
ПРОГЛАС

Издание на Филологическия факултет
при Великотърновския университет “Св. св. Кирил и Методий”

кн. 2, 2014 (год. XXIII), ISSN 2367-8585

СТАТИИ

Николина Бурнева

МЕЖДУ ВЪЗПРИЯТИЕТО И СЛОВЕСНАТА ОБРАЗНОСТ. ЗА НЯКОИ ОСНОВАНИЯ НА ВИЗУАЛНАТА РЕТОРИКА

Nikolina Burneva

BETWEEN PERCEPTION AND VERBAL PICTURALITY. ABOUT SOME BASIC PRINCIPLES OF VISUAL RHETORIC

Платоновата Алгория за пещерата е ранен пример за актуалните и до днес дискусии относно принципите на отражението, условността на представния свят и релативизма в когнитивната психология. Текстът задава наративни архетипи, с които да се говори за образното мислене, за трансформациите на идеи, предмети и симулакри, както и за отворения характер на вербалното представяне на тези процеси. С помощта на различни визуализации по сюжета от Ренесанса до наши дни се илюстрира интерпретативният потенциал на Алгория-та и се извеждат въпроси към съвременния културен свят на мултимедийни продукти.

Ключови думи: *Платон, Алгория, наративни структури, когнитивна психология*

Plato's Allegory of the Cave is an early example of currently still ongoing debates on the principles of reflection, the conditional nature of the imaginary world and the relativism of cognitive psychology. This text posits certain narrative archetypes applicable to the discussion of image based thinking, transformations of ideas, objects and simulacra, as well as the open character of the verbal representation of these processes. Based on various visualizations of the plot from the time of the Renaissance to the present

day, the paper illustrates the Allegory's interpretative potential and poses certain questions to the modern world of multimedia products.

Keywords: *Plato, Allegory, narrative structures, cognitive psychology.*

Кажи какво виждаш и ще ти кажа какъв си.

Херман Роршах

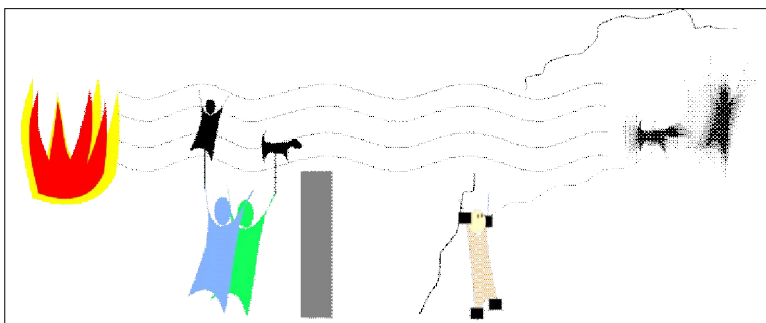
Независимо от това, колко оспорвани са тестовете с мастилени петна на швейцарския психиатър Херман Роршах (1884–1922), тяхната интензивна употреба и до ден днешен доказва, че и сред научните среди възприятията се считат за субективни интерпретанти, позволяващи заключения относно възприятиния капацитет, интелигентността и емоционалните характеристики на личността. Човешката склонност да проектира собствени постановки и емоции върху сами по себе си нееднозначни обекти (които в частния случай с Роршах са въпросните мастилени петна), едва в доста късен етап от научното развитие става основен инструмент за психологическа диагностика. Но далеч преди този момент споровете около естеството на възприятията представляват едно от теченията, формирали естетическите принципи на европейската модерност.

Наративни архетипи в Платоновата *Алегория за пещерата*

Естествено, всичко започва от Античността. Платоновата *Алегория за пещерата* (380 пр. н. е.) е показателна по отношение на редица моменти, останали съществени за теорията на представянето и възприемането на информацията през последвалите векове. От съществено значение е например, че философията на платонизма не е изказана от първо лице. Платон сътворява един нарочен персонаж, който взема думата, за да проповядва принципните положения на новия светоглед. Персонажът не е съвсем измислен, а е зает от непосредствената историческа реалност на своя автор: античният философ и учител на Платон – Сократ, става прототип на една наративна конструкция. Така авторитетът, достоверността и педагогическият потенциал на реално историческия предшественик се прехвърлят върху неговия наследник. Парадоксът, че ученикът пре-създава

учителя, че следовникът пред-начертава основоположника, вече показва инструменталната мотивация за фикционализирането на обекта: Сократ е станал литературен герой не самоцелно, а за да проповядва идеите на своя вече не ученик, а създател Платон.

