

art&cult

арткульт

Российский государственный гуманитарный университет / Факультет истории искусства

№6 (2-2012)

Н.В. Смолянская

МЕЖДУ ЭРОТИЧЕСКИМ И «ЖУТКИМ»: КУКЛЫ СИНДИ ШЕРМАН

Исследование мотива куклы и манекена в искусстве позволяет уточнить природу симулякра и репрезентации в массовой культуре и обозначить условия аутентичности эротического искусства.

Ключевые слова: кукла, эротическое искусство, секс и страх в культуре.

Investigation of uses of doll-like images in modern art (mannequins, statues, simulations of moving bodies) allows us to specify the nature of simulacra and representations in mass culture more precisely and to mark some conditions of erotic art per se.

Keywords: doll, erotic art, sex and horror.

Смолянская Н.В. - доцент института РАШ РГГУ. E-mail: smolianskaia@gmail.com.

У него еще никогда не бывало столь прилежной слушательницы. Она не вязала и не вышивала, не глядела в окно, не кормила птиц, не играла с комнатной собачонкой, с любимой кошечкой, не вертела обрывок бумаги или еще что-нибудь, не силилась скрыть зевоту тихим притворным покашливанием – одним словом, целыми часами, не трогаясь с места, не шелохнувшись, глядела она в очи возлюбленному, не сводя с него неподвижного взора, и все пламеннее, все живее и живее становился этот взор...

Он трепетал от внутреннего восторга, когда думал о том, какое удивительное созвучие их душ раскрывалось с каждым днем.

Так оно, надо полагать, и было; а если Натанаэль в светлые, рассудительные минуты и вспоминал о полнейшей пассивности и немногословии Олимпии, то все же говорил: «Что значат слова, слова! Взгляд ее небесных очей говорит мне более, нежели любой язык на земле!»

Э.Т. Гофман «Песочный человек»¹

Любовь романтического юноши к кукле балансирует у Гофмана в том диапазоне между жутким и эротическим, которое практики современного ис-

¹ Э.Т.А. Гофман. Песочный человек. / Его же. Эликсиры сатаны. Ночные рассказы; / пер. с нем. А. Морозова, М.: Республика, 1992. С. 283.

кусства населяют разнообразными подобиями человеческого тела: с некоторой долей условности мы могли бы назвать и комбинированных персонажей и трансформеров братьев Чэпмен, и соединения видеопроекции и объектов Тони Урслера, и действующих лиц инсталляций Тони Мателли или Маурицио Каттелана, и воспроизведенных на фотографиях героев Синди Шерман² «куклами». Правда, эти «куклы» отличаются от милых пупсов, привычных нам с детства; они зачастую вовсе не милы, а в некоторых случаях вызывают странные чувства отторжения и любопытства, ужаса и притягательности, болезненности и наивности. Кукольные качества, представленные в этих персонажах, весьма условны. Мы говорим о «куклах», имея в виду функциональные характеристики всех кукол, присущие им со времен самой далекой древности: практику замещения человека его подобием, похожим на него, но лишенным жизни. Но сходство позволяло предположить возможность перехода из одного состояния в другое: вспомним о «живой» и «мертвой» воде и различных всем известных мифах воскресения.

Видимо, именно амбивалентность объекта, способного представлять сочетание живого и мертвого, сделало его столь «привлекательным» для многих современных художников, стремящихся снять все запреты и табу, обращаясь в одно и то же время и к мифологической составляющей искусства, и к его повседневному, всем знакомому бытованию в предметах, обычно не воспринимаемых с точки зрения их эстетических качеств. Причем фотографии Синди Шерман представляют особый интерес, поскольку в них моделью будет и сама художница, и кукольные разновидности, причем в какой-то момент становится непонятно, какой момент, «оживления» или безжизненной «куклы», выбран для снимка. Что же представляет из себя, что таит в себе столь знакомый с детства и поливалентный объект, как кукла?

Возможность перехода из мертвого в живое и наоборот придает такому объекту неопределенность и двойственность. Причем, двойственность связана с тем, что неизвестно, в какой стадии перехода находится объект: то ли ему предстоит «оживление», то ли он всем своим обликом напоминает об исчезнувшем, живом персонаже. В первом случае «кукла» находится на стадии принятия новой или повторения старой роли, но в новом временном цикле. Речь идет о мифах воскресения, а также о различных формах театрализации этих мифов. Во втором случае отсутствие персонажа компенсируется его заместителем.

