

Министерство культуры Республики Беларусь
Белорусский государственный университет культуры и искусств

Н. А. АГАФОНОВА

**ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО:
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ И КОММУНИКАТИВНАЯ
СПЕЦИФИКА**

Минск 2009

Министерство культуры Республики Беларусь
Белорусский государственный университет культуры и искусств

Н. А. АГАФОНОВА

**ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО:
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ И КОММУНИКАТИВНАЯ
СПЕЦИФИКА**

Минск 2009

УДК 791.43
ББК 85.370
А 23

Рецензенты

Нечай О.Ф., доктор искусствоведения, профессор
Соболевский А.В., доктор искусствоведения, профессор
Смирнова И.А., кандидат искусствоведения, доцент

Рекомендована к изданию научным советом Белорусского государственного университета культуры и искусств

Агафонова, Н.А.

А 23 Экранный искусство: художественная и коммуникативная специфика: [монография]. - Мн.: БГУ культуры и искусств, 2009. - 273 с.

ISBN 985-6798-43-4.

В книге исследуются типологические свойства нового художественного семейства - экранного искусства (кино, телевидения и Digital Art), устанавливается характер его эволюции и выявляются закономерности трансформации образного языка экранного (аудиовизуального) произведения.

Адресуется специалистам в сфере экранной культуры, кино, телевидения, компьютерного искусства.

ББК 85.370

ISBN 985-6798-43-4

© Н.А.Агафонова, 2009

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	5
Глава 1. Общая теория экранного искусства	8
1.1. Научные подходы и терминологическая вариативность в исследовании экранной культуры.....	8
1.2. Киноведческий, медиалогический и культурологический аспекты изучения проблемы.....	19
1.3. Старые и новые медиа: опыт научных классификаций.....	29
1.4. Экран: между технологией и искусством.	39
Глава 2. Типологические признаки экранного искусства	52
2.1. Общие и особенные свойства кино, ТВ и Digital Art.....	52
2.2. Пространственно-временной континуум аудиовизуальной образности.....	65
2.3. Экран и зритель: коммуникативная специфика кино и телевидения.....	80
2.4. Фактор интерактивности в экранном искусстве ...	92
Глава 3. Художественная природа экранной образности	104
3.1. Кинематограф как феномен кроссарт.....	104
3.2. Художественный потенциал репродуктивных и продуктивных телевизионных форм.....	117
3.3. Медийные принципы как эстетические опоры телепроизведения.....	128
3.4. Digital Art: пропозиция внутривидовой дифференциации.....	150
Глава 4. Поэтика экранного произведения: опыт искусствоведческого анализа авторского сообщения (позиция адресанта)	171
4.1. Общие методологические проблемы исследования фильма.....	171
4.2. Генеративный подход: целостный анализ экранного текста.....	176
4.2.1. Органичная стройность кинопроизведения.	180

4.2.2. Затрудненная форма строения фильма	184
4.3. Интерпретативный подход: контекстуальный анализ экранного произведения.....	191
4.3.1. Фильм в контексте психоаналитической теории.....	193
Глава 5. Современные подходы к исследованию кинопроизведения и расширение коммуникативных полномочий реципиента (позиция адресата) . . .	206
5.1. Компаративистика: методологические стратегии и кинематографический ракурс.....	206
5.1.1. Музыкальная форма в строении фильма	211
5.2. Оперативная поэтика: поиск алгоритма исследования избыточных художественных структур.....	227
5.2.1. Экранное произведение как сообщение и код: оперативный анализ “Blow up” М.Антониони	237
Заключение.....	248
Библиография.....	256
Приложение.....	269

ВВЕДЕНИЕ

Современное экранное (аудиовизуальное) искусство представляет сложную систему внутренних видов. Оно включает кино, телевидение, видео и так называемые новые медиа, основанные на компьютерных технологиях. Экранное искусство входит составной частью в более крупную систему техногенных искусств. Их предтечей стало изобретение Гутенбергом книгопечатания в XV в. Однако лишь с появлением фотографии в 1839 г. процесс формирования новых видов искусства приобрел масштабный характер и мощную динамику. Изобретение кинематографа (движущейся фотографии) последовало в 1895 г. А далее еще более стремительно возникли радио-, телевидение, видеоарт и, наконец, в последней четверти XX ст. дигитальное (цифровое) искусство.

В сфере экранного искусства сконцентрировано мощное поле психологического, социального, эстетического влияния на человека. Во-первых, это широкодоступный способ получения разнообразной информации; во-вторых, довольно мощное средство манипуляции массовым сознанием; в-третьих, новые перспективы художественного творчества для каждого индивида.

Экранное искусство (шире - экранная культура) определяет сегодня ценностные ориентиры, мировосприятие и психологию личности с детского возраста. "Формируется новое компьютерное поколение –поколение, имеющее новые идентификационные параметры и принимающее физическую и виртуальную (искусственную) реальность как равные", - констатируют философы [5, с. 51]. При этом одни утверждают, что "экран сыграл решающую роль в демократизации культуры" [76, с. 121]. Другие акцентируют внимание на проблеме "распыления" идентичности современного человека в результате дигитальной революции, приведшей к созданию так называемого киберпространства, которое претендует на роль альтернативной реальности ("другой жизни").

Серия дефиниций возникла в научных трудах за последние годы относительно типа людей, мыслящих экранными образами и существующих в мире аудиовизуальных симулякров: постчеловек, "киберпанк" (Д.Белл), "человек телематический" (Г.Чмиль), "импловивный реципиент", "бог" виртуальной реальности, "интер-артист" и "со-творец киберпространства" (Н.Воробьева). Все эти и другие определения фактически выражают изменившийся коммуникативный статус адресата (зрителя, пользователя), который наряду с эмоциональным сопереживанием и ассоциативным восприятием экранной образности получил возможность трансформирующего воздействия на аудиовизуальный артефакт.

Научная рефлексия над феноменом аудиовизуальности сопряжена с размышлением о глобальном понятии культуры современности. Поэтому подавляющее большинство исследований ведется в области экранной культуры, медиакультуры с акцентированием гуманитарного аспекта в складывающейся аксиосфере. Перефразируя тезис У.Эко об "интегрированной цивилизации", надеемся, что "экранная цивилизация" "выработает систему ценностей, не конфликтующих, а взаимосвязанных друг с другом" [116, с. 38].

Социально-философский и культурологический ракурс в изучении экранной культуры оттеснил собственно искусствоведческий подход. Как следствие, фрагментарная разработанность теоретической концепции в отношении нового художественного семейства - экранного искусства. Его сложносоставная природа обусловлена переплетением технологических, эстетических и коммуникативных факторов, воздействующих на образный строй аудиовизуальных произведений. Причем речь идет не о простой их совокупности, но о синтезе, определяющем художественный язык, стилистику, формо- и смыслообразование артефактов экрана.

Что представляют экранные произведения в своей сущности: опасный для человека мир виртуальных миражей или принципиально новое –нонорганическое искусство? Поиски ответа на данный вопрос требуют выявления типологических признаков экранного искусства и установления его эволюционной парадигмы. Это и является целью нашей книги.

В своем исследовании мы намеренно занимаем позицию искусствовцентризма, столь критикуемую сегодня за "част-

ный” характер. Однако эта “частность” по-прежнему является базовым основанием аналитики искусства. Вследствие отсутствия конкретной методологии анализа современных артпрактик в сфере аудиовизуальной культуры избираем забытый, но эффективный путь комплексного исследования общих и особенных свойств трех главных слагаемых экранного искусства (кино, телевидения и Digital Art) с экспликацией его внутривидовой дифференциации. Кроме того, искусствоведение позволит определить художественные параметры аудиовизуальной образности и характер ее трансформации под влиянием телевидения и цифрового искусства. Также возможным станет осмысление эстетической функции коммуникативного фактора в экранном искусстве и выявление динамики расширения интерактивности как преобразующего воздействия зрителя (пользователя) на структуру аудиовизуального произведения.

Поскольку искусство и в целом культура рассматриваются как феномены коммуникации (Ю.Лотман, У.Эко и др.), постольку художественное произведение – всегда сообщение, послание. Центральными аксиологическими проблемами всякой коммуникации являются вопросы, *что* транслируется и *каким образом*. Поэтому итоговый раздел книги посвящен изучению художественного строя фильма как универсального экранного продукта и как образного коммуникативного послания, содержание которого постигается через анализ. Для осуществления этой задачи предлагаются четыре инвариантных подхода (генеративный, интерпретативный, компаративный, оперативный), адекватных опыту создания экранного произведения от классических до постмодернистских форм.

Предложенный алгоритм исследования закрепляет традиционную киноведческую проблематику и одновременно стимулирует переход к новым аспектам научно-дискуссионного толкования художественности. Наши выводы и суждения отнюдь не бесспорны, но это как раз способствует аргументированности возражений оппонентов, а значит, приращению теоретического потенциала искусствоведения.