Друг един също така съществен наративен аспект, който се хвърля в очи от Платоновата *Алегория*, е мизансценът на действието. Една умишлено подбрана заради опростената си структура илюстрация ще подсили аргументите ми:



Фиг. 1: *Стилизирано представяне на конфигурацията в „Алегория за пещерата“ от Платон*

Наблюдаваме една много обстоятелствено изградена сценична постановка, която противоречи на здравия разум, на елементарните физиологични норми, на всякакви съображения за материална целесъобразност. Защото описаното в *Алегория*-та положение на тялото, в което са завързани затворниците в катакомбата (на схемата за по-голяма яснота е показан само един от тях), е възможно най-непрактичното от чисто инструментална гледна точка. Не е ясно също защо на затворниците е наложено с години да не обръщат глава встрани, респ. погледът им да е фиксиран само в отсрещната стена – това би било едно твърде изтънчено психологическо мъчение за онова историческо време, в което все още се практикува човешкото жертвоприношение. Липсва също така и каквато и да било прагматична мотивация за системата от оптически трансфери на образа/-ите, проектирани върху единствено видимата за затворниците стена. Цялата инсценировка в пещерата е неадекватна от социално

реалистична гледна точка и отявлено авто-рефлексивна по отношение на *Алегория-та*, доколкото цели да обслужи представянето на философската теза за отношението между света на идеите и този на реалитетите, както и отношението на човешкия фактор към този двусвят.

Всеки един обект от постановката има своето алегорично значение, което пък е обвързано с определени пространствени и времеви параметри и отношения. От една страна, постановката е достатъчно оразмерена в пространството, за да зададе физическите и математическите основания за алегоричния сценарий. Системата от източник на светлина, обект(-и) и екран е необходимото и достатъчно условие за прожекция в елементарно физическия смисъл на думата. Но физическата постановка е натоварена с функцията да онагледява опосредственото възприемане на обекта чрез отражението му и от субекта. Друг пример за семиотиката на пространствените отношения е денивелацията. Тя е естествена физическа характеристика на терена в една планинска местност с пещера, но далеч по-важна е алегоричната ѝ функция да обозначи отношението между долу (в пещерата) и горе (на земната повърхност), към което непринудено и привидно (!) естествено се присъединява, и контрастът между затвореното и отвореното пространства, между вътре и вън, между тъмнина и светлина. Показателно е, че тези противостояния не са елементарно конструирани, т.е. в монолитно чист вид, а са вътрешно диференцирани: вътрешността на пещерата е разделена от средно висок зид, над който се движат носените от преминаващите хора предмети, статуи на хора и животни, уреди. А външното пространство от своя страна има поне два етажа от различно естество – близко до земната твърд е живата материя на конкретните неща, а по-нависоко, към небето, е полето на идеите, в чийто център се намира Слънцето. Така мизансценът в *Алегория-та* представлява една сложна архитектурна, чиято инструментална функция на място на действието се надгражда многократно със специфична собствена значимост.

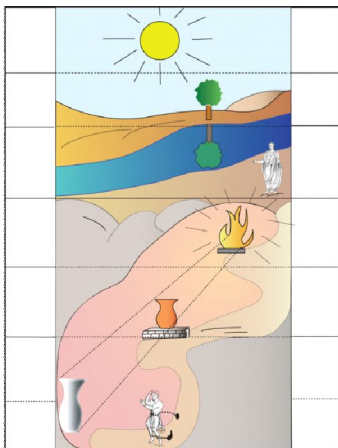
Семиотиката на пространството се усложнява допълнително и от обстоятелството, че тя е нееднозначна. Например зидът наред с помещението е, от една страна, преградата между затворниците и всичко останало. От друга страна, той е и театралната рампа, по която минава представянето на нещата. Представянето от своя страна също е двузначно: то е представяне за преминаващите зад зида хора,

които носят бугафориите, докато за затворниците е представяне на същинските неща (те възприемат сенките на нещата като самите неща, като истинското им естество). Но и самите неща са двузначни – от една страна, те представляват света отвъд зида, външната за затворниците среда, но от друга страна, всъщност тези показвани на рампата обекти са изкуствени, технически (т.е. направени) копия на онова, което се намира в оригинал горе, навън, на повърхността, обляно в светлината на слънцето. Не само проектираните на стената сенки, а и огрените от огъня, показвани над зида неща само представляват (ре-презентират) отсъстващите в ограниченото пространство на пещерата истински неща от външния свят.



Фиг. 2: „Платоновата алегория за пещерата“ (игла, 1604)
от Ян Зенредам

Дори в статично състояние алегорията е вече достатъчно натоварена със значения и може да понесе философското послание за двата свята. По-долу помествам една трета визуализация на мизансцена според описанието на Платон, която показва най-ясно паралелните редове на физическия (срв. „вляво“) и на идейния (срв. „вдясно“) свят.



Вляво (отгоре надолу): Слънце, естествени неща, сенки на естествени неща, огън, изкуствени обекти, сенки на изкуствени обекти, аналогово ниво.

Вдясно (отгоре надолу): идеята „Бог“, идеи, математически обекти, светлина, твари и предмети, образ, метафора на слънцето и аналогия на разделения ред.

(Превод от английски и подчертаване от мен – Н.Б.)