² Синди Шерман (род. 1954) - одна из самых известных художниц нашего времени. Начала с серии черно-белых фотографий, на которых запечатляла самое себя в образе героини из популярного фильма. С тех пор она создала множество других серий, но продолжает использовать свое тело как модель для переодевания и «документации». В энциклопедиях указано, что Синди Шерман является и художником, и моделью. Живет и работает в США.

Куклы обладают той же возможностью воплощения, что и их первые прототипы, представлявшие мифологических персонажей в сакральных действиях и/или ритуалах древности. Первые куклы служили вполне взрослым задачам: они воплощали души умерших предков, божества, заменяли собой людей, предназначенных в жертву, и врагов, которых нужно было уничтожить. Скорее всего, куклу тогда вообще не воспринимали как детскую игрушку. Первые предметы, хотя бы отдаленно напоминающие человека или же его замещающие, осуществляли символическую связь между человеком и тем миром, который его окружал. Первая символическая идентификация – сакральная: происходит формирование новых смыслов в отождествлении снопа колосьев, деревянной колоды или каменного изваяния с человеческой фигурой. Эти смыслы уточняют позицию человека по отношению к неизведанным и таинственным силам природы, помогают ему, олицетворяя, обрести защитника или победить врага сначала в символическом мире, а потом и в реальном.

Кукла воплощает возможности семантического коллажа, обусловленные самой ее конструкцией и мифологическим происхождением. Семантический коллаж соединяет области игры и культа: многие дошедшие до нас традиционные игры позволяют реконструировать древние обряды, а серьезность и торжественность, с которой происходили "похороны куклы" (например, утопление куклы-чучела Костромы в Древней Руси), одновременно предполагали некоторую условность происходящего.

В то же время, многие куклы и сейчас маркируют область сакрального, особое культовое "пространство", по известному выражению И. Хейзинги³. В его концепции вся культура в целом носит игровой характер. С этим утверждением можно спорить, но интересно сравнение игровых и ритуальных форм культуры как создающих свое особое, отгороженное пространство: и в игре, и в культовом действии очерчиваются пределы, за которыми "сила" сакрального или правила игры уже не действуют. И в том, и в другом случае участники осознают и условность, и серьезность происходящего, но "настоящему" вживаются в свои роли. И сейчас на торжественных католических празднествах фигуры святых выносят из храмов, это шествие по-своему окрашивает, семантически переименовывает окружающее пространство. Сюда же можно отнести и обычай вертепов, представляющий на Рождество евангельский сюжет. Процедуры переодевания кукол тоже повторяют традиционные ритуалы переодевания, сопутствующие всем видам культа. По сути, это примеривание иного облика, символическое перевоплощение. Перемена пла-

³ Хейзинга Й. Homo ludens. М.: Прогресс-Академия. 1992

тьев позволяет кукле менять занятия, выводить ее на новые дороги и дорожки игрового пространства, а не взывать к богам. Но куклы всегда сохраняли эту возможность: перейти из близкой действительности в волшебную и таинственную неизвестность. Изображения людей с давних пор наделялись магической силой – охотники на наскальных рисунках приносили удачу своему племени. Зачем же понадобилось изображение делать еще более похожим на человека, облекать его в объемную форму? Соприкосновение человека с окружающим миром неразрывно связано с ощущениями своего тела, с осознанием своего положения в природе и обществе. Объемное изображение позволяет создать удивительное подобие, идеальное, если вспомнить о скульптурах греческих богов.