**1.1. Научные подходы и терминологическая
вариативность в исследовании экранной культуры**

Термин "искусство" вошел в научный и повседневный обиход как перевод латинского слова "ars", а оно, в свою очередь, с греческого "techné". Изменение его значения в различные эпохи подробно прослеживает польский эстетик В. Татаркевич в фундаментальном труде "История шести понятий": "...критерий принадлежности к искусству был разнообразен и непостоянен; в теории таким критерием было прекрасное, но на практике учитывались также вклад мысли и экспрессии, уровень серьезности и морали, индивидуальность работы, некоммерческий характер цели использования" [100, с. 33]. Автор приводит серию доказательств нестабильности дефиниции "искусство" в его эволюции от "ремесла" (искусного умения создавать предметы) к "трансцендентному призванию" (А.Кёстер) сотворения прекрасного. Однако XX в. вновь подверг масштабной трансформации понятие "искусство": в отношении творчества ("его может культивировать кто угодно и как угодно"), произведения ("все, что может привлечь к себе внимание"), восприятия ("нет произведений, есть только художественные ситуации") [100, с. 52-53].

Главным катализатором "размывания" классического понимания искусства, на наш взгляд, послужила техногенная культура. "На рубеже XIX - XX вв. средства технической репродукции достигли уровня, находясь на котором они не только начали превращать в свой объект всю совокупность имеющихся произведений искусства и серьезнейшим образом изменять их воздействие на публику, но и заняли самостоятельное место среди видов художественной деятельности", - одним из первых констатировал немецкий философ В.Беньямин [12, с. 19]. В эссе "Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости" он предложил изменить традиционный вопрос о художественном потенциале собственно фото и кино на вопрос более существенный: не изменился ли с их изобретением "весь характер искусства" [12, с. 34]. Сегодня можно утверждать, что именно так и слу-

чилось. Техногенные искусства, оперирующие "репродукциями реальности", стимулировали мутацию образного языка всей системы классических искусств. Появление сложных гибридных артпрактик (дизайн, инсталляция, перформанс, хеппенинг и др.) вызвали расширение синонимических рядов как в видовом определении искусства (акциональное, визуальное, актуальное, contemporary art и др.), так и в толковании феномена произведения (артобъект, артефакт, текст). Такая терминологическая эксплозия свидетельствует о глобальных трансформациях в сфере искусства и в очередной раз возвращает к необходимости корректировки и уточнения *его* видовой типологии. Известно, что в Античности искусства подразделяли на создающие и воссоздающие (подражающие), свободные (рациональные) и простонародные (ремесленные). Позднее возникло трехуровневое деление - теоретические, действительные (actus) и поэтические (апотелестические). Однако все эти классификации включали науки, трактуемые как гуманитарные (грамматика, риторика, диалектика) и естественные (арифметика, геометрия, астрономия и др.) искусства. Отделение искусств от наук и ремесел произошло в эпоху Просвещения, когда Баттё выделил группу так называемых изящных искусств - музыку, поэзию, живопись, скульптуру и танец. Отсюда, по мнению В.Татаркевича, следует говорить о развитии научного опыта видовой дифференциации искусства. Лишь с середины XIX в. эстетики стали предлагать классификации, основанные на специфике образного языка: формальные и содержательные, изобразительные (пространственные), динамические (временные) и фигуративные [100, с. 56-79].

В наше время привычным является разделение искусств на пластические, мусические, техногенные; на пространственные, временные и пространственно-временные. Фундаментально морфологию искусства разработал М.Каган [44]. Диалектическую взаимосвязь традиционных и техногенных искусств эксплицировала О.Нечай в монографии "Телевидение как художественная система". Американский ученый J.Мопасо в книге "How to Read a Film", опираясь на теорию мимесиса, размещает виды искусства в спектре нарастающего абстрагирования от реальности: дизайн, архитектура, скульптура, пикторальное искусство (живопись, графика), сценическое

представление, нарративное искусство (проза), поэзия, танец, музыка. При этом, например фотография, по мнению автора, охватывает половину спектра (от дизайна до пикторального искусства), а кино тотально простирается сквозь всю диаграмму: от дизайна до музыки [142, с. 28-29]. Другими словами, Ж.Мопасо фактически обнажает синтетическую природу кино, "надстраивая" его на базисе традиционных искусств. Кроме того, Ж.Мопасо, говоря об имитации искусством реальности, определяет два взаимосвязанных коммуникативных фактора - медиум, посредством которого передается образ, и способ передачи. Исходя из этого, автор разделяет искусства на три типа: перформативные, репрезентативные и рекординговые. К перформативному типу относятся те, которые происходят в настоящем времени (театральное, музыкальное, хореографическое и прочее исполнительство). Ко второму (репрезентативному) - те, которые зависят от установленных кодов и правил языка в передаче художественной информации (литература и изобразительное искусство). К третьему, рекординговому, типу автор относит фотографию, радио, кино, считая их главной особенностью **жизнеподобие**, а значит, возможность более прямого транспонирования информации зрителю (слушателю). "Фильм или звукозапись, конечно, не являются реальностью. Но язык записывающих медиа ... менее двусмысленный и неопределенный, чем язык письма или изображения" [142, с. 26]. Тезис автора вполне аргументирован в отношении **мейнстрима**, и в связи с этим можно вспомнить известный лозунг начала XX в.: "Кино —это единственная книга, которую может прочесть даже неграмотный". Но когда речь заходит, например, о фильме как высокохудожественном произведении, тут проблема кодов и правил образного аудиовизуального языка становится не менее сложной, чем в живописи или литературе.

Еще более уязвимой становится типология Ж.Мопасо на фоне компьютерной анимации, моделирующей экранные образы безотносительно к реальности. "Сегодня оказывается совсем не просто очертить границы понятия "кинематограф". Возникает ощущение, что кино повсюду: в клипах, видеоиграх, телесериалах ... в инсталляциях, в **интернете**, в шлемах виртуальной реальности", —замечает М.Теракопьян [101, с. 3].

Итак, возникновение фотографии, кино, электронных средств массовой информации последовательно и настойчиво актуализировало весь комплекс старых проблем - о природе художественного произведения и особенностях его восприятия, о видовой классификации искусств и их выразительных средствах, о специфике образного языка и границах художественного/нехудожественного. Все перечисленные аспекты в полной мере касаются экранного искусства.

В статье "О кинематографе", написанной в 1919 г., В.Шкловский призывал "нащупать формы экранного искусства" [112, с. 15]. Очевидно, что автор использовал словосочетание "экранное искусство" как синоним "кино", поскольку иных художественных видов, оперировавших динамическим фотоизображением, на тот момент еще не существовало. Только с возникновением телевидения дефиниция "экранное искусство" начала приобретать расширенное толкование. Профессор О.Нечай в монографии "Становление художественного телефильма" (1976) прогнозирует начало эры "единого экранного искусства, не разделенного на кино и телевидение в нашем сегодняшнем понимании этих терминов" [72, с. 178]. Однако широкого употребления в кино- и телетеории данный термин не получил, поскольку сложносоставная природа телевидения вызывала острую научную дискуссию о художественном статусе этого электронного средства массовой информации. Поэтому авторы предпочитали оперировать инверсивной формой - "искусство экрана", позволявшей деликатно сместить акцент с видовой типологии в сферу звукозрительной образности. Так, ведущий российский культуролог и киновед К.Разлогов в книге "Искусство экрана: проблемы выразительности" (1982), сопоставляя кино и ТВ, лишь во введении оговаривается об "экранном искусстве" и обозначает его статус как вбирающего "ресурсы кино, телевидения и других форм аудиовизуальной коммуникации (видеокассеты, голография)" [87, с. 3]. Н.Воробьева, оперируя дефиницией "экранные искусства" в автореферате диссертации "Имплозия как феномен сотворчества реципиента в системе экранной коммуникации в контексте российской культуры" (2005), также не предлагает ее толкования. Автор лишь ограничивается констатацией эволюционной парадигмы экранных искусств от "зеркального отражения реальности до маскировки

ее отсутствия, ... когда электронно-цифровое означающее вообще не соотносится с какой бы то ни было реальностью» [23, с. 21]. Из последующего рассуждения Н.Воробьевой о том, что «кинематограф и ТВ создали гиперреальность с ее эффектами удвоения реальности и присутствия, а Интернет через виртуальную реальность позволяет испытать "эффект обратной связи"» [23, с. 22], можно предположить, что автор включает в систему экранных искусств, соответственно, кино, телевидение и Интернет.