Фиг. 3: „Алегория за пещерата“ от Готика¹

Преди да се съсредоточим върху този най-съществен за Платоновата притча момент, нека отбележим още един от централните проблеми на наратива, проявяващ се достатъчно ясно в дългата поредица от интерпретации на сюжета: преходът от вербален към плуримедиялен (тук: в картина и текст) формат не е рязък, а допуска множество варианти, и – аналогията ни се налага от самия пример – сякаш вербалният текст на Платон е своего рода идейният ориентир, от който се изрояват различните конкретни интерпретации. Съпоставката на един ренесансов (фиг. 2) и два съвременни (фиг. 1 и фиг. 3) прочита на Платоновата алегория показва колко разнообразен може да бъде подходът към едно вербално описание, макар че степента на конкретност в изходния текст е сравнително висока и на пръв поглед не дава основание за трансформации. Именно съпоставката на тези три така различни визуализации показва значението на историческите семантики, художествения стил на рисунъка (наивно-орнаментален във фиг. 2, стилизиращ във фиг. 1 и схематичен във фиг. 3), на естетическия подход (иллюстративен във фиг. 2, с подчертан ефект на отчуждението във фиг. 1 и логоцентричен във фиг. 3). Ако Платоновият вербален текст е оригиналът, то трите визуализации показват интерпретиращи трансформации, които чрез

¹ Т.е. псевдонимът, под който скицата е публикувана в английската уикипедия. За личността на автора/-ката нямам данни.

репрезентацията на моменти от изходния текст отстояват собственото си виждане на основната идея.

Дотук разгледахме статичния мизансцен. Нека си припомним обаче, че в оригиналния текст е записан диалог между Сократ и Глаукон, между утвърдения авторитет и младежа ученик. И макар че с репликите си младият по-скоро подгласнички на събеседника си, отколкото да тласка наратива напред, диалогичността допринася за по-драматичното представяне на описанието. Другият текстлингвистичен фактор, предопределящ модалността на изложението, е обстоятелството, че сюжетът е изложен почти изключително в условно наклонение. Като започва с една алегория „Ние сме пленници...“ и поставя знак на равенство между един колектив, към който се числят и действащите лица в диалога (настоятникът Сократ и младежът Глаукон), от една страна, и затворниците от притчата, от друга, изложението постепенно се отгласква от конкретния персонаж (от „ние“ се преминава към „те“) и навлиза в една необвързваща с непосредствени социални препратки сфера на типажи. Така диалогът се освобождава окончателно от ангажимента си към развоя на действието, Сократ се изявява в спекулативното (из-)мислене на ситуации, поставящи под въпрос статуквото в пещерата, става един фиктивен съ-автор на създателя си Платон.

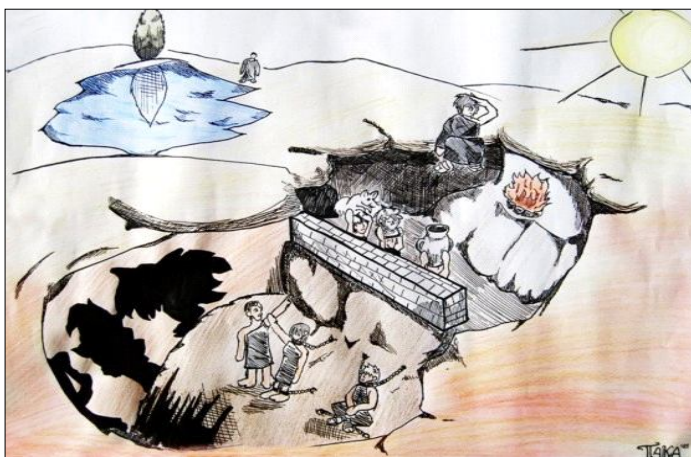
И в този момент (в смисъл на присъщ двигателен елемент на сюжета) се налага да се включи и темпоралният фактор (моментът като позиция във времеви континуум). Както виждаме, не само пространствените елементи са двузначни, но и времевият *момент* е полисемен. Не случайно текстът на *Алегория*-та се състои от три части: а) описание на положението на пленниците, б) изкачване нагоре към светлината и връщане в пещерата и в) обяснение и приложение на алегоричния смисъл. Редът а) – б) – в) е поредица от моменти (в смисъл на конфигурации) в разгръщането на сюжета, категорията *момент* тук е не толкова темпорална, колкото системно-логическа. „Какво би станало, ако...?“ е основната формула, която генерира действие. В рамките на това действие вече наблюдаваме промяната и във фактора *време*. Конструкцията на мизансцена във втората част се допълва от триетапното конструиране на кризисни моменти като времеви отрязъци и прогнози за тяхното преодоляване: I етап) Ако пленник се освободи и види истинските предмети, проектирали сенките на стената, той по силата на навика би продължил да счита сенките за по-истински от реалните предмети.

2 етап) Ако насила го накарат да излезе извън пещерата, първо ще е шокиран от пъстрото изобилие на реалния свят, с трудност ще се научи да вижда отраженията на истинските природно дадени неща, после самите тях, а най-накрая и слънцето и – завърнал се в пещерата, вече с мъка ще свикне отново с първоначалните си нагласи.

3 етап) Другите, колективът на затворниците, биха го посрещнали като уреден (с развалено зрение) от наземното му приключение, биха му се присмяли и отблъснали, биха искали да убият всеки, който се опита да им отвори очите.

Всяка от тези три конструкции е с композицията на минимизирана драма, доколкото едно първоначално равновесно положение бива нарушено, а след серия катаклизми кризата бива преодоляна и се постига едно ново равновесие. Така описанието на мизансцена се надгражда от три експериментални драматични действия, а въз основа на техния перформативен характер се подготвя и тълкуването на примерите в третата част на текста.

