

## **Онтология кино: мимесис и симулякр**

### **§1. Реальность и видимое**

В статье «Эволюция киноязыка» кинокритик Андре Базен исходил из убеждения, что обретение кинематографом звука было частью естественной эволюции киноязыка, ведь кинематограф, в ряду эволюции искусства, стремился передать реальность наиболее объективно. И действительно – в основном исследования киноискусства следуют по пути отождествления с реальностью. Иллюзорная передача реальности – вот что является результатом сплетения кино-образов по мнению многих исследователей. Так, Ю.М. Лотман пишет: «Одно из основных свойств кино - иллюзия реальности, стремление постоянно возобновлять в зрителе чувство подлинности происходящего на полотне, внушение, что не знаки вещей, а сами вещи предстоят перед ним...» [12, с. 667]. Это «чувство реальности» поддерживается у зрителя воздействием фильма: «Поэтому, понимая сознанием ирреальность происходящего, эмоционально он относится к нему, как к подлинному событию». [12, с. 296; 29]

Главный вопрос, который ставится в этой статье, выглядит так: а должна ли кинематографическая реальность передавать предметную реальность, действительность? Кинокритик Андре Базен, настаивая на *воспроизводящей* функции искусства, утверждает: «живопись стремилась – по сути дела, тщетно – создать иллюзию реальности, в то время как фотография и кино оказались такими открытиями, которые окончательно и в самых его глубоких истоках удовлетворяют навязчивое стремление к реализму» [2, с. 42].

Базен отождествляет реальность с фильмом, устанавливает требование «переноса» реальности на пленку. Доказывая непосредственное отношение фильма к реальности, немецкий теоретик Зигфрид Кракауэр говорит о его *материальной* природе: «...фильм – это, в сущности, развитие фотографии и поэтому он разделяет свойственную ей отчетливую привязанность к видимому окружающему нас миру. Фильмы выполняют свое

подлинное назначение тогда, когда в них запечатлена и раскрыта физическая реальность». [10, с. 19] Кракауэр ставит кинореальность в зависимое положение от вещей, от внешней оболочки. Поэтому вывод: «Может быть, в нашей ситуации мы способны получить доступ к неуловимой сущности жизни только через восприятие того, что кажется неважным?» [10, с. 21] оказывается вполне логичным. Видеть вещи – значит, видеть естественность реальности, *замечать* ее. Эта стратегия связана также с пониманием Ж. Делезом кино как репрезентации «каких-угодно-пространств» реального в искусстве XX века, в отличие от стратегии классического искусства передавать только апогей реальности, «возвышенное», «привилегированный момент» реальности [3, 40-52]. Мы же предлагаем иную стратегию.

## **1. Реальность**

Итак, утверждается, что кинематограф воспроизводит реальность. А что есть *реальность* вообще? Объясняя реальность, исследователи обычно апеллируют к вещной, предметной ее стороне. Реальность – от позднелат. *realis* – вещественный, действительный – это объективная реальность, действительность. Реальность может пониматься как фрагмент универсума – в какой либо-предметной области выделяется своя реальность: например, физическая, социальная, биологическая [15, III. с. 428]. Исследователи кино, в свою очередь, выделяют кинематографическую реальность [25, 20, 30, 31, 33].

Существует несколько стратегий понимания реальности. Первая разделяет реальность на *объективную* – все явления действительности и *субъективную* – явления сознания. Так реализуется привычное для европейской философии разделение на внешнее и внутреннее. Вторая стратегия концентрируется на различии между самой реальностью и обнаружением реальности: реально все, что обнаруживается, как *реальность*.

Исследования кинематографа неизбежно упираются в тему реальности. Разговоры о кино часто имеют целью выяснить – правдоподобно ли показано событие в кинофильме? Действительно ли изображение события соответствует изображаемому? Исследователи рассматривают кинофильм в сфере достоверного, это связано с преимущественно визуальным восприятием действительности: доверяют тому, что видят собственными глазами [13]. Апелляция к достоверности вызвана тем, что к изображению относятся как к знаку изображаемого, то есть наделяют кинематографическое изображение значением

копии реальности [12, с. 300, 295-306; 7]. Документальное кино, действительно, стремится «задокументировать», запечатлеть события в реальности таким образом, чтобы оно максимально соответствовало реальности. Но художественное кино, по идее, должно быть освобождено от этого требования? Однако процитированный нами ранее материал свидетельствует об обратном.