А.Федоров предлагает внутривидовую градацию экранных искусств прямо в названии учебного пособия – «Подготовка студентов педвузов к эстетическому воспитанию школьников на материале экранных искусств (кино, телевидение, видео)». Автор также пытается определить родственные черты кинематографа, телевидения и видео:

“1) наличие экрана, на котором изображение проецируется оптическим (кино) или электронным (ТВ, видео) способом;

2) сходство процесса создания художественного произведения (фильмов, телепередач, видеопрограмм), предполагающего, как правило, литературный и режиссерский сценарий, выбор природы, декораций, костюмов, актеров (ведущих программ, дикторов), съемочный период (запись, прямой эфир), монтаж (механический или электронный), тиражирование (фильмокопии, видеокассеты, видеодиски);

3) процесс восприятия звукозрительного образа, более полноценного при оптической проекции фильма и менее качественного - при электронной (на экране ТВ, монитора и пр.);

4) процесс восприятия и анализа произведения экранного искусства, предполагающего комплексную оценку звукозрительного образа" [103, с. 69].

Очевидно, что в пункте 3 процесс восприятия экранного произведения - специфика коммуникации с экранным текстом - подменяется сугубо технологическим взглядом на обозначенную проблему. Общее для кино, ТВ и видео - действительно наличие экрана, посредством которого осуществляются проекция и восприятие аудиовизуального произведения. Но специфика коммуникации в каждом случае принципиально различна. В кинотеатре зритель никак не может воздействовать на поток экранной образности. В случае с телекоммуникацией (если речь идет о восприятии отдельной кон-

кретной передачи) зритель также не может корректировать просмотр. Но, учитывая домашнюю обстановку, он более свободен в выборе модели личностного поведения во время просмотра. Видеокommunikация предполагает качественно иной уровень взаимодействия с экранным текстом по аналогии с книгой: остановки, повторный просмотр отдельных эпизодов в любой последовательности и пр.

Итак, прогресс аудиовизуальных технологий последовательно актуализировал проблематику, связанную с экранным искусством, и, более того, интенсивно расширил ее масштаб. Распространение видео, а затем компьютеров отчетливо обозначило стратегию тотального экранирования в повседневности человека, и ученые заговорили об *экранной культуре*. Имплементация термина "экран" в сферу теории и истории культуры многократно раздвинула границы научно-исследовательского поиска. К изучению феномена подключились философия, культурология, медиавистика, психология, педагогика. Более того, можно констатировать приоритетность этих наук по сравнению с искусствоведением. "Развитие аудиовизуальной коммуникации и экранных искусств представляет собой проблему культурологическую по своей природе, поскольку включает факторы и технические, и технологические (новые информационные технологии), и социальные, и собственно культурные, художественные", - настаивает К.Разлогов [76, с. 121].

Следует подчеркнуть, что исследователи и аналитики довольно активно оперируют понятием "экранная культура", однако толкование этой базовой дефиниции пока не приобрело обязательного характера и встречается лишь в тех немногочисленных публикациях, где является объектом исследования. Украинский профессор Г.Чмиль в автореферате докторской диссертации "Антропологічні засади екранної культури" (2005) исходит из социально-философского тезиса о том, что экранная культура - это "один из способов интеграции планетарного человечества как мультикультурного сообщества" [109, с. 1], указывая попутно, что в целом философское осмысление данного феномена "имеет не систематизированный, но диффузный характер" [109, с. 3]. Подтверждением тому может служить, например, то, что "Современный словарь по культурологии" (1999), равно как и справоч-

ное издание "Культура и культурология" (2003) не включают статей подобного рода. Авторы учебного пособия "Новые аудиовизуальные технологии" (2005) также не предлагают определения, ограничиваясь либо аналогией: культура непосредственного общения – культура письменная (книжная) – культура экранная [76, с. 15], либо переходя на синонимический ряд. В частности, Я.Иоскевич пишет, что понятие экранной культуры выступает синонимом аудиовизуальной культуры: "В этом случае именно экран оказывается центральным составляющим аудиовизуального (курсив мой. - А.Н.)" [76, с. 46-47]. Развивая мысль о "категориях аудиовизуального", автор поясняет: "Наряду с аудиовизуальным используется понятие "видеокультура". Видеокультура – это часть аудиовизуального, которая связана с электронным способом записи, трансляции, тиражирования и распространения звука и изображения" [76, с. 46]. И на основании данного заключения Я.Иоскевич называет центральным составляющим видеокультуры телевидение. При этом кино автором не рассматривается как слагаемое видеокультуры, поскольку основывается на физико-химической (а не электронной) технологии записи, и, соответственно, носителем кинофильма служит целлулоидная лента. Хотя тут же следует оговорка, что, например, звук уже несколько десятилетий записывается в кино электронным способом. И далее: "...в то же время возникшая альтернатива – "плёночное" и "электронное" кино – это уже проблематика видеокультуры" [76, с. 46]. Тут, на наш взгляд, обнаруживает себя логическое противоречие. Утверждая в качестве главного признака аудиовизуальности наличие экрана, Я.Иоскевич, тем не менее, оставляет кинематограф за рамками аудиовизуальной культуры. С подобным подходом согласуется и тезис К. Разлогова о том, что "*телеэкран принес зачатки экранной культуры* (курсив мой. - А.Н.) в каждый дом и не имел альтернативы" [76, с. 20].

Аналогичное умозаключение находим в автореферате кандидатской диссертации "Принцип окна в современной экранной культуре" (2006) Е.В.Ищенко. По определению автора, экранная культура – это «особый тип культуры, в основе которой лежит "экранность" (а не письменность) и основным признаком которой является динамический, ежесекундно меняющийся, диалоговый характер экранного сообщения, влияю-

ший на изменения в формировании визуального послания» [43, с. 13]. Очевидно, что диалоговая природа экранной коммуникации, предполагающая трансформацию аудиовизуального текста, присуща экранным медиа - телевидению и Интернету. В кинозале такой возможности у зрителя нет, поэтому кино исключено из исследовательского поля и в данной работе.

Необходимо подчеркнуть, что термин "аудиовизуальная культура" еще в середине 1990-х гг. закрепился в польской гуманитарной среде. Им оперируют в своих монографиях и статьях ведущие культурологи, медиависты, киноведы, исходя из единого концепта: "в современной культуре все более отчетливо доминируют аудиовизуальные сообщения: кинематографические, телевизионные, компьютерные" [143, с. 5]. Такой подход мы рассматриваем как оптимальный, поскольку именно кино внедрило в массовый социокультурный обиход экран в качестве медиатора между зрителем (потребителем) и звукозрительным динамичным потоком (фильмом). Поэтому кино, являясь "основоположником" экранной культуры, неизбежно должно попадать в орбиту научно-теоретического исследования.

Кроме того, киноэкран и экран телевизионного или компьютерного монитора принципиально различны с точки зрения технического устройства, а значит, способа моделирования аудиовизуальной образности. При этом ее язык остается неизменным - аудиовизуальным, хотя природа изменяется: от органической в кино и на ТВ до неорганической в компьютерном варианте. Все эти тонкости перехода значительно осложняют задачу исследователя. "Изучение аудиовизуальной культуры в настоящее время ведется крайне неравномерно и разрозненно. Приоритет отдается тем явлениям, которые могут быть вписаны в традиционные системы взглядов: кино как искусство, ТВ как форма журналистики и пр.", - сетует К.Разлогов [76, с. 122.]. Действительно, одни авторы из глобальной сферы экранной культуры выходят на территорию экранных медиа: телевидения (И.Кантемиров, И.Победоносцева) и мультимедиа, базирующихся на компьютерных технологиях (И.Гурулев, Э.Советкина); другие тяготеют в область кинематографа, изучая трансформацию его образной системы под воздействием компьютерной анимации (М.Теракопан, М.Hanson).

Итак, экранная (аудиовизуальная) культура, став объектом теоретического осмысления, пока не получила устойчивого терминологического закрепления. Таким же зыбким остается и понятие "экранное искусство". Мы исходим из того, что оно представляет собой сложную систему внутренних видов, включающую кино, телевидение и так называемые новые медиа, основанные на компьютерных технологиях. Их общим знаменателем служит экран, выполняющий роль полотна для воссоздания звукозрительного динамического образа. Очевидно, не бесспорным является возведение телевидения и "компьютера" в ранг искусства. Однако мы разделяем аргументацию М.Кагана, согласно которой "вычленение искусства в особую и самостоятельную сферу человеческой деятельности не является абсолютным. ...Научный анализ реального положения вещей показывает, что границы, отделяющие сферу художественного творчества от всех других сфер человеческой жизнедеятельности, исторически подвижны и что даже на самых высоких ступенях развития культуры мир искусств связан с окружающим миром социальной практики зоной двойственных, бифункциональных явлений, сохраняющих исходный синкретизм художественного и утилитарного начал" [44, с. 204]. Экранное искусство, как, впрочем, и литература имеет относительный характер художественного самоопределения, балансируя между неигровыми и игровыми формами репрезентации.

Опыт интегративного подхода к анализу специфики экранного искусства как единого "семейства" пока крайне ограничен. Из монографических исследований подобного рода можно назвать упоминавшуюся выше работу К.Разлогова "Искусство экрана: проблемы выразительности" (1982), где сопоставляются художественные параметры кино- и телепроизведения в соответствии с продекларированным тезисом: "Теоретическая модель экранной выразительности может быть построена исключительно на основе *художественного потенциала* звукозрительного ряда" [87, с. 15]. Поэтому две из четырех глав книги автор посвящает анализу структурной организации произведения экрана: кадр, монтаж, нарративное построение и пр.