Динамиката на действието след въвеждането на фактора време също може да се визуализира – но по начини, които търсят враждането на четвъртото (невидимо?) измерение в картината. Ето един пример за представяне на отделните времеви моменти, които поради естеството на медията картина са (противоестествено) събрани в единно изображение:



Фиг. 4: „Алегория за пещерата по Платон“ (2009) от Лиза Бондорф

В оптичния център на скицата е представен времевият момент, в който освободеният от оковите си затворник се дивъ на проекционната система от огън, рампа и екран; на заден план и горе вляво е представен моментът, в който освободеният затворник се намира пред отраженията на истинските неща в огледалната повърхност на естественото езеро; на преден план, долу в средата е представен най-късният от трите момента, когато освободеният се е завърнал в подземието и разказва за новото познание на другите затворници. В тази двуизмерна визуализация изображенията са скицирани и силно опростени, дълбочината на пространството е предадена с помощта на перспективиране на рисунъка, а различните времеви моменти са синхронизирани – последователността е станала едновременност. Скицата не потъпква грубо концепцията за реалистично отражение само защото условното наклонение в изложението на Сократ от оригиналния текст е подкана за хипотетично мислене.

В условията на плуримедиялни информационни среди обаче много по-близко до естественото е, когато поредици от темпорални моменти се визуализират със средствата на филма. Пример за такава трансформация на Платоновия сюжет представлява анимационният филм *Пещерата: Адаптация на Платоновата алегория от глина*², която, поради естеството на настоящата принтмедия, тук можем да покажем само под формата на сториборд:



Фиг. 5: *Сториборд на „Пещерата: Адаптация на Платоновата алегория от глина“*

² Самият филм е публикуван на <http://www.youtube.com/watch?v=I8-qDDF1ZI>.

Филмът дава възможност за пълноценно представяне на времевите параметри, а освен всички други негови предимства той е съчетан и с акустични ефекти (музика, мучене на говедо, нечлено-разделната реч на аборигените). Но тъкмо тази свобода на действието в плуримедиялната среда според мен изиграва лоша шега на режисьора. Защото вместо да съхрани най-интригуващия момент от Платоновия оригинал – подканата да си представиш („Imagine!“ – един неувахващ през вековете апел) тази или онази от гореописаните ситуации, визуализацията се втурва в приключението да направи филма по-реалистичен, и то – поради анимационния стил – по един доста наивен начин. Някои от донесените визуални елементи разширяват палитрата на изразните средства в унисон с изходния текст – например гущерчето и жената, които посрещат освободения затворник на горната земя и олицетворяват живата природа, сред която е по паднал.



Фиг. 6: Кадри от „Пещерата: Адаптация на Платоновата алегория от глина“

Други дописвания обаче са по-скоро контрапродуктивни, доколкото донасят реализъм там, където действието е алегорично. Такъв е случаят с представянето на обектите на рампата – в този филм не се говори за зид или рампа, а за една пътека, по която ежедневно вървят хора и животни, а добавянето на мученето на добитъка принизява мимезиса до примитивизъм... Ефектът вече не е ироничен (което би било все пак една интелектуална трансформация в рецепцията на античния сюжет), а просто... бутафорно комичен.



Фиг. 7: Кадър от „Пещерата: Адаптация на Платоновата алегория от глина“

Така филмът недопустимо опростява платоническото противопоставяне на парада на изкуствените обекти в закритото пространство на пещерата и живия свят под слънцето. Очевидно е, че нарастването на технологичните възможности и компетенции за визуализация на даден сюжет само по себе си не е достатъчно условие за адекватното им приложение. Основната предпоставка си остава – и преди, и сега – разбирането на посланията, закодирани в едно описание, независимо дали то е във вербален или в плуримедиален формат. Но тази оценка на конкретния пример правя само мимоходом, тъй като не критика на визуализациите е темата на настоящото изложение, а идеята за визуалното като съдържащ се във вербалния текст момент.

Визуална семиотика на художествения вербален текст

Платоновата *Алегория за пещерата* поставя принципния въпрос за отношението между първичното и производното, същественото и многообразието, непосредственото и опосредственото в имажинативното мислене³. Това е разказ за промяната във възприятията за околния свят в пряка зависимост от гледната точка. Това е притча

³ Една съвременна алегория на тема „перцепция и медии“ предлага Елиас Канети в романа си *Заслепението* (1932), срв. Бурнева (2013).

за боязънта, с която човекът посреща промените във визията на околната среда, и трудностите, които съпътстват устойчивото коригиране на познавателните стереотипи под натиска на новите впечатления. Това е една много ранна дистопия (освободеният затворник, донесъл вестта за горната земя, би бил отхвърлен и убит...), исторически далеч предхождаща раз-очарованията, които донася модерността.