Куклу можно рассматривать как объект, в котором соединяются выражение неподвластного символической интерпретации тела и та реакция на окружающее, которая позволяет очертить знаки соприкосновения с ним. Куклы с прикрепленными на шарнирах руками и ногами существовали уже в древних культурах – это подтверждают археологические находки. Но в какой мере было возможно свободное и непринужденное обращение с ними? Трудно определить теперь, где проходила грань между сакральным и игровым пространством. Понятно, что кукла с двигающимися руками и ногами была создана не для того, чтобы на нее просто смотрели, ее можно было взять в руки, сгибая и выпрямляя суставы, имитировать движения, подобные собственным. В общем, эта кукла уже была способна не только служить воплощением какого-либо персонажа: она вступала в разговор. Она была способна на жест. Здесь мы понимаем под «жестом» то знаковое соединение, которое начинает работать в результате действий того, кто «играет» или «одушевляет» куклу, заставляя ее двигать руками и ногами, ступать по земле, прикасаться к своей руке или другому кукольному персонажу. Каждое движение куклы определено вниманием, интенцией играющего и его желанием претворить одну из возможностей, кроющихся в кукольном персонаже, в некую живую форму. Но она никогда не осуществляется до конца. Оставшись в игровом (или сакральном) пространстве, мы не заметим неудачу. Кроме того, что с неудачей связано неприятное ощущение поражения, оно же будет означать и поражение живого, победу мертвого. Поэтому эти два пространства традиционно отгорожены целым рядом ритуалов. Если же и происходит стирание границ, то в случае преступления запретов, взгляда со стороны, не принадлежащего представителю данной религии, игровой и/или ритуальной общности, культуры.

Особое, четко отгороженное игровое пространство с высокой степенью условности возникает в кукольном театре. Здесь происходит перенос человеческих качеств на кукольных героев, при этом некоторые характерные черты утрируются, становятся более выпуклыми и очевидными.

Возможности семантического коллажа, представляемые самой фактурой куклы, многократно обыгрывались в современном искусстве. «Куклы» современного искусства продолжают игры своих предшественников, сюрреалистов, во главе с автором «испорченной малютки» Гансом Беллмером, играют на сходстве куклы и ее живого прототипа (или, наоборот, копии?), чтобы проявить двойственность влечения. Ганс Беллмер создал необыкновенно сексуальный образ в серии кукол девушки-подростка, одним из первых использовал эффект ее притягательности. женский персонаж, который мог разбирать и моделировать так, как ему вздумается. Он сфотографировал этот персонаж и на основе фотографий выпустил книжку "Кукла", где использовал принцип семантического коллажа, свойственный сюрреалистам: во второй половине двадцатых годов в изобразительном искусстве, да, возможно, и в литературе повсеместно происходит переход от коллажа синтаксического к семантическому. Под «синтаксическим» коллажом понимается структурное соединение, разбирающее на составные части объект, имеющий смысл в своем целостном проявлении, но теряющий его в стадии «разборки». К подобного рода «коллажам» прибегали и абстрактные художники, и дадаисты, и приверженцы русского кубофутуризма в «зауми». Беллмер находится на перекрестье этого перехода, так как, разбирая женский фетиш как структуру, синтаксически перекраивая ее, он создает и своеобразное «кривое зеркало», на которое спроецированы его фантазмы. Его фотоколлажи с различными трансформациями кукольного тела на фоне интерьеров, пейзажа, и других обыденных моментов действительности действительны на обоих уровнях: как на уровне структурной, синтаксической перестройки, так и на смысловом, наполняя столь знакомые интерьеры странным, волнующим содержанием.

Тип кукольной фигуры, который использует Беллмер, и который впоследствии приводит к изобретению куклы Барби – это манекен. Сюрреалисты, вслед за дадаистами, увлекались манекенами, их переодеваниями, клоундой, возможными их превращениями. Куклы-манекены были внове: их повсеместное распространение началось лишь в начале XX века, до того «манекенами» называли девушек, показывающих на своем теле модную одежду. Эротические коннотации просматривались тут не случайно: сюрреалисты, столь внимательно относившиеся ко всему, окрашенному эротическим влечением, на парижской выставке 1938 года выстроили целую улицу манекенов (в этой

акции приняло участие большинство сюрреалистов, среди них были и те, кто обычно не использовал такого рода конструкции). Эротическое в манекенах следовало не только из их сходства с предполагаемыми объектами влечения, возможностями проецировать на эти гладкие и не сопротивляющиеся сочленения все фантазии, но и сексуальными коннотациями, связанными с тем, что манекены в витринах, ярко освещенные и хорошо заметные с улицы, напоминали проституток. «Парижские улицы», воссозданные сюрреалистами, были погружены в сумрак, лишь манекены освещались направленным светом, проявляя ассоциации как с женщиной с улицы – проституткой, так и с моделью высокой моды. Если обычно манекенам предназначалось показывать одежду, то в этом контексте им была поручена трансляция социальных и политических посланий. Манекены были слишком похожи на настоящих женщин, но при этом находились на грани перехода, концентрировали в себе не только возможности новых соединений и новых семантических коллажей, но и отсутствие всяческих качеств, нейтральный предмет, способный принять те значения, которые хотел передать ему автор.