Аналогичный путь изучения проблемы избирает Н.Кириллова в книге "Медиакультура: от модерна к постмодерну"



(2005). Определяя медиакультуру как "совокупность информационно-коммуникативных средств, выработанных человечеством в ходе культурно-исторического развития, способствующих формированию общественного сознания и социализации личности" [51, с. 31], автор, тем не менее, ограничивается рассмотрением кино и телевидения. Однако и при такой лимитированной выборке (поскольку и пресса, и телефон, и радио, и Интернет также являются медиа) в тексте встречаются парадоксальные утверждения вроде "стало очевидным, что медиа (они же средства коммуникации или аудиовизуальные искусства) не являются "собственностью" историков искусства" [51, с. 121].

К ряду наиболее цельных комплексных исследований, безусловно, следует причислить фундаментальный труд американского профессора J. Monaco "How to Read a Film" (2000), структурированный по трем разделам (мир кино, медиа и мультимедиа) и во взаимосвязи трех аспектов (язык, история, теория). Однако и здесь подавляющий объем занимает проблематика, связанная с кинематографом. В области телевидения автор ограничивается классификацией сериальной продукции и анализом ее жанровой специфики. В отношении мультимедиа - лишь репрезентацией главных тенденций, вызванных "дигитальной революцией": "миф Виртуальной Реальности" и "миф Киберпространства" [142].

В подавляющем большинстве теоретических и прикладных изысканий сохраняется традиционно локальный (дифференцированный по разновидностям) подход к изучению экранного искусства. По-прежнему отдельными объектами исследования являются кинематограф, его внутривидовая специфика, художественная эволюция и образный язык (И.Евтеева, Н.Изволов, L.Giannetti, T.Miczka, J.Plisiecki, M.Przylipiak и др.). Тем не менее российский ученый Н.Изволов в монографии "Феномен кино. История и теория" (2005) утверждает, что "теории кино как описания системы устойчивых элементов, постоянных внутри любой эстетической системы, до сих пор не существует" [36, с. 11].

В белорусском киноведении сформировалось несколько исследовательских направлений: историографическое (Е.Бондарева, А.Красинский, К.Ремишевский), жанрово-типологи-

ческое (Л.Зайцева, О.Нечай, Г.Ратников, Н.Стежко), интегративное (А.Карпилова, Л.Саенкова, И.Смирнова).

Изучение феномена телевидения осуществляется по двум главным направлениям, сложившимся еще в 1960-е гг., - как средства массовой коммуникации (или массовой информации): Э.Багиров, В.Егоров, Г.Кузнецов, А.Юровский - и как разновидности экранного искусства: Ю.Богомолов, В.Вильчек, Р.Ильин, М.Кузнецова, О.Нечай, Н.Фрольцова, W.Godzic и др. Эти два вектора научного осмысления ТВ до сих пор остаются автономными, хотя учеными-искусствоведами убедительно проработаны локальные проблемы телекино (И.Болгарин, А.Вартанов, Р.Копылова, О.Нечай) и телетеатра (Н.Агафонова, Т.Марченко, Е.Сабашникова).

В сфере компьютерного искусства (Digital Art) исследования монографического плана ведутся преимущественно европейскими и американскими учеными в социокультурном (не искусствоведческом) ключе: D.Bell, W.Godzic, M.Hopfinger, M.Rush, Z.Suszezyński, P.Zawojski и др. Авторы сосредотачивают внимание на технологических, коммуникативных и социальных аспектах. В то же время искусствоведческая наука в этой сфере пока ограничивает себя отбором и атрибуцией разнообразного артматериала, не выходя на уровень теоретических обобщений и внутривидовых систематизаций. Поэтому в современной научной литературе отчетливо выражена нерешенность проблемы классификации произведений дигитального искусства, в которое на равных правах включаются компьютерная графика, анимация и фото, а также интерактивные инсталляции, виртуальная реальность, Net Art, Software Art (искусство программного обеспечения) и др. Среди белорусских авторов, затрагивающих в отдельных статьях проблему выразительных средств и образной природы дигитальных артобъектов, следует назвать Ю.Борисевича (цифровая фотография), Е.Голикову (компьютерная анимация), М.Самойлок (цифровое объектно ориентированное искусство).

Таким образом, экранное искусство как единое семейство пока не стало объектом теоретического осмысления, что актуализирует широкий спектр не решенных пока своего искусствоведческого разрешения проблем: от выявления степени тождественности и различия художественных свойств кино, телевидения и Digital Art до разработки современных подходов к анализу аудиовизуального произведения.

1.2. Киноведческий, медиалогический и культурологический аспекты изучения проблемы

Научные стратегии в сфере экранного искусства эволюционировали параллельно с расширением этого "художественного семейства". Сначала сформировались кинематографические доктрины. Их первую хронологическую систематизацию предложил Г.Аристарко в труде "История теорий кино" (1951): от манифестов Р.Канудо в 1911 г. до трудов З.Кракауэра 1940-х гг. При этом итальянский киновед довольно категорично определил четырех классиков - Б.Балаша, В.Пудовкина, С.Эйзенштейна и Р.Арнхейма [147, с. 251].

Действительно, Б.Балаш является автором исходного базового исследования "Видимый человек" (1924), в котором доказывается определяющая роль крупного плана и монтажа как основы экранной образности. В другом труде "Дух фильма" (1930) венгерский исследователь развил свою мысль о стилистических возможностях монтажа и определил его разновидности: ассоциативный, интеллектуальный, формальный [2, с. 80].

Немецкий профессор Р.Арнхейм в книге "Кино как искусство" (1932) изложил концепцию "антинатуралистической" природы киноискусства, анализируя средства пластической выразительности (план, ракурс, освещенность) и утверждая, что объектив камеры "видит" иначе, нежели глаз человека [3].

Мастера кинорежиссуры В.Пудовкин и С.Эйзенштейн отстаивали в своих теоретических трудах определяющую роль монтажа в архитектонике кинематографического произведения, блестяще реализуя данный тезис в своих фильмах.

Г.Аристарко, размышляя о природе кино, противостоял концепции "фотографизма", главными апологетами которой считаются французский критик А.Базен и немецкий исследователь З.Кракауэр. Первый в своих статьях настаивал на том, что в кино "речь может идти только об изображении реальности" [7, с. 104], подразумевая под этим отсутствие манипулирующей пластикой кадра (стиль декораций и грим, свет, игра актеров) и монтажом [7, с. 81-82]. З.Кракауэр в 1960 г. издал монографию, в названии которой - "Природа фильма. Реабилитация физической реальности" - сконцентрирована анало-

гичная суть авторского подхода. Этот труд явился своеобразным постскриптумом в области киномысли, отдававшей, по сути, приоритетное право экранной репродукции действительности.

Итак, до середины XX в. в кинотеории прослеживается вектор локального изучения образного языка фильма, жанровых параметров, стилевых доминант и пр. Но к середине 1950-х гг. стал очевидным кризис подобной стратегии и потребовалась ревизия научных подходов и методов. Это было вызвано как трансформацией собственно киноэстетики, так и изменением общего социокультурного контекста (в частности, начавшемся распространении телевидения). Основоположник сорбоннской фильмологии Ж.Коан-Сеа опубликовал программную статью "Актуальные проблемы кино и визуальной информации" (1959), в которой подчеркнул, что кино развивается на фоне СМИ и массовой культуры, а вокруг человека складывается угрожающая иконосфера [147, с. 359]. Эта работа явилась одним из импульсов, актуализировавших проблему коммуникативной специфики экрана. "Кино в большей степени создает нас, людей, нежели люди – кино", – так гласил один из программных тезисов сорбоннской школы. Не столько "факты кино" (поэтика конкретных экранных произведений, режиссерская индивидуальность или кинематографическое творчество как таковое), сколько "факты кинематографические" (влияние фильма на зрителя) должны стать объектом и предметом исследования. В частности, французский социолог и режиссер Э.Морен в своем труде "Кино, или Мнимый человек" (1956) определил один из катализаторов эмоционального состояния кинозрителя: механизм "проекции (перенос собственных чувств на персонажа)/идентификации (перенос чувств персонажа на себя)" [147, с. 358]. Однако проблема восприятия кинообраза довольно скоро растворилась в серии фундаментальных психологических и философских исследований Р.Якобсона "Психология художественного восприятия" (1964), Л.Выготского "Психология искусства" (1965), А.Моля "Теория информации и эстетическое восприятие" (1966), Р.Арнхейма "Искусство и визуальное восприятие" (1974), Б.Мейлаха "Процесс творчества и художественное восприятие" (1985) и др.

