring the specific cognitive dispositions pattern.

**Key words:** Greek vase-painting, archaic and classic, symposium, historical anthropology, iconology, culture code, cognitive dispositions.

Сам по себе феномен постоянного присутствия в пространстве древнегреческого симпозиума изобразительных полей, апеллирующих к тем или иным когнитивным диспозициям симпосиастов, уже требует системного и подробного осмысления и освещения – естественно, в тесной связи с интерпретацией тех культурных кодов, которыми была сплошь пронизана симпосиастическая среда по обе стороны от невидимой границы между



«реальностью» и «кажимостью»: границы, в роли стража коей привычно выступало анфасное изображение Диониса, бога превращений, масок, опьянения и нарушения всяческого равновесия<sup>1</sup>. Особым образом убранное пространство большой мужской залы частного греческого дома на то время, пока длился симпосий, «переходило под контроль» этого весьма специфического божества, и каждый участник события, возложив себе на голову плющевый венок, посвящал себя тому же богу, одним из неперемных атрибутов которого была расписная посуда, предназначенная специально для винопития и детальнейшим образом специализированная в соответствии с разными составными элементами этого процесса.

Тот факт, что на симпосиях греки пили вино из посуды, украшенной фигуративными изображениями, своего рода «дверцами в проективную реальность», естественно, не случаен. Сама структура симпосиастического пространства предполагает одновременную актуальность как минимум двух различных поведенческих систем, домашней/хозяйственной/центральной, ориентированной на таких богов, как Зевс, Гера, Гестия и Гефест, и системы маргинальной/эфебической/воинской, ориентированной на совершенно других божеств, таких как Аполлон, Арес, Артемида и Пан. Свойственные нашему сознанию инферентные системы, которые привычно достраивают



необходимую нам информацию, опираясь при этом на переработку не всех поступающих данных, а только минимальной их части, «работают» только тогда, когда поступающая информация не бывает контр-интуитивной, т.е. не отсылает к двум и более радикально отличающимся друг от друга контекстам, кодовым системам и базовым классификационным категориям – подавая тем самым «успокаивающие» сигналы об отсутствии необходимости задействовать более затратные механизмы обработки информации. Любая же контр-интуитивная информация вызывает резкую активизацию способности к неавтоматизированному выстраиванию проективных реальностей, иначе говоря, к собственному творчеству и к активному восприятию творчества чужого. Действует и обратная логика: поскольку любое художественное творчество так или иначе построено на попытке совместить тот, условно говоря, бытовой контекст, в котором находится реципиент, с другими, существенно отличающимися от него, эмоционально окрашенными и ориентированными на эмпатию контекстами, то постоянное и навязчивое присутствие во вполне бытовом контексте артефактов и/или форм поведения, имеющих «творческую» природу, активизирует у реципиента поведенческие реакции, в иных условиях с данным бытовым контекстом, как правило, несовместимые. Современный городской человек, привыкший к тому, что значительная часть информационных раздражителей может быть просто отфильтрована как не значимая для данной конкретной ситуации, и с самого раннего детства вырабатывающий защитные системы, которые помогают адаптироваться к перенасыщенному информационному пространству, весьма радикально отличается в этом смысле от человека, привыкшего к относительно узким социальным рамкам и к жесткому культурному зонированию поведенческих практик – а именно эти особенности и были в высшей степени свойственны грекам времен архаики и классики. Грек, попавший в симпозиастическое пространство, испытывал вполне понятное возбуждение еще до того, как в игру вступали вино и эротика, и в организации этого возбуждения симпозиастическая вазопись, постоянно посылающая зрителю контр-интуитивные кодовые сигналы, играла едва ли не основную роль.

О той особой функции, которую в этом смысле выполняли анфасные изображения (и, прежде всего, изображения Диониса) и постоянное присутствие в *андроне* свежей зелени в виде венков и гирлянд (дублированных, в свою очередь, растительными узорами в проективных вазописных пространствах), я относительно подробно писал в уже упомянутой более ранней статье. Здесь же речь пойдет о культурных кодах, ориентированных на один из двух – противопоставленных друг другу и постоянно друг с другом

взаимодействующих – «контр-интуитивных» режимов. Один из них связан с имитацией одно-временного присутствия симпозиаста в двух несовместимых культурных пространствах; другой – с «игрой отражений», при которой реальное симпозиастическое пространство, в котором находится пирующий, вступает в бесконечную переключку с пространством проективным, также изображающим симпосий, но только симпосий утрированный – либо с точки зрения «градуса» происходящего (от полной идеализации до не менее всеобъемлющего снижения и фарса), либо в той или иной конкретной своей составляющей (эротика, игровая/игровая компонента, винопитие, раскованность поведения и т.д.).