Поскольку киноаппарат наиболее точно запечатлевает реальность, кинематографу вменяется требование в достоверности запечатленного. Если в методологии документального кино это прописано, то как быть с кинематографом художественным, снятым по творческому произволу автора? Обязан ли кинематограф отражать реальность?

Итак, поставлен вопрос о сути различия между кинематографической реальностью и реальностью настоящей. А может, кинематограф и *не должен* копировать реальность?

## **2. Теория познания Платона**

Как бы ни показалось это странным в отношении кино, обратимся сейчас к античной философии. Дело в том, что в кинематографических исследованиях проводилась аналогия между пещерой Платона и кинематографической реальностью [27]. Обоснование этой аналогии неизбежно направляет исследователей по феноменологическому пути.

Так, редактор сборника «Из истории французской киномысли» М.Б. Ямпольский рассказывает о концепции французского кинотеоретика 20-х годов XX столетия Лионеля Ландри (Lionel Landry). Ландри пишет: «Примечательно, что так давно Платон смог дать точное описание кинозала. Все здесь совершенно совпадает: завсегдатаи, которые уже не могут не возвращаться на то же место каждый вечер по вторникам; неудобство сидений, общая темнота, проектор, луч, по которому идет фильм, перегородка, отделяющая киномеханика, сам фильм и его проекция на экран» [6, с. 215-216].

Безусловно, миф о Пещере [17, с. 321-325] является популярной репрезентацией проблемы реальности и *видимого*. Платон *будто бы* описал первый кинематографический сеанс.

Сократ заговорил о Пещере для того, чтобы разграничить два вида знания. Первый мир – мир чувственного познания – недостойн доверия: чувства изменчивы, хаотичны. Второй мир – царство разума и меры – мир Идей, мир истинного знания. Эта аллегория – часть размышлений Платона о сущности государства и государственного управления.

Государством должен управлять философ, любитель мудрости, не ограничивающий свое познание чувственным миром. Его цель – увидеть вещи такими, какие они есть, познать идею, которой подчинены все они. Все подчинено идее Блага и стремится к ней. По мысли Платона, вещь неблагая имеет извращенную природу, в ней идея Блага искажена.

Постижение идеи Блага – трудный процесс. Только философ, любитель мудрости, может познать Идею, настолько труден этот удел. Прежде всего, философ должен увидеть и отбросить все примеси, связывающие его с миром чувственного познания. Для познания Блага нужно быть терпеливым и познавать его частями: «Итак, если мы не в состоянии уловить благо одной идеей, то поймаем его тремя – красотой, соразмерностью и истиной; сложив их как бы воедино, мы скажем, что это и есть действительная причина того, что содержится в смеси, и благодаря ее благодати самая смесь становится благом» [19, с. 83].

Центральный пункт аллегории – восхождение из пещеры на свет – означает путь познания умопостигаемой [17, с. 319], неизменной Истины. Платон заключает: тот будет лучше управлять государством, кто познал смысл вещей и не довольствуется мнениями и домыслами о вещах других людей. Слеп тот правитель, у которого слабо «познание сущности любой вещи и у кого в душе нет отчетливого ее образа» [17, с. 285].

Смысл противопоставления реального *видимому* в мифе о Пещере гносеологический: уподобить Пещеру и мир вне пещеры (солнечный свет, солнце), дабы проиллюстрировать замену опоры на чувственное познание опорой на умопостижение. Реальность пещеры – есть иллюзия истинности нашего чувственного познания. Глазам, равно как и другим органам чувств, нельзя доверять, говорит Сократ своим собеседникам. Лишь в ярком свете Солнца можно познать идею Блага (или стремиться к ней, распознавая ее в прекрасном, соразмерном и т.д.). Смотреть на тени в пещере – все равно, что ничего не видеть.