«Манекены – совершенные симулякры (копии в отсутствии оригинала), они находятся в пространстве идеализации. Манекены рассыпаются на фрагменты в лучах рекламы, они воплощают в себе мечту простого человека. В контексте сюрреализма невозможная похожесть на человеческое тело делает из манекена объект желания, поклонения художника мужчины. Искусственная женщина – идеальная женщина, она и на расстоянии, и доступна, и становится объектом художественной и эротической манипуляции»⁴.

Итак, манекены представляют объект для примерки: из живой женщины они превращаются в кукол, но особых, обезличенных, и именно поэтому ставших лучшей формой для «идеальной» проекции желаний играющего с ней, примеривающего на нее платья ребенка или взрослого человека, примеривающего эротические фантазии мужчины. Такова была и безответная и все «воспринимающая» кукла, к которой воспылал чувством Натанаэль. Она становится своего рода зеркалом, в котором молодой человек видит себя, отраженным без помех, главное – это «ее глаза», становившиеся все более и более «влюбленными».

Идеальная проекция лучше всего ложится на незамутненную поверхность, – существует тип кукол со стандартной внешностью, которые пользуются огромной популярностью не только у детей, но часто и у взрослых, это

⁴ Lehmann, U. (1998) “Stripping Her bare: The Mannequin in Surrealism” from “Addressing the Century: 100 Years of Art and Fashion Exhibition Catalogue Hayward Gallery Publishing.

куклы Барби. Призвание этой куклы – представлять образ красавицы. А какой девочке не хочется быть красавицей, хотя бы и в собственных фантазиях!

В проведенном исследовании⁵ особенностей игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста сравнивались темы игр с Барби и другими куклами. В результате выяснили, что с пяти лет игры с Барби отличаются от занятий с другими куклами. Барби особенно подходит для роли невесты, жены и помогает детям перейти в новое "взрослое" семантическое пространство, где гендерная принадлежность имеет свою характерную специфику. Кукла помогает осуществлению гендерной идентификации в новом мире. В этом один из секретов всемирной популярности Барби. Женские качества ее облика позволяют сделать ее и принцессой, и красавицей, и невестой. В фигуре Барби соблюдается нужная мера реалистичности и условности. Но при этом она очень сексуальна. В чем же выражается сексуальность Барби? Прежде всего, у этой куклы есть грудь, очень тонкая талия и непомерно длинные изящные ноги. Сочетание таких пропорций с бюстом напоминает девушку-подростка и говорит о невинности. Возможно, в этом и кроется еще один секрет популярности. Как тут не вспомнить о набоковской Лолите! Впрочем, не только о ней.

В кукле Ганса Беллмера также сохранены пропорции девушки-подростка, так проявляется родственная связь этой куклы с манекеном. В кукле-манекене эротическое просматривается как в ее «пассивной» роли, столь успешно считываемой юным Натанаэлем и Гансом Беллмером, так и в возможности «идеальной проекции», и в том, как контекст витрины преобразует обычный образ в особо желанный и амбивалентно-порочный, или эталона женской красоты.

Не случайно Ганс Беллмер создал свою «малютку» не только под впечатлением от юной кузины, но и после просмотра пьесы по Гофману «Песчаный человек». Важно также то, что сам Гофман, как и многие его современники, вдохновлялся тогда «автоматами» (особо интересны они были в 18 веке, когда технические возможности позволили вдохновиться ими первым мастерам). Это были механизмы, имитирующие человека⁶.

Механическое, губящее живое, – так образ техники и научно-технического прогресса становился антропоморфным, вновь разыгрывался старый миф о двойнике, принявшем вид жены, мужа, возлюбленной и т.д. Этот миф проявился снова в кукольном образе в «Метрополисе» Ланга. Но, если у куклы

⁵ Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. № 4. С. 53-69.