В целом с начала 1960-х гг. кинотеория настойчиво стремится к интеграции с иными научными дисциплинами. Первым, наиболее резонансным опытом стала “гибридизация” с семиологией. Инициатива такого поворота принадлежит итальянскому режиссеру и филологу П.-П.Пазолини. Он ввел термин “образ-знак” (значащий образ) и попытался руководствоваться в своих рассуждениях логикой лингвистики: “Кино, или язык образов-знаков, обладает лингвистической природой: оно одновременно и в высшей степени субъективно, и в высшей степени объективно (в пределах непреодолимой и грубой натуралистической фатальности)” [80, с. 52]. В дискуссию с П.-П.Пазолини вступили К.Метц, В.Сальгини, С.Уорт, У.Эко и др. Так, французский семиолог К.Метц отрицал возможность отождествления языка кино и так называемого нормативного языка (английского, латинского и др.). Нормативный язык ограничен словарем с конечным числом слов, и говорящий (пишущий) осуществляет выборку из этого лексикона. В то же время, по мнению К.Метца, число киноизображений бесконечно, и каждое – своего рода неологизм [147, с. 481]. Итальянский семиолог У.Эко разработал концепт о тройном членении киноязыка. Однако центральный вопрос, почему зритель понимает фильм (как он считывает экранный текст), так и остался риторическим. А семиология кино растворилась в структуралистской теории Р.Барта, который подверг семантическому анализу различные информационные сообщения (газетные заметки, кинематографическое зрелище, уличную рекламу, моду и др.). В отношении же кино Р.Барт оперировал энигматическим термином “фильмическое” (*filmique*): “Фильмическое в фильме есть то, что не может быть описано. ... Фильмическое может проявиться лишь там, где кончается язык...” [9, с. 185].

Модуляцию кинематографической доктрины в абстрактно-философское поле закрепили труды Ж.Делеза (“Кино: образ-движение”, “Кино: образ-время”, 1983), М.Ямпольского (“Память Тиресия”, 1993), статьи Ю.Лотмана и др. Кроме того, начавшаяся в 1980-е гг. масштабная дискуссия о постмодернизме аккумулировала широкую проблематику – от трансформации повествовательности до плюрализма интерпретаций экранного текста, от дигитально синтезированных фильмических объектов до виртуальных миражей повседневно-

ности. В этот исследовательский водоворот вовлеклись и собственно кинотеория, и коммуникология, и медиавистика, и культурология, и философия. Своеобразным индикатором такой научной конвергенции могут служить материалы круглого стола в редакции журнала "Вопросы философии" (1990). Обмениваясь мнениями на тему "Кинематограф и культура", участники дискуссии, в частности, высказывают мысль «о тесной связи категорий "постмодернизм" и "экранная культура"» [49, с. 15]. Вследствие того, по мнению К.Разлогова, можно констатировать крушение всех традиций киноведения, что стало очевидным к концу 1970-х гг. По мнению ведущего российского теоретика, киноведение превратилось "в науку о далеком прошлом. Отсюда и полная неадекватность переноса традиционных киноведческих критериев в текущую художественную критику, и трагический пессимизм, поскольку реальное развитие искусства экрана пошло вовсе не теми путями, которые закладывались в конце 1950-х" [49, с. 9].

О кризисе киноведения в 1990-е гг. заговорили и ведущие польские ученые старшего поколения А.Helman и Е.Пrażewski. Они объясняли это распылением предмета исследований, что было обусловлено гибридизацией конкретной киноведческой проблематики с "проблематикой наук, не имеющих ничего общего с кинематографическим или даже с художественным творчеством в целом (например, теория коммуникации, семиопрагматика, психолингвистика, антропология, феноменология и пр.)" [147, с. 744]. Подобный киноцентристский взгляд, отстраняясь от реально доминирующих тенденций в современном экранном искусстве, является консервативным, но, тем не менее, играет позитивную роль, сохраняя стандартные историографические и теоретические векторы изучения киноискусства.

К началу 1990-х гг. определенно выяснилось, что кинематограф явился стартовой площадкой для интенсивного развития целой экранной культуры (телевидения, видеоарта, Интернета), изменившей повседневное существование человека и характер его творческой деятельности. Кроме того, невозможно игнорировать эстетические последствия влияния телевизионных и компьютерных технологий на образную фактуру и архитектуру фильма. Все это, естественно, повлекло и трансформацию научных стратегий, когда традиционный

искусствоведческий подход пришлось "переориентировать на все большее разнообразие параэстетических, внехудожественных продуктов и процессов. Это в первую очередь относится к тем проявлениям художественной жизни, которая все активнее пользуется каналами mass media, используя аудиовизуальные, мультимедийные технологии", как справедливо замечает Я.Иоскевич [76, с. 48–49], и развивает свою мысль в другой книге: "Кружась вокруг новых феноменов художественной культуры, прикидывая к ним то социологические, то психологические, то семиотические, то собственно искусствоведческие мерки, мы, возможно и обнаруживаем нечто новое в объекте" [40, с. 95].

Итак, выход киноведения в интердисциплинарное пространство является закономерным, поскольку отражает характер эволюции экранного искусства во второй половине XX в., когда кино начало встраиваться в контекст быстро развивающихся аудиовизуальных средств массовой информации. И сегодня кинотеория не может абстрагироваться от данного факта. Так, польский профессор А. Gwóździ, учитывая интервенцию новых технологий в кинопроцесс и ширящуюся имплантацию компьютерных аудиовизуальных симуляций в экранные **произведения**, предлагает определить новое поле киноведческой компаративистики – поэтику интермедальности фильма [132, с. 26]. Однако подобная модуляция научной рефлексии возможна с опорой на фундаментальные исследования в сфере коммуникативистики – науки, изучающей системы и функционирование массовых информационных связей. Как самостоятельная отрасль научного познания она сформировалась в середине XX в. в США. Предметом исследования коммуникативистики (**communicology**) "являются различные формы и средства, функции и потенции информационно-социальных связей – от наскальных рисунков, ритуальных танцев и барабанных языков первобытных времен до компьютерного дизайна, видеодисков и телефаксов, включая, разумеется, все разновидности печатной культуры, радио и телевидения, мультимедиа и Интернет" [33, с. 69]. Американские ученые метафорически называют коммуникативистику "зонтом", где в качестве "спиц" выступают журналистика, стилистика, театроведение, рекламоведение, теле- и радиовещание, **риторика**, популярная культура [6, с. 5]. Од-

нако в контексте нашего исследования первоочередное значение имеет теория телевидения, ставшего с конца 1950-х гг. объектом, через который социологи, психологи, политологи, журналисты предприняли масштабное изучение феномена массовой коммуникации. В этой части отпавным признан труд канадского ученого М.Маклюэна "Понимание медиа: внешние расширения человека" (1964), в котором автор объявил медиа "продолжением человека", распространяющими его зрение, слух в пространстве и времени [60]. Маклюэн подразделил медиа на "горячие" и "холодные" по совокупности трех факторов:

- сколько чувств реципиента расширяет то или иное средство коммуникации,
- какова степень определенности передаваемой адресату информации,
- каков потенциал активности аудитории во время коммуникации.

К первым автор отнес, в частности, кино, ко вторым - телевидение. Такая жесткая дифференциация представляется нам условной. Точнее, следовало бы говорить об *эволюции каждого медиа* от "холодного" полюса к "горячему" по мере его укоренения в социуме.

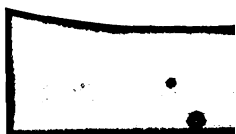
Глобальная экспансия телевидения, его разветвление на коммерческое, базирующееся на доходах от рекламы, и публичное, функционирующее за счет благотворительных фондов, а также возникновение кабельного и спутникового ТВ актуализировали проблемы социально-культурного порядка. John Corner, например, определяет четыре главных взаимосвязанных подхода в научных рефлексиях о телевидении: перформативный, медийный, институальный, концептуальный.

Первый (перформативный) базируется на изучении феномена трансляции (прямого эфира) аудиовизуальной информации. Второй (медийный) – концентрируется в области телевизионной эстетики. Третий (институальный) исследует ТВ как часть политической и экономической системы. Четвертый (концептуальный) поднимает проблему манипулятивной эффективности ТВ в отношении массового зрителя [130, с. 19-20]. Именно последний аспект получил наибольшую научную разработку в среде американских и европейских

коммуникативистов, судя по количеству концепций, объясняющих характер и приемы манипуляции человеком посредством ТВ (теория диффузии инноваций, теория игры, теория информационной насыщенности, теория медиазависимости и др.). Поскольку, по всеобщему убеждению, ТВ влияет на мышление человека и его понимание мира, постольку социальная роль этого экранного средства массовой информации представляется чрезвычайно важной, но при этом оценивается современными культурологами и философами преимущественно в негативном ключе. Его называют "производителем событий повседневности" (С.-D.Rath), "рекламным мегабилбордом" (L.Grossberg) и др. Одним из резких критиков телевидения был французский философ Ж.Бодрийар.