**Первый** режим, связанный с «дублированием» культурных зон и кодов, действует в симпозиастическом пространстве практически постоянно. Расписная посуда, обреченная привлекать внимание участника дружеской попойки и провоцировать его на построение проективных реальностей, в значительном большинстве случаев организует эти реальности вокруг сюжетов и сцен, категорически несовместимых с домашним пространством как таковым. Это могут быть сюжеты мифологические, воинские, откровенно фарсовые (связанные, как правило, с сатирами и менадами), однако в любом случае они рассчитаны на то, чтобы заставить симпозиаста, возлежащего за пиршественным столом, испытывать эмпатию по отношению к персонажам и ситуациям, категорически несовместимым с бытовой обстановкой обычного греческого дома, пусть даже и празднично украшенного.

Здесь необходимо оговорить еще одно обстоятельство, связанное с функциями фигуративного изображения в архаических и ранне-урбанистических культурах, подобных древнегреческой культуре VII–VI в. до н. э. (т.е., собственно, в эпоху возникновения и расцвета чернофигурной симпозиастической вазописи). Когнитивные навыки человека, сформировавшегося в рамках архаического сообщества, с его ориентированностью на узкие социальные контексты и едва ли не полным отсутствием навыков абстрактного мышления (конечно, в сравнении с людьми, сформировавшимися в рамках более поздних культур, существующих вокруг уже сформированных широких публичных пространств), обречены на повышенное внимание к любой информации, связанной с возможностью присутствия в одном пространстве с реципиентом каких бы то ни было живых существ, а тем более существ антропоморфных. При этом внимание это носит предельно конкретный характер и направлено на считывание мельчайших признаков, которые позволят отнести данное живое существо ко вполне определенной классификационной категории и, следовательно, спроецировать как его потенциально возможные поведенческие реакции,



так и собственное поведение по отношению к нему. «Просто людей» или «просто собак», подобных тем, которых мы ежедневно встречаем на улицах наших городов и на которых привычно «не обращаем внимания» (за исключением ситуаций, требующих той или иной формы взаимодействия), автоматически присваивая им нулевой коммуникативный и прагматический статус, здесь не существует по определению. Любой человек должен быть предельно четко соотнесен с конкретным статусом (гендерным, возрастным, семейным, соседским, ситуативно-прагматическим и т.д.), точно так же, как должно быть предельно конкретно «классифицировано» и любое животное (с точки зрения не только видовых и возрастных, но и притяжательных, ситуативно-прагматических и т.д. статусов). Причем информация эта, повторяюсь, предельно детализирована и основывается на считывании мельчайших визуальных сигналов (а также, естественно, и сигналов акустических, осязательных и обонятельных, но не о них сейчас речь). Сочетание этих характеристик когнитивных навыков архаического человека (детальная регламентация визуальных сигналов плюс повышенное внимание к антропо- и зооморфным фигурам) дает нам в сумме совершенно особенный и в корне отличающийся от «современного» способ реакции на появление в поле зрения фигуративных изображений, содержащих отсылки к тем или иным знакомым воспринимающему классификационным категориям.

Те ситуативные рамки, которые современный человек привычно выстраивает в процессе восприятия действительности, «снабжены» достаточно жесткими фильтрами, способными отсекают ситуативно не значимую информацию, к числу которой принадлежит и информация о «не значимых» в данный момент живых существах. Человек архаический подобного механизма лишен: он просто вынужден делать любое появившееся в поле его зрения живое существо (или даже просто те или иные сигналы, на присутствие такового намекающие) частью актуальной когнитивной ситуации. Весьма условная, сведенная к нескольким характерным чертам статуя Приапа на границе садового участка *действительно* означает присутствие сельского бога или, по крайней мере, постоянно осязаемую возможность такого присутствия и нагляднейшим образом заставляет потенциального вора живо вспомнить о том, какое наказание ожидает *hubristai*, нарушителей границ. Анфасное изображение Диониса со «следящим» взглядом, да еще и в сочетании с физически осязаемым присутствием этого «Спотыкателя» и «Освободителя» в напитке, раскрепощающем *thumos*, душу, и заставляющем тело вести себя не так, как обычно, *действительно* заставляет почувствовать на себе его власть. А Дионис «приводит с собой» и целый выводок оживающих на глазах существ,

которые складываются из отдельных узнаваемых деталей, встроенных в весьма условные поначалу, в рамках «геометрического» стиля, а затем все более и более натуралистически исполненные персонажи, нарисованные на поверхности пиршественной посуды.