Алегория-та изгражда един мизансцен, поставя в него персонажи и представя действие в три части, за да премине след това към тълкуване на постановката. Забележителна е съвсем семплата образност на този вербален текст – стилът е изключително опростен и поетичната функция на езика се осъществява в минимална степен, като липсват иначе типичните за античната литература натрупвания на епитети, сравнения, метафори, повторения и персонификации. Описанията на интериора и персонажа чак до малки, но значещи подробности, на едно изчистено от случайни елементи действие, както и на екстериора, представен от няколко обобщени образа на природата в непринудения ѝ вид, са привидно без всякакъв художествен потенциал. Както отбелязах и в началото – тази очевидно конструирана постановка е по своята същност схематична, тъй като в нея фигурират тъкмо онези детайли, които са нужни за изграждане на илюстративната част на притчата, и то само те. А именно поради това, че е изчистена от случайни и ненужни неща, конструкцията е едновременно и достатъчно конкретна, и пределно обобщена. Примерите, които дадох за вече осъществени визуализации по този вербален текст, демонстрират в своята общност и различност именно богатия интерпретативен диапазон на Платоновата образност.

Векове наред античният текст е коментиран най-вече с оглед на идейния си изказ⁴. Тук аз поставям акцента върху неговата структура. От тази гледна точка ще припомня само основните идейни моменти в платонизма, намерили алегорично отражение (потвърждение, но и проблематизиране) в коментирания тук негов текст: Централният за платонизма двусвят отдава определено предимство на

⁴ Един доста информативен обзор на този водещ аспект на рецепцията на Платон в класическата Европа предлага в по-ново време Гернот Бьоме в уводната глава към *Теория на образа* (Böhme 2004).

света на идеите (и Доброто като „слънцето на идеите“) пред света на предметите. По отношение на теорията на познанието това означава, че идеята е същността на общото понятие като онтологична категория. Езикът е само помощно средство за изказ, наред с изображенията и притчите (респ. алегориите). Предметите са съпричастни на идеята, като се отнасят към нея както отраженията към пра-образа. Водещ момент в платонизма е пренебрегването на сетивността в интерес на разума и интелекта – душата, бидейки безсмъртна, мисли най-добре, когато не я замъгляват нито слух, ни зрение, нели пък болка или наслада. Душата на философа презира тялото, бяга от него и се опитва да остане насаме със себе си. В този контекст усмъртяването на освободения затворник, завърнал се при другите в пещерата, не е така трагично, както го интерпретирам тук аз, от позициите на след-просвещенската модерност. Но както казах, не идейно-етичното послание стои в центъра на настоящата публикация, а структурата на текста.

Това, което прави *Алегория за пещерата* забележителен текст, е именно високата степен на елементи и отношения между тях, които, без да са сами по себе си поетични, генерират образност. Защото реалността на нещата в света на *Алегория*-та далеч надхвърля статуса им на отражение на действителността. Сенки (проекции), живи картини (окованите затворници), вещи (интериор и кулиси) се появяват по целесъобразност в измисления, фиктивен свят на Сократовото слово. Те не са производна на битието, а създават имажинативно (по нашему казано: умо-зрително) поле от взаимоотношения във времепространството на тази именно фикция.

В този смисъл още в Античността наблюдаваме една нагласа, че продуктивен е именно непълноценният образ. Тя се потвърждава все по-категорично и в нашата съвременност, по принцип способна благодарение на свръхвисоки технологии да произведе перфектни симулакри. Именно чрез „съвършената образност“ обаче се създават без-образни картини, които са другото проявление на „съвършената иконокластика“⁵ (Voehm 1994: 343). Именно „съвършеното отражение сменя самата образност“ (Bolz 1996: 18). В *Алегория*-та на Платон е

⁵ Всички преводи на български език в настоящата публикация са мои – Н.Б.

под-играна наивната вяра в огледалното възпроизвеждане на обективната действителност в представния свят и е поставен под въпрос моментът на избора: Интересно е не какво вижда човек, а дали – след като е видял разнообразието, ще реши да го приеме и да живее с него. Потресавашо е колко скептичен е Платон по този екзистенциален (и екзистенциалистичен) въпрос.

Свикнали сме да считаме, че ефектът на отчуждението се е породил от способността за самообективация, изградена след възникването на понятието за индивидуалност на модерния човек, като най-често се препраща към поетологията на ОПОЯЗ и Руския формализъм. Ако четем указанията, които Гьоте дава за актьорското майсторство, ще установим, че с теорията си за епическия театър Бертолд Брехт е всъщност епигон на ваймарския класик: „Артистите [...] не бива поради недоразбрана естественост да си играят помежду си, сякаш там няма и трета страна; те никога не бива да играят в профил или да обръщат гръб на зрителите“ (Goethe 1998: 260). Идеята за пърформанс, както днес наричаме изкуството да се покаже процесът на представянето, е залегнала в основите на театралното изкуство: „Актьорът винаги трябва да се раздели между два обекта – този, с когото говори, и своите слушатели“ (Пак там). Но театърът като място за осъзната фикция още в Ренесанса битува и в метафората *theatrum mundi* (светът като театър). Платоновият текст показва с многократно опосредствената си структура именно това надграждане на смисъла: Авторът пресъздава биографичния си учител в свой литературен персонаж, който пък разговаря със своя ученик, за да демонстрира как се съчинява една постановка, която да представи една идейна конструкция за многопластовото устройство на света (на сенките – на изкуствените неща – на живите природно дадени обекти – на слънцето – на интерпретаментите).