⁶ Сообщениями о таких модных механических игрушках-автоматах, говорящих, двигающихся, исполняющих музыкальные пьесы (на флейте, барабане, клавинодах) и даже играющих в шахматы, пестрят в то время газеты и журналы. Множество подобных примеров приведено в любимой книге Гофмана «Естественная магия» И.Х. Виглеба. Поэтому центральный мотив – оживший автомат, губящий живое существо. (Э.Т. Гофман, примечания к рассказу «Песчаный человек», стр. 518).

Беллмера есть оригинал, а она – ее структурная трансформация, обманка, у которой обман на виду, то у куклы Натанаэля оригинала нет, она маркирует пустое место, предназначенное для проекции идеального образа самого себя – ведь он сам любим живой, реальной девушкой, но попался в сети кукольного образа.

Что же происходит, когда он понимает, что место оригинала на самом деле пусто? Оказывается, здесь он во власти «жуткого», как называет эту ситуацию Фрейд в одноименной статье⁷. Придя однажды, как обычно, к Олимпии, Натанаэль застал того человека, которого считал ее отцом, Спаланцани, и оптика, итальянца Копполу, напоминавшего ему страшного «Песчаного человека» из детской страшилки, которые тащили и дергали в разные стороны какую-то женскую фигуру. Когда Натанаэль хотел вырвать из их рук эту фигуру, в которой он узнал Олимпию, то Коппола нанес сильный удар Спаланцани, затем *«взвалил на плечи фигуру и с мерзким визгливым смехом торопливо сбежал по лестнице, так что слышно было, как отвратительно свесившиеся ноги Олимпии с деревянным стуком бились и гроыхали по ступеням»*⁸.

Именно в этот момент он почувствовал ужас, потому что увидел, что лицо Олимпии лишено глаз: *«на их месте чернели две впадины: она была безжизненной куклой»*. Особая черта того ужаса, «жуткого», овладевшего молодым человеком, связана с тем, что он увидел мертвое в том, что так было похоже на живое, в том, что идеальная модель уступила место изначальному оригиналу – пустому месту, черной глазнице.

Фрейд видит в этом развитии темы двойника инфантильность невротика:

*«часто и легко впечатление жуткого возникает, когда стирается грань между фантазией и действительностью, когда перед нами предстает нечто реальное, что до сих пор мы считали фантастическим, когда символ принимает на себя полностью функцию и значение символизируемого и даже больше того. На этом же основывается добрая часть жуткого, присущего магической практике. Инфантильность, владеющая и душевной жизнью невротика, состоит в чрезмерном подчеркивании психической реальности по сравнению с материальной, черта, смыкающаяся с всевластием мыслей»*⁹.

Важно, что «жуткое» было осознано Натанаэлем, когда он оказался перед фактом не просто деструкции, но фактом структурной перестановки, разъятия синтаксических элементов, которые таким образом создают новое

⁷ Фрейд З. Жуткое // Фрейд З. Художник и фантазирование. М., 1994

⁸ Э.Т. Гофман, там же, стр. 284.

⁹ З. Фрейд «Художник и фантазирование», стр.276.

семантическое пространство, фрагментированное не только кусочками истории Олимпии, но и осколками детских впечатлений, которые и провоцируют вспышку безумия Натанаэля.

Такой путь проходят и образы Синди Шерман – от пассивных и «идеальных» моделей, то структурно-разомкнутых кукол в «Sex Pictures»¹⁰ и «жуткого» в коллажах с образцами патологоанатомии. Развитие темы «жуткого» проходит, таким образом, несколько этапов: оно начинается с ощущения разомкнутости, переходит к куклам-мутантам, перекроенным с помощью структурного коллажа, а затем – к «жуткому» и разбитым куклам, не оставляющим никакой надежды.