Полное отрицание художественного потенциала телевидения вряд ли корректно. Все-таки оно значительно расширило пространственно-временной континуум аудиовизуального произведения и в целом изменило эстетические параметры фильмической природы. Опыт телевидения по созданию экранных артефактов оказался столь весомым, что потребовал искусствоведческого осмысления. Оно было сопряжено с исследованием как репродуктивной функции ТВ (способов тиражирования произведений литературы, ИЗО, музыки, театра, кино), так и продуктивной функции (стилистические приемы создания сериалов, телеспектаклей, документальных и игровых телефильмов). Этим проблемам посвящены работы российских ученых Ю.Богомолова, В.Демина, И.Кацева, Р.Копыловой, Т.Марченко, Е.Сабашниковой; американских В.Rose и J.Fiske; польских - A.Gwóźdź, A.Kumor, S.Kushewski, E.Wilk, J.Zajdel; белорусских - О.Нечай, Н.Лысовой, О.Медведевой, Н.Фрольцовой.

С появлением "всемирной паутины" Интернета внимание ученых переключилось в эту сферу. Исследования новых медиа, основанных на компьютерных технологиях, актуализируют, преимущественно, социально-культурную проблематику. Философы (П.Верилио, С.Жижек и др.) фокусируют взгляд на бытийном статусе современного человека, получившего полную свободу интерперсональной коммуникации в компьютерном киберпространстве. Эта данность, по мнению ученых, базируется на антагонизме предельного расширения возможности взаимодействия пользователей (создание



виртуальных сообществ и альтернативного мира другой жизни) и абсолютной изолированности каждого из них перед экраном персонального компьютера. Соответственно, толкование новых условий человеческой экзистенции осуществляется в спектре между двумя крайними позициями. Одни уповают на новые технологии, которые помогут людям освободиться от тела и свободно парить в киберпространстве: "Все, в чем ты нуждаешься, это компьютер и модем" [126, с. 108]. Другие, опасаясь господства технологии, призывают Neo-Luddites вернуться из "электронного бункера" к естеству природы. При этом первые настаивают на расширении творческого потенциала каждой личности, оперирующей аудиовизуальными образами на дисплее; вторые утверждают, что виртуальная реальность, наоборот, "пожирает воображение за ненадобностью, ибо все уже явлено нашим глазам" [30, с. 123].

Однако большинство авторов (D.Bell, M.Benedikt, W.Godzic, A.Gwóźdź, M.Hanson и др.) в своих трудах придерживаются взвешенного подхода. Так, оценивая состояние современного мирового информационного пространства, О.Астафьева определяет следующие риски:

- 1) "запаздывание" культурного развития;
- 2) превышение объема и роли информационных потоков и утраты этнокультурной самобытности;
- 3) размывание идентичности в глобальном мире.

При этом автор не склонна к излишней драматизации: «В условиях информационного общества субъективная идентичность и внутренний мир человека не стали более примитивными или простыми, как пытаются показать некоторые исследователи. ... Становление личности превращается в спонтанное постижение набора разнородных стилей, образов жизни и миропониманий. "Я", как сущность человека, становится спектрально объемной целостностью» [5, с. 51].

Если социокультурный аспект новых медиа, основанных на компьютерных технологиях, явлен довольно объемно в научных трудах, то искусствоведческий взгляд (образный язык, формообразование, художественные приемы Digital Art) представлен пока скупо и фрагментарно в отдельных публикациях (И.Гурулев, P.Aptacy, P.Sitarski).



Итак, эволюция научных стратегий в сфере экранной культуры носит отчетливый интегративный характер, а в последние годы даже тяготеет к синкретизму. Теория кино трансформировалась в теорию аудиовизуальности, медиавистика - в коммуникологию, и все они, так или иначе, подверглись конвергенции на общенаучном поле культурологии. Такое размывание междисциплинарных границ неизбежно привело к методологическому кризису, что в унисон констатируют ученые. «Постоянный груз концепта “новизны” ощущается в современных гуманитарных исследованиях достаточно болезненно, поскольку постоянно подвергается сомнению работоспособность привычного методологического инструментария при анализе нарастающего потока художественного продукта» [76, с. 104-105].

О начале методологической стагнации кинотеории еще в 1950-е гг. заговорил Г.Аристарко, осуществивший комплексное диахронное исследование кинематографических доктрин первой половины XX в. на основании аккумулятивного метода (последовательный прирост знания о предмете). С 1960-х гг. возобладал “аппликативный метод” (A.Helman), когда киноведение начало интенсивно заимствовать приемы, дефиниции и концепции из иных дисциплин, оттесняя конкретный объект исследования (кино или фильм) на периферию научного интереса. Результатом явились работы, где “импульсы психоанализа встречаются с семиотикой, феминизм с деконструктивизмом, массовая коммуникация с социопсихологией, антропология с критикой идеологий” [157, с. 108]. В 1990-е гг. с разворачиванием компьютерных сетей и возникновением альтернативной реальности киберпространства кинотеория практически растворилась в глобальной дисциплине, которую D.Rodowick, в частности, определяет как visual studies (визуалистика) [157, с. И3]. Она, по-видимому, призвана отреагировать на весь комплекс артпрактик в сфере кинематографа, видеоарта, инсталляций, перформанса, веб-дизайна, сетевого искусства и пр. В связи с этим актуализируется проблема идентификации художественного произведения (текста, артефакта), поскольку приоритетным становится процесс интерперсонального сотворчества, а не его конечный продукт. В этом же ряду стоит вопрос и о статусе фильма. Одни исследователи считают фильмом “любую форму записи (курсив мой. – А.Н.) изображения в движении, вне зависимости от

ее материального носителя" [76, с. 130]. Другие, определяя его в качестве центральной структуры кинематографа, настаивают, что природа фильма не изменилась с наступлением эпохи новых медиа. *Изменился контакт зрителя с фильмом* [134, с. 17]. На наш взгляд, рациональное зерно присутствует в обоих приведенных утверждениях. Мы рассматриваем фильм как структурно-художественный продукт экранного искусства - кино, телевидения, Digital Art. Его протяженность колеблется в широком спектре от часов (телесериал, полнометражный игровой кинофильм) до минут (клип, рекламный ролик).

Резюмируя сказанное, отметим, что впервые предпринимаем попытку комплексного изучения экранного (аудиовизуального) искусства как единого семейства. Его художественная эволюция обусловлена развитием технологий, а также изменением коммуникативной специфики. В совокупности эти два фактора обеспечили непосредственную включенность зрителя (реципиента) в творческий процесс и открыли потенциал незавершенности (*non finito*) экранного произведения.

Выстраивая эволюционную траекторию экранного искусства, мы различаем четыре ее этапа.

- 1895 – конец 1920-х гг.: становление кинематографа от аттракциона до искусства; первые опыты телетрансляции (1925).

- 1930 – середина 1950-х гг.: трансформация кинематографической образности под воздействием звукозаписи и кризисные амплитуды киноискусства; организация регулярного телевидения (США, Великобритания, Германия).

– Вторая половина 1950 – начало 1980-х гг.: новый художественный виток киноискусства; мировая экспансия телевидения и резкий прирост экранных произведений.

- Середина 1980 - начало 2000-х гг.: диффузия и кризис киноискусства; “аксиологическая стагнация” в сфере телевидения; массовое внедрение персональных компьютеров и формирование Интернета.

Всякое деление условно, поскольку не учитывает всего многообразия факторов. Для нас важно прочертить сквозную линию кино как сердцевины экранного искусства и последовательную утрату им монополии аудиовизуальности под натиском прогрессирующих в своем глобальном развертывании телевидения, а затем - мировой компьютерной сети.

1.3. Старые и новые медиа: опыт научных классификаций

Термин "медиа" получил широкое распространение в белорусской гуманитаристике относительно недавно. В переводе с латинского "media" означает "средство" и употребляется как интегральный синоним всех видов массовой коммуникации. Вследствие этого в орбиту данного понятия включены пресса, телефон, радио, почта, книги, кинематограф, телевидение, видео, Интернет и др.

По способам создания и распространения информации медиа принято разделять на печатные (газеты, журналы) и электронные (радио, ТВ, Интернет). Поскольку с возникновением компьютерных технологий вторая группа значительно выросла, теоретики предложили провести границу между старыми (Old Media) и новыми (New Media) медиа. Однако и данный подход сохраняет нечеткость дифференциации. Так, к старым относят радио, ТВ, журналы, газеты, а к новым - Интернет, мобильную связь, компьютерные игры. Но при этом уточняется, что в первую группу входят крупные вещательные телесети, тогда как во вторую - кабельное телевидение (например, новостные каналы CNN и "Fox News"). Польский исследователь К.Якубович определяет новые медиа как "все техники поиска, создания, преобразования и трансмиссии визуальной и звуковой информации, возникшие позднее традиционного телевидения" [157, с. 31]. Профессор А.Гвуждзь также подчеркивает, что "новые медиа - это электронные посттелевизионные медиа: видео, электронные игры" [148, с. 8], но предлагает существенное уточнение - новые медиа используют цифровое кодирование сигнала, основанного на бинарной оппозиции 0 и 1 вместо аналогового, опирающегося на подобие, и сохраняют информацию на магнитном носителе, а не фотохимическом, как традиционное фото и кино. Таким образом, принцип технологической диверсификации медиа определяет двойственное положение, например фотографии, кино или ТВ. Традиционные (плёночная фотография, целлулоидное кино, вещательное телевидение) оказываются старыми медиа. А дигитальные (цифровая фотография, видеофильм, компьютерная анимация, кабельное и спутниковое ТВ) - новыми. Поэтому в подобном ключе осуществить

искусствоведческий подход к изучению специфики медийного искусства чрезвычайно затруднительно.