Говоря об органах чувств, Платон упоминает о зримости, но это слово не имеет общеупотребительного значения. «Видение» в платоновском смысле означает ясное умопостижение, значение *видеть* перенесено на область познавательного акта и сохраняет с этим словом разве что общность механизма: и в том, и в другом случае механизм видения один. «Видимое» в терминологии Платона, однако, имеет и другой смысл. Ясно созерцать идеи, «видеть» их сможет не каждый (только философ). Совсем иначе обстоит дело с вещами: их *видит* каждый. Область чувственного познания – есть *видимость*. Видимость – это иллюзия реальности, и, в соответствии с этим, вещи – иллюзорны. Мир Идей – есть истинная реальность. Апеллируя к истинной реальности мы, вспомнив о кино,

будем искать сущность искусства, так как сущности возникают и пребывают вне пределов иллюзии, чувственной реальности.

Миф о Пещере есть репрезентация метода уподобления, которую использует Платон. Пещера уподоблена видимости и иллюзии чувств, Солнце – истинности и восхождению к идее Блага: «Так вот, это уподобление следует применить ко всему, что было сказано ранее: область, охватываемая зрением, подобна тюремному жилищу, а свет от огня уподобляется в ней мощи Солнца. Восхождение и созерцание вещей, находящихся в вышине, - это подъем души в область умопостигаемого» [17, 324].

Какая связь между символом пещеры Платона и кинематографом?

### **3. Реальное и виртуальное**

Канадский эстетик Иэн Джарви критикует позицию аналогичности пещеры фильму. Джарви пишет о том, что зрители каждый раз воспроизводят аллегорию Пещеры [28, р. 48]. Зрители смотрят фильм, - иллюзорную реальность, в которой показаны только явления вещей, но не сами вещи, а потом, когда фильм заканчивается, зрители «возвращаются» в действительность из этой иллюзии. Джарви сразу определяет сущность мифа о Пещере в различении видимого (appearance) и реального (reality) [28, р. 45]. Он доказывает, что аналогия с пещерой к кинематографу не применима: «на протяжении сеанса мы не перемещаемся из существующего мира в воображаемый... мы создаем реальные условия в реальном мире для того, чтобы ощутить мир, который мы знаем, как мир нереальный» [28, р. 51].

То есть главное для Джарви – суметь прочертить границу между двумя мирами, не «заблудиться» между иллюзией и реальностью. Реальность он понимает как реальность зрительского объективного опыта: зритель – это человек, который осознает границы своего тела и понимает, что «отключения» сознания не происходит в полном смысле слова. А миф о Пещере свидетельствует именно об отключении – реальность узников есть реальность отключенного сознания – аллегорией отключенного сознания служит неподвижность узников, смотрящих на тени от предметов. В общем, заключает Джарви, аргумент о сходстве опыта зрителей с опытом узников Пещеры неверен. Зритель всегда может отвлечься от фильма и осознать себя зрителем, осознать свое положение в кресле кинозала. Мир не имеет гомогенной структуры.

Далее нужно сконцентрировать внимания на проблеме, предложенной канадским исследователем: *реальность / иллюзия* реальности. Жизнь – это реальность, кинематограф – это иллюзия реальности. Кинематограф рассматривается в этой концепции как замещение реальности. Претензия кинематографа на замещение реальности – есть угроза существованию реальности. А что может угрожать реальности? Например, виртуальное.

Виртуальное (от лат. *virtualis* - возможный) в схоластическом понимании – это сверхреальный Бог. Бог является возможностью существования актуальной реальности, сущего в составе этой реальности. Современная философия дает определение виртуальности как возможного, возникающего из порождающей реальности. Но это новое понятие выстраивает отношения не с божественной реальностью, а с реальностью наличного. Виртуальность – это состояние, которое реально не существует, но может возникнуть при определенных условиях [15, I, с. 403-404; 8, 9, 16, 23, 32]. То есть виртуальное – значит *не-существующее*, которое обретает свое существование, например, в средствах современной связи (Интернете). В наличной реальности виртуального *как бы* нет. Однако Интернет-реальность воздействует на реальное.