Именно тот факт, что основной когнитивной единицей визуального сообщения является не фигура целиком, а «говорящая» и «оживляющая» изобразительное поле деталь фигуры, может оказаться ответственным за обилие химерических существ в греческой изобразительной традиции – откуда они, вероятно, и перебрались в то, что мы сейчас называем греческой мифологией. Кентавры, сатиры, сфинксы, грифоны, сирены, тритоны, минотавры, гарпии, крылатые фаллосы и проч. строятся по одной и той же схеме, на сугубо контринтуитивном сочетании деталей, отсылающих к двум принципиально различным базовым классификационным категориям, одной из которых, как правило (грифон, а также ряд химерических существ «на конской основе» вроде иппокампа и иппогрифа представляют собой в данном контексте значимое исключение), является категория «человек». И сама эта закономерность уже дает нам ключ к интерпретации греческих химер: когнитивный мостик, возникающий между симпозиастом и двухмерным изображением, в котором явственно угадываются признаки человеческого существа, «подвешивается» за счет приданных этому же самому существу признаков, отсылающих к иной, не-человеческой классификационной категории. Она, будучи вторым, «комментирующим» членом единого кодового высказывания, по принципу действия похожего на визуализированную метафору, порождает значимый смысловой зазор, который заставляет зрителя «остраннять» появившееся в поле его зрения существо с выраженными человеческими чертами (и, следовательно, уже наделяемое такими вмененными качествами, как способность к речи и различению речи, к выстраиванию социально маркированных отношений, памятью и проективным мышлением и т.д.) во вполне определенном режиме и во вполне определенную «сторону».

Так, кентавры и сатиры, вероятнее всего, суть отсылки к конкретному социально-возрастному статусу и к связанным с ним поведенческим характеристикам: а именно к статусу эфебическому, «до-человеческому», с точки зрения древнегреческой нормативности. Сочетание полностью прорисованного или выполненного в одной из пластических техник мужского тела с акцентированными гениталиями и «приставленного» к нему сзади *кобыльего* крупа с не менее акцентированными широкими бедрами (а именно так выглядели архаические кентавры VIII, VII и, во многом, VI в. до н.э., более знакомый современному европейцу образ с мужским торсом и конским телом есть



феномен поздний) совершенно недвусмысленно выводит нас на типично греческие гомоэротические контексты, коими буквально насквозь были пронизаны в архаические и классические времена как тематическое поле «эфеб», так и тематическое поле «симпосий»<sup>2</sup>.

Точно так же выстраиваются и изображения тех химерических персонажей, главный когнитивный «мессидж» которых связан с тематическими полями опасности и смерти: сирен, сфинксов, гарпий и горгон. «Человеческую» основу для всех этих образов составляет женское (или, скорее, девичье) тело, представленное несколькими характерными маркерами: а именно теми его деталями, которые для греческих мужчин находились на грани скрытости и открытости – грудь, лицо, волосы. Древнегреческая культура предполагала весьма тесную связь женщины с интимизированным домашним пространством: гинекей, т.е., собственно женские комнаты, находился в тыльной половине домохозяйства, проход на которую был возможен только через мужскую половину. А потому соединение деталей женского облика с чисто животными маркерами, по определению «приписанными» к маргинальному, воинскому и эфебическому пространству, уже является контр-интуитивным и внушает ощущение тревоги, «неправильности бытия», буквально физически заставляя симпосиата «смотреть в противоположных направлениях» от того места, где он возлежит – одновременно и вовнутрь дома, в интимизированное частное пространство, неотъемлемой частью которого являются женщины, и вовне, в чреватые смертью *eskhata*, территории войны, разбоя и охоты.