Образният потенциал на вербалния текст е закодиран в пространствените параметри. Топосът като риторическо, респ. диалектическо място и/или общозначима тема (в български текстове често наричан „обществено място“, калка от *Gemeinplatz* или *commonplace*) е културно-техническо съгъстяване на форми и взаимодействия, един съществен инструмент за регулиране на отношенията между отделните образи, за да се проявят чрез тях исторически и политически асоциации. Какво виждаме всъщност, когато гледаме? Актуалните

възприятия се наслаждат върху вече уталожените образи от досегашния житейски опит. Както в старите папируси изтърканите предходни рисунки са оставили по някоя и друга следа, а тези пентименти се включват в рисунъка на новите образи, конгломератът на зрителната представа не винаги има време и възможност да се спои в амалгама – новоприетите визуални данни и споменът за вече наличните образи са в различни степени отграничени едни от други. Това са прословутите фуги (една от любимите метафори на постмодерната естетика и философия) или катахрези (едни от най-често срещаните културни продукти в съвременните плуримедиялни текстове) на смисъла. Благодарение на закодираната в словото нееднозначна образност разчитането на вербалния текст е разнообразно възпроизвеждане на някои от неговите заложи.

Затова разликата между художествен и нехудожествен текст не се определя само по повърхността на изящната (или не) словесност (Платоновата *Алегория* е категорично неизящна като словесен стил), а и по степента на сложност на представните конструкции, представляващи смислови, идейни комплекси. Но разликата между художествен и нехудожествен текст не се припокрива и с разделението между фикционална и нефикционална проза, въпреки все още широко разпространеното тъкмо сред филолозите (овехтяло) мнение. Това е един характерен за информационното общество момент, който трябва да се осъзнае в по-широк контекст:

Фотографията, киното, телевизията и интернет предефинират и размножават формите на репрезентация, формулират нови начини на конструиране на видимото и така разместват йерархиите в традиционната структура на изкуствата. Самите изкуства ‘напускат’ автономната естетическа действителност и започват експерименти, които предефинират отношенията между изкуство, култура, социум и политика. Тези процеси налагат ревизията на обяснителните модели, които тълкуват изкуството като специфичен тип човешка дейност. Развивайки Беняминовите рефлексии относно техническата възпроизводимост на творбата⁶, Джани Ватимо въвежда идеята

⁶ Има се предвид есето на германския културфилософ Валтер Бенямин, *Художественото произведение в ерата на неговата техническа възпроизводимост* (1936) – Н.Б.

за „естетизация на жизнения свят“ – „експлозията на естетическото“, която предизвиква излизане на изкуството от институционалните му граници, осъществена чрез новите технологии за възпроизводство на творбата/образа. Генерализирането на естетическите ценности в крайна сметка представлява нахлуването им в жизнения свят, естетическото колонизиране на ежедневието. (Голешевска, б.г.)

Разликата между художествен и нехудожествен текст е в динамиката, в приплъзването на семантиките вътре в самия текст и в хода на неговото случване. В пещерата на Платон нещата живеят троен живот – като сенки, като артефакти и като природни дадености. Вторично отразени, те са снети в представите на затворниците, а първоизточникът и предпоставката за битието е светът на идеите. Така и в словесния текст са зададени оригинерните кодове на изказа. Но неговото разчитане и разбиране е задача на възприемането, която в дадения прочит се решава в прогрес, често по метода на догадки и корекции на тълкованията, а всеки прочит пък я решава различно и в зависимост от компетентността на възприемащия.

Също като разликата между художествен и нехудожествен формат, така и разграничаването между литературен и нелитературен текст е условно и несъществено (а в днешно време загубило и надеждните си критерии за диференциация), доколкото – с изключение на краткото интермецо между Гутенберг и Маклуън⁷ – болшинството от словесните артефакти се разпространяват и в устен, и в писмен вид. Не това е водещата разлика между сюжетите, а по-скоро степента на „дигитализиране“, т.е., доколко този не-аналогов инструмент, какъвто е езикът, съумява да обеме базата данни, за които говори. Колкото по-динамично е отношението между възприятия, образност и слово, толкова по-художествена е съответната словесна творба, независимо от нейното предназначение.

Житейските проявления обикновено са процеси в хода на времето, които не могат да бъдат фиксирани дотолкова, до-

⁷ Образно казано, с реверанс към концепцията на Маршал Маклуън за епизодичния характер на монопола на книгата в човешката цивилизация между въвеждането на манифактурния печат с подвижни букви през XVI в. и бума на кибернетиката и дигиталните записи през XX в. (Маклуън 2011)

колкото и времето не може да се спре. Измерими са единствено [...] статичните форми. [...] Житейските проявления] могат да се фиксират само посредством превръщането им в пространствени структури, записани на филм и прожектирани след това в хронологична последователност. (Stachowiak 1973: 161–162)

Факторът *време* още в предмодерния технологичен етап е залегнал в определението на театралното изкуство като *time-based art*, а съвременните визуализации на класически художествени текстове естествено прибягват към филмирането. Не само движението на значението в рамките на словото, но и наслояването на аудио-видео-вербалните проявления на идеите позволяват редица трансформации, които все повече се отдалечават от оригиналния изходен комплекс и предлагат нови и нови артефакти.