Ж. Делез, определяя виртуальное, говорит об актуальном объекте и виртуальном образе. Актуальное, пишет он, не существует отдельно от виртуального, происходит круговращение актуального и виртуального, актуальное «погружено в похожую на туман расплывчатость виртуальных образов» [3]. Виртуальное у Делеза – это потенция, которая всегда существует. Виртуальное – реально, даже не будучи актуальным. Актуальное – то, что должно быть, виртуальное – что вполне может быть актуализировано, но сейчас, в своей виртуальности, существует в свернутом виде. Разворачиваясь, виртуальное становится актуальным.

#### **4. Иллюзия**

Так что же с мифом о Пещере? Дело в том, что реальность пещеры довлеет над узниками; узники, в отличие от зрителей, воспринимают реальность безальтернативной, у них нет возможности сбросить кандалы пещерных иллюзий и выйти на свет. Иллюзия реальности – вот весь их мир. Конечно, узники могут догадываться, что их существование не ограничивается наблюдением за скачущими по стене тенями предметов, они ощущают кандалы и некоторое пространство вокруг себя. Наверняка, узники интересовались бы тем, что происходит за их спинами – что это за разговоры и т.д.

Мартин Хайдеггер в статье «Учение Платона об истине» [24] называет истину по-гречески *алетейей*, непотаенной. Непотаенность истины в том, что она всегда каким-то образом открывает себя, даже в тенях вещей есть эта открытость – открытость истинного знания. При восхождении из пещеры на свет истина становится все более непотаенной, открытой. Однако в пещере истина может быть лишь догадкой, искаженной отражением или тенью.

Итак, реальность пещеры уподоблена Платоном чувственному миру, реальности людей, пространство вне пещеры, солнечный свет – это аллегория мира Идей. Вещи можно разглядеть только при солнечном свете, в полумраке пещеры узники видят лишь тени вещей. Тени вещей здесь уподоблены реальным вещам, вещи – идеям вещей.

Таким образом, сопоставление реальности пещеры и кинематографической реальности – то есть фильма имеет смысл, но, на наш взгляд, лишь чисто технически. Темнота, на стену проецируются движущиеся тени, смотрящие на стену узники недвижимы – уподобление верно. Смысл мифа о Пещере – не в проблеме реальности, а в схеме познания. К тому же, кинематограф не является довлеющей реальностью. Кинематограф иллюзорен, и мы, зрители, хорошо понимаем границы нашей реальности и границы реальности кинофильма.

Если тени (вещи реального мира) уподоблены вещам, скрытым от глаз узников (что, в свою очередь, является идеей вещи), то кинематограф, по сути, должен быть уподоблением уподобления.

## **§ 2. Миметизм и симуляция**

По Платону искусство отражает (каким-то образом) реальность – вещьность и извращает мир Идей (истинную реальность). Произведение искусства должно мимикрировать [21, 22] под вещь – чем более «произведение» напоминает изображаемую вещь, тем больше в нем смысла. Однако Платон уверен, что необходимости в искусстве нет, поскольку существующая в природе вещь лучше своей собственной копии, своего изображения.

## **1. Теория (изгнания) искусства**

Теория искусства целиком подчиняется платоновской иерархии идей. Вещь в той или иной степени является отражением идеи блага. Искусство, в свою очередь, отражает саму вещь, копирует ее. Есть ли необходимость в копии вещи? – спрашивает Платон. В принципе, нет. Вещь – функциональна. Она полезна или вредна, если не оправдывает своей функции. Произведение художника пользы не приносит. Искусство – вредно, оно может обмануть, если люди примут за правду то, что оно изображает (а в реальности изображаемое - инаково). Нет места художникам в идеальном государстве, отовсюду их гонят.

Итак, мир идей, по Платону, можно познать через мир вещей. Искусство не может быть «выходом» в мир идей. Напротив, обманчивые копии предметов (живопись, скульптура) *уводят* от истинного понимания, оставляя людей в неведении, заставляя их «блуждать» среди предметов-копий.

Вернемся к функциональности. Плотник делает кровать. Она есть «подобное, но не само существующее». Вещь есть уподобление идее. Художник же подражает творениям мастеров (ремесленников). Он «порождает произведения, стоящие на третьем месте от сущности» [17, 424]

Третье место есть уподобление уподоблению идее, двойное уподобление, уводящее от истины. Следовательно, поэзия, театр, живопись (и, конечно, кинематограф), по Платону, искажают реальность, природную идею, обнажают лишь видимость. Что может создавать искусство, так это недоразумения (в данном контексте).