По нашему убеждению, новая технология, во-первых, совершенствует качество аудиовизуальности произведений предшествующих видов (фото, кино, ТВ), но не трансформирует саму природу их образного языка; во-вторых, существенно сокращает траекторию творческого процесса. Например, цифровая камера фактически синхронизирует момент фиксации и момент возникновения аудиовизуального произведения. Это присуще цифровой фотографии, видео и пр. Но принципиального эстетико-преобразовательного воздействия на художественный язык новая технология не оказывает: материалом по-прежнему служит предкамерная реальность, инструментом ее транспонирования в визуальный образ - объектив, а главным принципом - выкадровка (так называемый framing-процесс - выборка объекта для съемки посредством ограничительной рамки). Иное дело, что инновационная технология стимулирует возникновение новой разновидности искусства (как в случае, например, с компьютером), которой присущ "прибавочный художественный элемент" (Д.Лихачев).

Наряду с технологическим признаком разделения медиа ученые учитывают коммуникативную детерминанту, а именно - интерактивность. Ronald E.Rice пишет: "В качестве новых медиа определяем те коммуникационные технологии, базирующиеся на компьютере, которые делают возможным или улучшают интерактивность между пользователями или между пользователями и информацией" [157, с. 31]. А.Гвусьдзь, разграничивая традиционное (программное в его терминологии) и новое ТВ, также указывает на фактор интерактивности - осуществление зрителем покупок (телемагазин), персональный заказ фильмов или передач [148, с. 9].

Принципиально иной - культурологический - подход к типологизации медиа предлагает польский профессор М.Хопфингер в монографии "Kultura audiowizualna u progu XXI wieku", определяя старые медиа как базовые и относя к ним слово и изображение [135, с. 75]. Новая медийность, по мнению М.Хопфингера, имеет аудиовизуальную природу и формируется параллельно с развитием кино, "затем получает мощный импульс с экспансией телевидения. В 1980-е гг.

приближают ее к нам видеокамера и видеомэгнитофон, а после, благодаря компьютерам, приходит цифровая революция" [135, с. 121]. Очевидно, что М.Хопфингер отождествляет новые медиа с экранной культурой. Такой масштаб вполне допустим для философского размышления, однако применительно к проблематике экранного искусства все же требуется ряд уточнений с учетом всех приведенных выше научных толкований разновидностей медиа.

В художественной практике рубежа столетий распространена дефиниция "Media Art", которая означает не просто "медиаискусство", но "искусство новых медиа", т.е. базируется именно на группе New Media. Поскольку новые медиа представляют собой чрезвычайно разветвленную крону, то столь же разнообразным видится и семейство Media Art его апологетам. Сюда включают видео-арт (искусство создания видео- и телеобразов), видеоинсталляции (художественные конструкции из телевизионных и видеоприборов), телекомьюни케이션-арт (трансформация коммуникативного пространства, начиная с телефонного, в художественное), сетевое искусство (создание вебсайтов в Интернете), интерактивное искусство (виртуальная реальность и пр.) и т. д.

В контексте данного исследования мы, во-первых, ограничиваем широкое множество медиа лишь теми, где репрезентантом информации служит экран (кино, телевидение, Интернет). Во-вторых, основываемся на типологии, предложенной профессором О.Нечай в монографии "Телевидение как художественная система" (1981). Автор разделяет массовую коммуникацию на два вида: средства массовой коммуникации (СМК) и средства массовой информации (СМИ).

К первой группе относятся средства фиксации, тиражирования и распространения информации (духовных ценностей, правовых норм и пр.). Таковыми служат полиграфия, фонозапись, фотография, кино. Здесь передаваемое произведение (роман, соната, фото, фильм) отдельно, самодостаточно и не является частью непрерывного потока сообщений.

Вторую группу составляют средства фиксации, тиражирования и системного распространения актуальной информации: печать, радио, телевидение [73, с. 44–45]. Сегодня сюда же присоединился Интернет. В СМИ каждое сообщение авто-

номно, но неизбежно существует и согласуется с контекстом общего информационного потока.

В искусствоведческом плане представляется более эффективным упрощенное межвидовое разграничение, на которое, в частности, опирается в фундаментальном труде "How to read a Film" (2000) американский ученый James Monaco. Автор дифференцирует кинематограф, медиа (телевидение и видео) и мультимедиа (компьютер) [142].

Исходя из выбранных критериев (экранность, отношение к СМК или СМИ), мы рассматриваем экранное искусство как семейство, вбирающее кино, телевидение и Интернет (шире - Digital Art). В свою очередь, ТВ и Digital Art образуют *экранное медийное искусство*, включенное в более крупное семейство экранного искусства.

В качестве главных критериев для идентификации экранного Media Art определим следующие:

- аудиовизуальность (звукозрительная динамическая образность),
 - simultанность (формирование медиатекста в настоящем времени — времени восприятия его зрителем),
 - интерактивность (возможность трансформирующего воздействия зрителя/пользователя на медиатекст),
 - мультимедийность (создание единой аудиовизуальной кросскоммуникативной (полидиалогической) среды).

Данные критерии приведены по ступенчатому принципу, когда каждый последующий неизбежно базируется на предыдущем. Так, для кинематографа определяющей является аудиовизуальность, на уровне телевидения добавляются simultанность и частично интерактивность, на уровне Digital Art - мультимедийность, допускающая широкий спектр манипуляций медиапроизведением со стороны пользователя. Эти четыре параметра не исчерпывают всех свойств кино, ТВ и Digital Art, но позволяют маркировать условные межвидовые границы стремящейся к синкретизму современной арт-практики в сфере экранного медийного искусства. Оно уходит своими истоками в середину XX ст., когда повсеместное распространение получило телевидение. Континуальность телевизионного аудиовизуального потока, синхронизация его трансляции с повседневностью зрителя и внедрение в бытовое пространство коммуникации обеспечили возникновение

инновационных художественных форм экранного произведения. J. Мопасо, например, классифицирует их по формату (протяженности) и жанрам [142, с. 493] (табл. 1).

Таблица 1

**Классификация художественных форм
экранных произведений (по J. Мопасо)**

Формат		Жанры	
Пролонгируемые (open end) серии	Непролонгируемые (closed end) минисери	Игровые	Неигровые
Ситуационные комедии (Sitcoms)	Рекламные ролики	Событийные /приключенческие (по профессиям - полицейский, врач и пр.)	Спорт, новости , документалистика
Мыльные оперы (Soap operas)	Новеллы, снятые для ТВ	Драма (семейные саги, мыльные оперы)	
Новости и спорт		Комедия (ситком)	Game show
Теледрамы (Anthologies)	Фильмы, снятые для ТВ	Варьете (клоунада, песня, танец и пр.)	Talk show

J. Мопасо в своей дифференциации исходит из опыта телевидения США с его системой вещательного и кабельного ТВ, а также из четкой стандартизации производства телепродукции. Тем не менее автор выявляет несколько важных факторов, отчетливо трансформировавших художественный строй американской телевизионной драмы в течение 1980–1990-х гг.: жанровый синтез (полицейская драма + ироничная комедия + мелодрама); наличие довольно крупной группы главных героев (10 - 14 персонажей); соотносённость сюжетов с реальным социально-политическим контекстом, а иной раз отчетливый крен к публицистичности. Подобная инновация телевизионного нарратива позволяла пролонгировать фильмичес-

кое развитие серий на несколько лет – "Hill Street Blues" (1981-1987), "Law" (1986–1994), "Thirtysomething" (1987-1991) [142, с. 494–495]. Можно предположить, что такой большой успех у зрителей эти серийные теледрамы получили благодаря экранизации актуальных для той или иной социальной группы жизненных проблем, которые в своей повседневности стремились разрешить телегерои. Именно природа ТВ как оперативного СМИ здесь послужила доминирующим эстетико-преобразующим фактором.

Другим важным аспектом, вытекающим из классификации Ж.Моласо, является отсутствие разделения телевизионных медийных артефактов на художественные (серии фильмов) и внехудожественные (новости, спорт и пр.). Такой подход соответствует нашему пониманию телевидения в целом как разновидности экранного искусства, где предкамерная реальность (постановочная и/или нерукотворная) служит материалом для создания аудиовизуального произведения аналогично кинематографу. Телевизионный экран транслирует преобразованную реальность даже в прямых репортажах с места событий, поскольку телевидение опосредовано съемочной камерой и взглядом оператора.