Зависимостта на картинния архив от текст, който да обяснява събитието и неговия контекст, ще се загуби едва с изобретяването на филма, който към отражението прибавя и времето, а с това може към поредицата от картини да придаде и тяхната собствена история. В това отношение филмът се оказва единственият надежден архив за образи, тъй като до голяма степен може да функционира независимо от [вербален – Н.Б.] текст. Освен това възможността да се манипулира времето във филма в най-висока степен отговаря на аналогията с паметта, респ. със спомена. Фотографията, според функцията ѝ в архива, е по-скоро статичната картина [кадърът – Н.Б.] на един потенциален филм [...], която противостои на изкусителната реторика на филма, тя е следователно по-скоро икона и средство за идентификация, един символично натоварен предмет. (Franke 2003: 53)

В наблюденията за еволюцията на образите обикновено се влията безпокойството от все по-трудния контрол над визуалните семиози. В духа на Платоновата диалектика нека формулираме някои въпроси, с чиято помощ проблемът да се конкретизира възможно най-добре, та да се доближи и до своето разяснение: Как възникват значения(та) в образите и изображенията на така наречените нови ме-

дии? Може ли интегративното поле на пресечния сегмент между семиотиката, (текст-)лингвистиката и теориите за (визуалната) комуникация да поеме наред със своите традиционни обекти – иконата, илюстрацията, цветовата композиция и под., които са неотменима част от социалната практика през всички времена – и необятното множество на дигиталните образи с така динамичните им разновидности? Доколко последователните и повтарящите се модели на производство на образи, които като лайтмотив осигуряват връзките в даден текст или система от текстове, ще могат да бъдат обединени от една рекурсивна визуална семантика, гарантираща естетическата им ефективност в ориентацията сред многото текстове? В това направление вече се прокрадват първите опити да се преодолее стриктното разграничаване между възприемания обект и възприемания субект, между мисленето в понятия и имагинативното мислене:

Понастоящем най-високата степен на понятийност се среща в концептуалните визии (например в компютърни изображения), а най-силното въображение – в научните текстове. Така, неусетно, се преобръща йерархията на кодовете. Текстовете, по начало метакод на изображенията, могат да се окажат метакодирани от картини. Макар и идеята на писмеността да е посредничеството между човека и неговите визии, тя може и да изкривява визуалното, вместо да го представя, като по този начин се вклинява между човека и неговите визии. Ако това се случи, човекът губи способност да разбира текстовете си и да реконструира означените в тях образи. Ако обаче текстовете се окажат непредставими, образно невъзприемаеми, човекът живее като функция на своите текстове. Възниква една текстолатрия, която е не по-малко халюзинарна от идолатрията. (Flusser 1989: 34f.)⁸

⁸ Понеже тук на моменти си позволих по-свободен превод с оглед на стилистичната редакция на българския текст, но най-вече за да покажа как единствената дума „Bild“ от изходния текст предавам на български с неминуемо интерпретиращи преводи – като „образ“, „картина“, „изображение“, „визия“, „визуалното“ (подразбирайки: съдържание или момент), за ползващите немски език публикувам цитата и в оригинал: *Gegenwärtig ist die höchste Begrifflichkeit in konzeptuellen Bildern (zum Beispiel in*

В тестовите с мастилени петна на Роршах се изпитва фантазията на пробанта (това, че той е пациент с предполагаемо психическо отклонение, е отделен въпрос). В алегоричното пространство на пещерата няма място за творческа фантазия – там се възприема винаги отвън зададеното, като се приема за реално. След съпоставката на някои от визуализациите на този сюжет, а и предвид стремглавото развитие на дигиталните аудиовизуални медии възникват редица въпроси за по-нататъшни разсъждения. Какви са например отношенията между конвенционалните образи и тези, които се произвеждат не от човешкото съзнание, а от машините? По какво се различава един формализиран достъп до дигиталните образи от асоциативния и иконичен достъп в аналоговото пространство? Какви поредици от образи и какви други формати са технически реализуеми, а и кои от тях са допустими от културна гледна точка? Как се съотнася аналоговият формат на конвенционалния филм с новите възприемливи параметри на т.н. streaming-предавания? Как – в сравнение с традиционния, херменевтичен подход – се обработват тези необратими и неспирни потоци от образи, предавани „на живо“? Дали селекцията на поредици от мотиви става както в живота, т.е. като сред живите неща от природата – така да се каже, на горната земя, или зрителят е прикован пред монитора като затворниците в пещерата? Дали не се повтаря отново и отново пещерното медийно затворничество, както го е пред-видял Платоновият Сократ?

Спонтанно, но не безотговорно, аз бих казала – отново е въпрос на личностна позиция и индивидуално решение дали да се оставиш да те заливат с не-твои поредици от образи, или да изключиш дистанционното...