Аристотель разработал теорию мимесиса в искусствах: «Так как поэт есть подражатель, так же как живописец или какой-нибудь иной создающий образы художник, то ему всегда приходится воспроизводить предметы каким-нибудь одним из трех способов: такими, каковыми они были или есть; или такими, как их представляют и какими они кажутся; или такими, каковы они должны быть» [1, с. 676]. Между тем, в уподоблении Платона и подражании Аристотеля есть одно немаловажное различие, которое разводит две эти теории по разные стороны понимания реальности: дело в том, что аристотелевское подражание оставляет исследователя и зрителя в рамках «объективной» реальности. В отличие от этого, платоновское копирование апеллирует к реальности Идей.

### **3. Иерархия уподобления**

Пещера и тени на ее стенах – это реальный мир узников. Она уподоблена чувственному миру в терминологии Платона. Уподобление идее происходит в вещи. Искусству же Платон отводит роль уподобляться уподоблению. Следовать в познании за двойным уподоблением – значит никогда не достигнуть идеи. Только наблюдая копию идеи – *вещь* еще можно надеяться когда-либо созерцать идеи. Что касается искусства, то оно может претендовать лишь на уподобление *копии*, его функция состоит в том, что оно симулирует уподобление идее. А симуляция означает извращение природы копии, а, следовательно, и ее первопричины, стоящей на первом месте иерархической лестницы – идеи. Платоновская диалектика, пишет Жиль Делез, «это не диалектика противоположностей или противоречия, а диалектика соперничества... Сутью деления не является деление рода на виды. Глубинный смысл этого метода заключается в принципе отбора по происхождению и родословной. Он просеивает и сортирует претензии, отличая истинного претендента от ложного» [5, с. 226]. В этой иерархии копии обеспечены подобиями идее, следовательно они – хорошие образы. Копии претендуют по своему генеративному признаку на идею. Копия – есть бытие предметного мира. Симулякр – его небытие. «Платон открывает то, что симулякр – не просто ложная копия, а то, что он ставит под вопрос вообще всяческие изображения копии и модели» [5, с. 228].

У симулякров – другая стратегия в отличие от копии: «Когда они на что-либо претендуют (на объект, качество и т.д.), то делают это тайно, прикрываясь агрессией, используя инсинуацию, ниспровержение, выступая «против отца» и обходя стороной саму идею. Симулякры – претенденты, не имеющие основания, тщательно скрывающие отсутствие сходства, несущие внутренний дисбаланс» [5, с. 229].

### **4. Симулякр и искусство**

Симуляция, как определяет Бодрийяр, есть то, что является поколением моделей реальности без источника, не происходящих из самой реальности [26]. Симулякр у Бодрийяра замещает реальность обманом, ложью. Однако, копия есть замещение реальности. Следовательно, и она обманывает нас, подставляя что-то вместо оригинала. И, поскольку симулякр – это ложь, то различия между копией и симулякром произвести невозможно. Понятия копии и симулякра у Бодрийяра сближаются и их различие теряет смысл. Копия еще имеет отношение к реальности. Симулякр же представляет собой нечто иное в отношении нее.

Делез оправдывает симуляцию тем, что отрывает ее от платоновской связи с копией. Копия зависима от своей модели (идеи). Оценка копии идет по степени похожести на модель. В симулякре сходство отсутствует. Симулякр – это *образ, лишенный подобия* [5, с. 230]. Симулякр оторван от генерального принципа, выброшен на «обочину» значений. Но именно этот факт и дает нам возможность вычитать в нем то, что противостоит и различается с иерархией идей и их подобий. Образ без подобия нереферентен «объективной» реальности (как мы уже говорили, на место реальности «вообще» современная наука подставила объективную реальность физической предметности, или предметов достоверных, существование которых доказано в науке опытным путем; с миром идей ведь все иначе). Образ без подобия существует независимо от какой-либо иерархии, но существование его обладает такой же силой реальности, как и образа подобного. Таким образом, Платон говорит об уподоблении уподобления в горизонте мира Идей, а вот Бодрийяр – в рамках действительности. Симулякр, как видно, не вписан полноправным членом реального мира, он вне логики предметных отношений, вне истины и лжи. Симулировать реальность в смысле Платона и Бодрийяра – извращать ее, подставлять вместо истинных связей связи ложные. В таком смысле, симулякром может быть все, что угодно, все, что содержит в себе некоторое напоминание о реальных предметах.