Подбор самих «не-человеческих» маркеров также является показательным. Лев в рамках воинского зооморфного культурного кода соответствует высшему возможному мужскому (маргинальному, как и любая практика, связанная с убийством и насилием!) статусу, после которого только смерть. Здесь и сейчас я не имею возможности приводить сколько-нибудь подробные изображения относительно той возможной ритуально ориентированной роли, которую образ сфинкса, существа с женской головой и грудью и львиным туловищем, играл в греческой и, прежде всего, беотийской традиции, но сами сюжеты с этим персонажем, регулярно встречающимся на вазописных изображениях, красноречиво говорят в пользу того, что означенная роль ему была отнюдь не чуждой. Змея есть устойчивый маркер границы, а также тех опасностей, которые связаны с пересечением оной. Птица – устойчивый в индоевропейском ареале маркер «моментального» пересечения границы между жизнью и смертью. Стоит только вспомнить ту роль, которую играли в соответствующей сюжетике крылатые скандинавские валькирии, иранские фравашы/фраварти,

да хотя бы и набор суеверий, связанных в русской традиции с птицами, залетевшими в дом, с кормлением птиц, с кукушкой, которая знает, сколько лет осталось жить человеку, и т.д. В свете высказанных соображений образы горгон, сирен и гарпий представляются в достаточной степени говорящими. Не следует забывать в этой связи и о том страхе, который внушала грекам (и не только грекам) весьма специфическая категория покойников: а именно юноши и девушки («прежде всего девушки»), умершие до полного «превращения в человека». Для этих мертвых существовала своя особая номинация, *aiōroi*, букв. «бездвременные», им приносились особые умиротворяющие жертвы<sup>3</sup>. Так что сочетание в изобразительном поле девичьих лица и груди со змеями или птичьими крыльями внятно апеллировало к необходимости забыть на время об автоматизированных режимах считывания информации и выстраивания собственного поведения.

В этом же ключе имеет смысл воспринимать и изображения людей с животными и/или с частями животных – к привычному искусствоведческому желанию видеть в них жанровые сценки следует относиться, по меньшей мере, с остороженностью. Фигура или сочетание фигур – это грамматика визуального высказывания, та необходимая форма, которую вынуждены принимать составляющие его значимые элементы (а потому, естественно, форма, значимая и сама по себе); однако лексическими единицами этого высказывания являются кодовые маркеры, которые чаще всего имеют вид отдельных элементов фигур, атрибутов, предметов и т.д. Таким маркером, естественно, может быть и целая человеческая фигура или фигура животного, но, как правило, в рамках более широкого контекста, «комментируя» другие фигуры или их сочетания.

Так, в стандартной сцене проводов воина (естественным образом отсылающей симпосиастов к контексту, так же близко им знакомому, но при этом чуждому для актуальной на данный момент ситуации винопития) «грамматический» уровень задан сочетанием нескольких фигур, сгруппированных вокруг центральной – уходящего на войну бойца. При этом конкретная фигура отца с жертвенными потрохами в руках или фигура жены, возливающей богам из фиала, будут всего лишь комментировать основное высказывание.

Также и фигуре мальчика, с несколько отстраненным видом стоящего с цедилкой и *ойнохой*<sup>4</sup> в руках и окруженного полудюжиной весьма динамичных мужских фигур (симпосиасты) и полудюжиной фигур женских (гетеры), не стоит придавать слишком прямого жанрового смысла<sup>5</sup>. Это не только и не столько молодой раб, который задумался на секунду, отвлекшись от своих прямых обязанностей – каким он видится совре-





менному воображению, привыкшему напрямую соотносить одни изображенные на картине человеческие фигуры с другими, изображенными там же, выстраивая между ними проективные системы отношений, имеющих вполне бытовую мотивацию. Это – воплощенный поток вина, льющегося в чаши тогда, когда чаши пустеют, сам собой, безо всякого сознательного усилия со стороны пирующих. Этот мальчик, по крайней мере отчасти, существует в совершенно другом измерении, чем окружающие его симпосиасты и гетеры, – и даже размеры его фигурки, нарисованной под ручкой чаши и четко соотносенной с точки зрения пропорций с нарисованным под противоположной ручкой кратером<sup>6</sup>, свидетельствуют о том, что он представляет собой отдельную часть визуального высказывания, которую не следует смешивать с основной – так же, как не следует помещать в одно «лексическое» пространство огромную фигуру фараона с египетской фрески и окружающие оную маленькие фигурки поверженных и плененных врагов.