Computerbildern), die höchste Imagination in wissenschaftlichen Texten zu finden. So wird, hinterrücks, die Hierarchie des Codes umgeworfen. Die Texte, ursprünglich ein Metacode der Bilder, können selbst Bilder zum Metacode haben. Ist es die Absicht der Schrift, zwischen den Menschen und seinen Bildern zu vermitteln, so kann sie die Bilder auch verstellen, anstatt sie darzustellen, und sich zwischen den Menschen und seine Bilder schieben. Geschieht das, dann wird der Mensch unfähig, seine Texte zu entziffern und die in ihnen bedeuteten Bilder rekonstruieren. Werden aber die Texte unvorstellbar, bildlich unfassbar, dann lebt der Mensch in Funktion seiner Texte. Es entsteht eine 'Isolatrie', die nicht minder haluzinatorisch ist als die Ideolatrie.“ (Flusser 1989: S. 34f.)

Илюстрации

За дата на последен достъп до интернет адресите да се счита 27.12.2013 г.

Фиг. 1: Liquidian, Illustration von Platons Höhlengleichnis. Eigenes Werk. // <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hoehlengleichnis.png?uselang=de>

Фиг. 2: Jan Saenredam, Plato's Allegory of the Cave by Jan Saenredam, according to Cornelis van Haarlem, 1604, Albertina, Vienna. // http://en.wikipedia.org/wiki/Allegory_of_the_Cave

Фиг. 3: Gothika, Allegory of the Cave. Own work. // http://en.wikipedia.org/wiki/File:Allegory_of_the_Cave_blank.png

Фиг. 4: Lisa Bohndorf (Wirprecht-Gymnasium Groitzsch, 2009): Höhlengleichnis nach Platon [Bildlich dargestellt] // http://www.google.de/imgres?sa=X&biw=1131&bih=607&tbnid=ZNeLyTbQQnzisM%3A&imgrefl=http%3A%2F%2Fwww.zum.de%2FFaecher%2FEth%2FSA%2Fstoff11%2Fplaton_hoehlengleichnis.htm&docid=40pm7Ao7gBgOhM&imgurl=http%3A%2F%2Fwww.zum.de%2FFaecher%2FEth%2FSA%2Fbilder%2F11_klasse%2Fhoehlengleichnis_gross.jpg&w=1024&h=787&ei=EWTxUsqnNiiAywOhtLIDg&zooom=1&iact=rc&dur=598&page=1&start=0&end=sp=16&ved=0CH0QrQMwDQ

Фиг. 5-7: The Cave: An Adaptation of Plato's Allegory in Clay. Bullhead Entertainment. // http://www.transcriptsearch.com.es/sb/18_qDDF1ZI?lang=en&kind=asr

ЛИТЕРАТУРА

Belting, Haustein 1998: Belting, H., L. Haustein (Hg.). *Das Erbe der Bilder: Kunst und moderne Medien in den Kulturen der Welt*. München: Beck.

Boehm 1994: Boehm, G. Die Bilderfrage. // Ders. (Hg.). *Was ist ein Bild?* München: Fink, S. 325–344.

Böhme 1994: Böhme, G. *Theorie der Bilder*. München: Fink.

Bolz 1996: Bolz, N. Das große stille Bild im Medienverbund. // Ders./Ulrich Rüffler: *Das große stille Bild*. München, Fink. S. 16–46.

Flusser 1989: Flusser, V. *Krise der Linearität*. Bern: Benteli.

Franke 2003: Franke, A. Die Freiheit des Digitalen. // Wolfgang Ernst/Stefan Heidenreich/Ute Holl (Hg.): *Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven*. Berlin: Kadmos, S. 52–56.

Goethe 1998: Goethe, J. W. von. Aus: Regeln für Schauspieler. // ders., Werke. Hasmburger Ausgabe. Bd. 12, S. 252–261.

Stachowiak 1973: Stachowiak, H. *Allgemeine Modelltheorie*. Wien-New York: Springer.

Бурнева 2013: Бурнева, Н. За образността в романа или Мултимедийни етюди на модерността – Елиас Канети и неговото „Заслепление“. // Бурнева, Николина: *Класически модерни. Перипетии в немската литература*. Велико Търново: Университетско издателство, с. 257–280.

Burueva 2013: Burueva, N. Za obraznostta v romana ili Multimedijnite etyudi na modernostta – Elias Canetti i negovoto „Zaslepenie“. // Burueva, Nikolina: *Klasicheski moderni. Peripetii v nemskata literatura*. Veliko Tarnovo: Universitetsko izdatelstvo, p. 257–280.

Голешевска б.г.: Голешевска, Н. Модели на комуникацията – визуалната реторика в Европа и Северна Америка. Естетика, семиотика или реторика на визуалната култура? // *Менталист*. <https://sites.google.com/site/mentalistat/emociite/dnes>

Goleshevska n.d.: Goleshevska, N. Modeli na komunikatsiyata – visualnata retorika v Evropa i Severna Amerika. Estetika, semiotika ili retorika na visualnata kultura? // *Mentalist*. <https://sites.google.com/site/mentalistat/emociite/dnes>

Маклуън 2011: Маклуън, М. Аз не винаги съм съгласен с това, което казвам. // *Култура* – № 24 (2642), 24 юни, с. 4.

Makluhan 2011: Makluhan, M. Az ne vinagi sam saglasen s tova, koeto kazvam. // *Kultura* – Nr. 24 (2642), 24.06., p. 4.