Тогда, оттолкнувшись от «двойного уподобления» Платона, свяжем симулякр с искусством. Симулякр не похож на модель. Он не является Другим. Он – что-то Иное, неясное, обладающее странной природой, не подчиняющейся иерархизированной предметной реальности: «В симулякре происходит становление безумием или становление безграничного» [5, с. 231].

### **§3. О сущности искусства**

Итак, копия способна на репрезентацию реальности. Симулякр – нет. Не будучи средством репрезентации, искусство не копирует реальность, проводя (являясь проводником) тех связей, что были между вещью и ее идеей, а, наоборот, симулирует реальность. Симуляция предметного мира дает возможность переиначить связи между предметами, мнениями. Симулякр не референтен, по Платону – это копия, которая не может быть уподоблена модели. Платон «оставляет» искусство в мире видимого.

## **1. Аналитика копии**

Итак, состоит ли смысл искусства в том, чтобы уподоблять произведение искусства миру видимостей? Обязателен ли *mimesis* в искусстве? Ведь копированием – репродуцированием – реальность редуцируется. Копия «замещает», подставляется на место того, чему уподобляется. Копия, выраженная как знак модели, в предметном мире сущность меняет на существование. Замещение возникает тогда, когда у копии-знака нарушается референция к смыслопорождающей модели. Копия-знак настаивает на отсылке к модели – идее. Но, успокоив нас тем, что она является воплощением референции, полномочным представителем, копия заставляет относиться к ней *как* к модели, ведь в предметном мире другой альтернативы нет. Это сцепление знака и значения в копии происходит в тот момент, когда утрачивается связь с альтернативной реальностью и постулируется, что кроме реальности вещей, кроме объективного мира – мира объектов, мира физического существования больше ничего не существует. Так, в современности, *видимость* (обходя и обманывая Платона) встает на место *истины*.

Таким образом, копирование – это мимикрирование сущности под вещь. Симулякр симулирует сам мотив представительства у идей. Это делает его свободным в поле знаков (которые заменяют вещи). Следовательно, мимесис множит сущности без существования. Если реальный мир (мир чувственного познания) есть только кажимость, то зачем множить кажимость, которая лишь напоминает идеи?

## **2. Действие искусства**

Вырвавшись за предел определения искусства как *мимесиса*, рассмотрим его со стороны действия. Что призвано делать искусство? Не воспроизводить предмет, а показывать то, чего *нет* в реальности чувственного познания. Искусство не повторяет, оно идет в отдалении от привычного и ожидаемого. Таким образом, искусство и не должно быть миметическим, не должно копировать *видимое*, обнаруживать связи в реальности. Искусство – это «зазор» между двумя мирами – миром чувственного познания и миром идей. И именно на границе бытие кажет самое себя, здесь можно столкнуться с истиной – *алетейей* (непотаенной). Тогда не только философ как любитель мудрости сможет постичь идею, а, например, художник.

Немиметическое искусство не имеет претензии отображать жизнь, у него нет пафоса репрезентации. Искусство, в частности, кинематографическое, не отсылает к

визуальной причине. И «отображение» потеряет свое главенство в этом случае. Почему мы говорим об отображении? Дело в том, что Платон определяет понятие «образ» через «отображение – естественное отражение в воде или тени» [18, с. 395-396]. Мы используем другое значение термина «образ» - как представление в сознании человека. Искусство – есть один из способов передать этот образ в сознании.