Это изображение, кстати, выводит нас на **второй** характерный для симпосия контр-интуитивный режим, связанный с постоянной «игрой отражений» между реальной ситуацией пира и проективными пространствами симпосиастической вазописи. Ситуация пира – одна из самых распространенных тем греческой вазописи, а если добавить к ней другие темы, так или иначе отражающие такие элементы симпосиастического действия, как гомо- и гетеросексуальная эротика, музыка, танец, игры, связанные с ловкостью и удержанием равновесия (коттаб, аскос) и т.д., то по этому ведомству можно будет провести едва ли не половину всей дошедшей до нас вазописной традиции.

Расписную посуду, выступающую в роли своеобразного зеркала, в котором пирующие могли видеть не буквальное свое отражение, а отражение, «переведенное» на язык достаточно жестко построенных симпосиастических кодов, должно воспринимать в строгой связи с теми чисто практическими функциями, которые она выполняла во время пира. Ряд изображений вообще крайне трудно оценить по достоинству, если не иметь в виду того непосредственного действия, участие в котором принимали сосуды, выступающие для них в качестве носителя. Так, смысл изображений на плафонах *киликов*, пиршественных чаш, приобретает совершенно особенное измерение, когда ты начинаешь отдавать себе отчет в том, что в тот момент, когда симпосиаст принимал наполненную вином чашу, «картинки» этой он видеть не мог,

поскольку она была скрыта вином. И только выпив вино и заглянув в чашу – которая и впрямь превращалась в данном случае в некое подобие зеркала, – он получал визуальный сигнал, который мог весьма специфическим образом «откомментировать» его место и роль на этой дружеской попойке. То же касается и изображений на внешних сторонах чаш. Греки пили вино, поднося килики ко рту обеими руками, так что на какое-то время выпуклый кружок расписной керамики закрывал ото всех остальных симпосиастов лицо пьющего неким подобием глиняной маски (Дионис – бог преображений и масок!), и от того, что и как на этой маске было изображено, тоже могло зависеть очень многое. Не говоря уже о том, что каждый из симпосиастов, скрывая лицо под наполненной вином «маской», хотя бы на миг превращался – в Диониса.

### Примечания

- <sup>1</sup> См. в этой связи мою публикацию (Михайлин В. Ю. Когнитивные рамки восприятия древнегреческой вазописи времен архаики и классики: пространственные и контекстуальные аспекты // Изв. Сарат. ун-та. Нов. сер. 2012. Т. 12. Сер. Философия. Психология. Педагогика, вып. 3. С. 78–83), по отношению к которой нынешняя статья является логичным продолжением и дополнением. Там же см. библиографию по вопросам, связанным с самим феноменом древнегреческого симпосия и с интерпретацией разных аспектов симпосиастического поведения и симпосиастической визуальной культуры.
- <sup>2</sup> См.: Лиссарраг Ф., Михайлин В. *ЧеловеКонь* : кентавры и сатиры в греческой традиции : тр. семинара «Пространственно-магистические аспекты культуры». Вып. 17. Саратов ; СПб., 2011. 46 с.
- <sup>3</sup> См. в этой связи: Dowden K. *Death and the maiden: girls' initiation rites in Greek mythology*. L., 1989. 257 p. ; Johnston S. I. *Restless dead. Encounters between the living and the dead in Ancient Greece*. Berkley ; Los Angeles ; L., 1999. 337 p. Весьма любопытный материал есть и в книге Дженифер Ларссон о нимфах (см.: Larsson J. *Greek Nymphs : myth, cult, lore*. Oxford, 2001. 392 p.).
- <sup>4</sup> Т.е., собственно, кружкой, при помощи которой вино разливалось по чашам пирующих.
- <sup>5</sup> Аттическая краснофигурная чаша работы Макрона, подписанная Иероном (ок. 480 г. до н.э. Нью-Йорк, 20, 246. Приводится в: Beasley J. D. *Attic red-figure vase-painters*. L., 1942. 467/118).
- <sup>6</sup> Большим сосудом, в котором смешивали вино и воду, прежде чем разливать смесь по чашам. Эта смесь и называлась по-гречески вино – *oinos*, тогда как вино, в нашем понимании, чистый, не смешанный с водой напиток, именовалось конструкцией откровенно производной – *akratos*, т.е., буквально, «несмешанное».