О работах Синди Шерман много писала Розалинда Краусс.¹¹ В своем анализе сексуальных кукол она также обратилась к работам Беллмера и к их анализу известным арт-критиком Халом Фостером: *«Куклы», пишет Фостер, «выявляют и осмысляют как этот страх перед деструктивным и диффузным, так и попытку преодолеть его при помощи насилия против женщины как другого – в этом скандальность и урок кукол»*¹². И все-таки, прежде всего проект Беллмера – эротический коллаж, преобразующийся в семантический коллаж, в котором проявляются и страх перед деструктивным, и эмоциональная инфантильность, и попытки создания художественно сублимированного пространства на фотографиях в «милом, домашнем» интерьере или на природе. Это напоминает практику эротических фотографий начала XX века.

Несмотря на то, что Синди Шерман также прибегает к приему семантического коллажа в своих фотографиях на тему «жуткого», она проходит другой путь. Синди Шерман начинает работать над темой не с копирования и структурирования оригинала, а в отсутствии его. Ее первые фотографии – имитация кадров из будто бы поставленных фильмов: воссоздание ситуаций и персонажей, которых не было. В процессе создания работ художница насыщает семантически пустую матрицу. Поэтому ее первая модель – она сама – копия без оригинала, сама является той идеальной проекцией. Она упивается своим инфантилизмом, переодевая не игрушку с одежками, а саму себя. Создавая куклу из себя самой, автор не может вырваться из того семантического коллажа, который всегда окружает эту куклу, будучи ее аксессуаром.

¹⁰ В этой серии фотографий 1992 г. Синди Шерман обращается к дезартикулированному телу, к комбинации частей кукольного тела, в которых механические сочленения сочетаются со вполне узнаваемыми человеческими половыми органами.

¹¹ В ее сборнике «Холостяки» (М.: Прогресс-Традиция, 2004 / пер. с англ. Дубина С.Б.) Синди Шерман посвящена большая одноименная статья, одна из которых так и называется: «Сексуальные куклы».

¹² Р. Краусс «Синди Шерман»/ «Холостяки», стр. 118.

В фильме «Cindy, the Doll is mine»¹³, созданного как самостоятельный комментарий к работам Синди Шерман, как реминесценция на тему «куклы» у художницы, показано взаимоотношение художника и модели – здесь художник отражает происходящее с моделью, в свою очередь представляющую эту самую «идеальную проекцию». Одна из героинь фотографирует другую: темноволосая художница, немного напоминающая мальчика, работает с моделью – нежной и хрупкой блондинкой. И модель, и художницу исполняет одна и та же актриса, Азя Арженто. Модель воплощает в себе стереотип «сексуальной блондинки», а бинт, завязанный на руке, напоминает о «кукольной» ранимости и ущербности: брюнетка кажется более «мужественной», но настоящие слезы могут быть только у нее. В конце концов, блондинка принимает горизонтальную позу, которая знаменовала перелом в творчестве Синди Шерман в 1981 г., когда ей заказали большие развороты (по образцу разворотов в «Плейбое») в журнал «Арт Форум». Журнал отказался тогда от ее фотографий, потому что побоялся нападок феминисток, поскольку горизонтальная позиция модели ассоциируется прежде всего с позицией жертвы. Но Синди выставила свои фотографии на выставке и добилась необычного для себя финансового успеха, это был первый большой успех художницы. Но с тех пор началась трансформация: «упавший» идеальный образ рассыпался на «нескладушки», в которых эротическое, несмотря на название «Sex pictures», уступает постепенно место «жуткому», а затем зеркало окончательно разбивается.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гофман Э.Т.А. Песочный человек. / Его же. Эликсиры сатаны. Ночные рассказы; / пер. с нем. А. Морозова, М.: Республика, 1992.
2. Фрейд З. Жуткое // Фрейд З. Художник и фантазирование. М., 1994
3. Хейзинга Й. Homo ludens. М.: Прогресс-Академия. 1992
4. Шерман С. Холостяки. М.: Прогресс-Традиция, 2004.
5. Эльконинова Л.И., Антонова М.В. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста // Психологическая наука и образование. 2002. № 4.
6. Lehmann, U. Stripping Her bare: The Mannequin in Surrealism // Adressing the Century: 100 Years of Art and Fashion Exhibition Catalogue Hayward Gallery Publishing. 1998.

¹³ «Cindy, the Doll is mine», фильм Бертрана Бонелло, в главной роли Азя Арженто. 2005, Франция.