Таким образом, миметичность искусства полностью остается в рамках «объективной» реальности. Только, в отличие от аристотелевского мира, платоновская реальность – это реальность идей. Предметный мир, по Платону – нереален, это есть лишь видимость реальности. И сколько бы Платон ни отказывал искусству в необходимости (поскольку искусство у него копирует предметы чувственной реальности), реальность у Платона все равно больше, чем предметы, которые ее замещают. Поэтому мы можем сказать, что, совершив реабилитацию искусства через симулякр (воспользовавшись методологией Делеза), мы покинули и предметный мир тоже. Нашей целью является доказать, что кинореальность (имеющая отношение к искусству) немиметична в своей основе. По крайней мере, у искусства нет цели передавать реальность узнаваемой, иначе это будет разговор о ремесле, а не об искусстве. Суть искусства – совершить прорыв в трансцендентное. А *трансцендентное* узнаванию, подражанию не поддается.

### **3. Почему пещера – не кино**

Техническая сторона трансляции образов в пещере действительно напоминает кинематограф, с той лишь разницей, что большее сходство обнаруживает, все-таки, теневой театр. Это тени движутся, а не изображения (как в кино). Платон называет тени образами, в этом корень кинематографического недоразумения.

Еще одно отличие пещеры Платона от кинематографического опыта: движущиеся тени соответствуют реальности чувственного опыта, то есть реальности предметного мира. Кино же, настаивает Дхарви, есть иллюзия. Люди становятся зрителями лишь на время, «верят» кинематографическому изображению полтора часа (пока длится фильм). Испытав кратковременную иллюзию, зрители возвращаются в привычную реальность.

Нам интересны здесь две вещи. Во-первых, что пещера не является репрезентацией кинематографического опыта, узники принимают тени на стене за настоящие вещи, следовательно, тени на стене являются копиями. Предметная реальность есть копия -

неживая копия, замена физическим чего-то большего и совершеннейшего, *альтернативного* предметной реальности мира.

Поэтому кинематографа в тенях нет, нет в них и других видов искусства. Чтобы появилось искусство, нужно совершиться чему-то невероятному. Нужно сделать так, чтобы «образы» - тени в Пещере не вызывали в восприятии ничего, кроме равнодушия. Нужно сделать глупый, непонятный для других узников-собратьев акт: например, захотеть выйти из пещеры на свет.

Почему тени пещеры не имеют общего с кинематографом? Дело в том, что, для того, чтобы появилось искусство, нужно захотеть поместить в реальное что-то иное. Нужно вообразить нечто, чего нет в реальности.

Поскольку пещера есть аналогия предметного мира, постольку кинематограф может существовать иным способом. Вообразив что-то, один из узников освободился от цепей, сковывающих его. Почему мы говорим именно о воображении? Дело в том, что узники, прикованные к столбам и смотрящие на тени – совершают акт узнавания (той реальности, которая вокруг них). Знание предполагает оценку, которой они наделяют происходящее. Узники пребывают в уверенности, что они нечто *знают* о реальности [14, с. 96-103] (а на самом деле мнят). *Кто-то* дает мне это знание. Вообразить что-либо – пойти в обход знания, в обход законов пещеры. Вообразить – значит реабилитировать сознание, поставить его *перед* реальностью, а не *за*. Вообразив, человек возвращается от мысли Другого к собственной мысли. В этой связи Ю. Кристева цитирует биологов: «Образ присутствует в мозгу до объекта» [11, с. 256]. Копирование объектов предметного мира прерывается и останавливается.

Итак, сравнение кинематографа с «теневым театром» пещеры было достигнуто обращением к визуальности. Но визуальность – лишь техника передачи *образа*, который ранее передавался и передается формами живописи, скульптуры, литературы и т.д. Кинематограф как техническое средство приближает нас к отображению реальности не более, чем другие искусства. Это значит, что если мы будем апеллировать к репрезентации визуального, то не поймем сущности кинематографического образа. Копируя видимость, мы будем застревать в мире чувственного познания, привычных связей и расхожих мнений. Симуляция привычной реальности становится выходом к сущности.

Библиография:

1. *Аристотель*. Сочинения: В 4-х т. / Пер. с древнегреч. Общ. Ред. А.И. Доватура. — М.: Мысль, 1983. Т.4. С.648.
2. Базен А. Что такое кино? —Сборник статей // Пер. с фр., вступ. ст. И. Вайсфельда. — М.: Искусство, 1972. С. 42.
3. Делез Ж. Актуальное и виртуальное / Пер. с фр. и комм. Ю.Подороги // Цифровой жук. — М.: 1998. — №2.
4. Делез Ж. Кино. Кино 1: Образ-движение. Кино 2: Образ-время / Науч. ред. и вступ. ст. О. Аронсон; пер. с фр. Б. Скуратова. — М.: Ад Маргинем, 2004. С. 40-52.
5. *Делез Ж.* Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. — Томск: Водолей, 1998. С. 226.
6. Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911—1933 / Предисл. С. Юткевича, пер. с фр. М. Б. Ямпольского. — М.: Искусство, 1988. С.215-216.
7. Достоверность и доказательства в исследованиях по теории и истории культуры / Отв. ред. Г.С. Кнабе. — М.: 2002.
8. Дубинский А. Критика и зритель в пространстве Интернета // Киноведческие записки. — № 55;
9. Емелин В. А. Виртуальная реальность и симулякры [<http://emeline.narod.ru/>];
10. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. — М.: Искусство, 1974. С. 19.
11. *Кристева Ю.* Душа и образ // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. — Томск: Водолей, 1998. С. 256.
12. Лотман Ю.М. Об искусстве. — СПб.: 1998. С.667.
13. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. — К.: Ника-Центр, 2004.
14. *Мамардашвили М.К., Пятигорский А.М.* Символ и сознание. Метафизические рассуждения о сознании, символикe и языке. — М.: 1999. С. 96-103.
15. Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Институт философии РАН; Национальный общественно-научный фонд; Науч. ред. М. С. Ковалева и др. — М.: Мысль, 2001. Т.I., Т.III. С.403-404.
16. Носов Н.А. Виртуальный человек. — М.: 1997;

17. Платон. Государство // Платон. Сочинения в 3 тт. Т.3. Ч. I. — М.: Мысль, 1971. С. 321-325.
18. *Платон*. Теэтет // Платон. Собрание сочинений: В 3 т. / Под ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса. — М.: 1970.— Т. II. С.395-396.
19. Платон. Филеб // Платон. Сочинения в 3 тт. Т.3. Ч. I. — М.: Мысль, 1971.
20. Подорога В. Культура и реальность: заметки на полях // Массовая культура: современные западные исследования / М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005;
21. *Подорога В.* Мимесис. Материалы по аналитической антропологии. Том 1. Н.Гоголь, Ф.Достоевский. — М.: Культурная революция, Логос, Logos-altera, 2006.
22. *Подорога В.А.* Мимезис // Новая философская энциклопедия: В 4 т. / Институт философии РАН; Национальный общественно-научный фонд; Науч. ред. М. С. Ковалева и др. — М.: Мысль, 2001. Т.II. С. 571-573.
23. Труды лаборатории виртуалистики / Вып. 1-4. — М.: 1995-1998;
24. *Хайдеггер М.* Время и бытие: Статьи и выступления. — М.: Республика, 1993. С. 345-361.
25. Уиллок, Дэвид Э. Реальность как предмет переговоров: хаотические аттракторы нашего понимания // Массовая культура: современные западные исследования / М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005;
26. *Baudrillard, Jean.* Simulacra and Simulations in:  
[[http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard\\_Simulacra.html](http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html)]
27. Falzon C. Philosophy goes to the movies: an introduction to philosophy. — London: Routledge, 2002.
28. Jarvie, Ian. Philosophy of the Film: Epistemology, ontology, aesthetics. — New York, London, 1987. P. 48.
29. Metz, Christian. Film Language : A Semiotics of the Cinema. — Chicago: University of Chicago Press, 1974.
30. Singer, Irving. Reality transformed: film as meaning and technique. — Cambridge, Mass. & London: The MIT Press, 1998;
31. Tarkovsky, Andrei. Sculpting in Time: Reflections on the Cinema // Trans. Kitty Hunter-Blair. — Austin: University of Texas Press, 1986;
32. Virtual Reality: Theory, Practice and Promise / Helsen S.K., Roth J.P. (eds.). — Westport: London, 1991.

33. Von Foerster H. On Constructing a Reality // The Invented Reality / Ed. P. Watzlawick,—  
N.Y., 1984.

*Постникова Т.В. Онтология кино: мимесис и симулякр // Молодой ученый.  
Чита: Издательство Молодой ученый, 2009. - №12. - С. 208-214*