Телевизионная фаза развития экранного искусства (конкретнее – использование техники VHS) обусловила возникновение боковой ветви – видеоарта, формировавшегося в оппозиции к коммерческому ТВ. В отличие от телевидения видео тяготело к персональной практике создания и воспроизведения аудиовизуального образа, не подверженного редактированию и цензуре, но с легкостью манипулируемого зрителем при просмотре (приостановка, выборка и повтор отдельных эпизодов). Кроме того, мобильная технология видеосъемки значительно увеличила потенциал спонтанности видеофакта.

Следует оговорить, что видео рассматривалось, как способ выражения радикальной авангардной мысли не фильмейкерами или журналистами, а художниками, получившими доступ к телевизионным студиям для своих экспериментов в середине 1960-х гг. Историки видеоарта называют датой его возникновения 1965 г., когда художник и музыкант Nam June Paik приобрел одну из первых портативных видеокамер Sony и с ее помощью не только запечатлел Папу Римского, быв-

шего с визитом в Нью-Йорке, но сразу же продемонстрировал этот видеофакт в кафе "GoGo" [152, с. 81-82]. "Использование видео ... было не только аттрактивным занятием испытания новых возможностей техники, но основанием для создания нового языка повествования", – утверждает в своей монографии "Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973-1994" (2004) М.Янковска [136, с. 10]. Видеохудожники прежде всего стремились презентовать альтернативные концепции понимания и функционирования медиа: как средства художественного творчества (N.J.Paik, D.Graham), как материал и систему реконструкции и новейшей интерпретации (N.J.Paik, D.Birnbaum, M.Rosler, P.Tiger) или просто способа независимого телевизионного производства (группа "Darmstadt" и др.) [136, с. 19–20]. Первые проекты видеоарта соединяли в себе движение, повествование, непосредственную трансляцию, репродуцирование, создание сложной конфигурации пространственно-временного континуума. Все это для того, чтобы, по мнению профессора А.Кумора, «искусство перестало быть только "люксовым" приложением к жизни и творилось бы обликом современного мира» [136, с. 25].

Наиболее масштабное воплощение видеоарт получил в форме видеоинсталляции и видеоперформанса. Так называемые пленочные разновидности отождествляются с экспериментальным видеокино, которое практически не преодолевает границ лабораторной автономии. При всем разнообразии творческих методов видеохудожники, в конечном итоге, стремились освоить зыбкое пограничье между актуальной реальностью и ее видеорепродукцией. Одним из ключевых моментов такого поиска становилась проблема коммуникации, опосредованной трансляцией экранных образов. М.Янковска в своей книге приводит красноречивый пример видеоинсталляции J.Marcolla "Измерение № 1" (1975), реализованный в телестудии г. Лодзь. В акции принимали участие сама художница и ее ассистент. Расположившись с противоположных сторон непроницаемого барьера, они вели диалог друг с другом исключительно с помощью мониторов, на которых в симультанном режиме транслировались их образы [136, с. 49]. Иными словами, каждый из участников видеоинсталляции "Измерение № 1" формально общался с экранной ко-

пией партнера. Этот опыт взаимодействия людей в режиме реального (настоящего) времени при посредстве монитора предвосхищает "дигитальную революцию" конца XX ст., когда в сетевом пространстве Интернета тысячи людей независимо от своего географического положения смогли наладить интерперсональную коммуникацию.

Digital Art как разновидность медийного экранного искусства базируется на компьютерных технологиях и создает для пользователя альтернативную реальность - более динамичную, информативную, с многонаправленным межличностным взаимодействием. Не случайно это киберпространство стало объектом исследования философов, культурологов, психологов, а также сферой эстетикоприменительной практики художников и, следовательно, предметом изучения теоретиков искусства. Однако масштабное развертывание сетевых арт-проектов и тотальное проникновение цифровых технологий в докомпьютерные виды техногенных искусств (фото, кино), медиа (телевидение, радио), а также в сферу так называемого объектного искусства (инсталляция, энвайронмент) породило столь широкое разнообразие синкретических форм, что какая-либо их классификация оказалась чрезвычайно затруднительной. Так, английский исследователь M.Rush выделяет четыре основные группы: медиа-перформанс, видеоарт, видеоинсталляция и дигитальное искусство. К последнему автор относит компьютерное искусство, цифровую фотографию, Web Art, интерактивное дигитальное искусство и виртуальную реальность [152]. Принцип такой дифференциации M.Rush не оговаривает, поскольку ставит своей целью обозначить главные векторы авангардных художественных практик, опирающихся на электронные медийные технологии. Тем не менее такой подход к систематизации материала традиционен для искусствознания, пока ограничивающего себя отбором и атрибуцией разнообразного арт-материала, не выходя на уровень фундаментальных теоретических обобщений и внутривидовых типологизаций. Как доказательство достаточно привести перечень, который предлагают К.Бохоров и О.Шишко в качестве классификации и идентификации дигитального медиаискусства в российском научном журнале "Электронные библиотеки" (2005, вып. 3). Сюда авторы относят:

- цифровое видео "с использованием нелинейного монтажа и компьютерной графики";
- мультимедиаискусство;
- инсталляции ("с использованием компьютерных технологий мультимедиа, интерактивные");
- CD ROM-арт, компьютерные игры как художественные проекты, программные продукты как художественные проекты;
- программное искусство;
- сетевое искусство;
- онлайн-галереи;
- арт-серверы;
- концептуальные проекты;
- Mail Art;
- акции, кампании;
- проекты с использованием видео- и аудиосетевых технологий;
- "Мультиюзерские" проекты (виртуальные города, VRML Art) [64].

Приведенная дифференциация базируется исключительно на технологическом признаке - компьютерной обработке информации (т.е. посредством математических величин 0 и 1). С точки зрения художественно-коммуникативной специфики, этот перечень, на наш взгляд, лишен иерархии и вряд ли может претендовать на стройность систематизации, поскольку здесь формально уравниены крупные (сложносоставные) группы Digital Art (мультимедиаискусство, сетевое искусство) со своими же собственными разновидностями (инсталляция, CD ROM-арт, Mail Art). Помимо того, авторы объединяют формы репрезентации (арт-серверы, акции, кампании, онлайн-галереи) и интерактивное творчество ("мультиюзерские" проекты).

Если обратиться в сферу кинематографа, то дигитальная технология здесь, по меткому замечанию мастера кинорежиссуры В.Вендерса, является "родной сестрой трюкачества". Тем не менее он отнюдь не сводит ее эстетические возможности к спецэффектам и предполагает, **что** компьютер обогатит словарь и расширит грамматику" киноязыка [20, с. 31]. Кинокритик Matt Hanson в книге "The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age", рассматривая воздействие

цифровых технологий на кинематограф, замечает, что путь кино был направлен от Люмьер к Мельесу: от реальности к иллюзии. Компьютерные технологии, по мнению автора, предоставили кинематографу возможность тотальной модификации, когда “все — от утонченного ирреализма до полной фантастики, сокровенной документалистики и опустошительных новых форм драмы — может быть изображено на экране. Впервые, если что-либо может быть вообразено, оно может стать “фильмом” [133, с. 9]. Matt Hanson прочерчивает вектор развития кинематографа в направлении “беспленочного” фильма, т.е. фактически прогнозирует будущее для компьютерной анимации, которая в таком случае имеет шанс “поглотить” два других вида кино — неигровое и игровое. Подобный ход событий представляется не столь очевидным. Внедрение цифровых технологий в кино и ТВ не отменяет их типологического свойства — оперирование предкамерной реальностью в качестве исходного материала для создания экранного произведения. На уровне Digital Art объектив камеры более не выполняет своей посреднической функции: аудиовизуальный динамический образ моделируется из эфемерности программного обеспечения. Но, тем не менее, его существование по-прежнему обеспечено экраном, аналогично кинематографическому и телевизионному. И наше восприятие во всех трех случаях также обусловлено коммуникацией с экраном (экраным образом).

Итак, введенные в научный оборот классификации медиаискусства прежде всего опираются на технологический признак — граница между аналоговой и цифровой природой создания аудиовизуального образа определяет водораздел между старыми и новыми медиа, а соответственно — между старыми и новыми художественными практиками. Однако искусствоведческий подход к данной проблеме связан, прежде всего, с изучением характера и степени влияния той или иной технологии на природу экранного образа, систему выразительных средств и жанровых модификаций кино, телевидения, Digital Art. Такой ракурс позволяет маркировать сферу создания оригинальных произведений, присущую исключительно данной разновидности экранного искусства и, соответственно, определить интегральные и дифференциальные признаки его морфологии.

1.4. Экран: между технологией и искусством

В переводе с французского слово “*écran*” означает “ширма”, “щит”. Первостепенное его толкование в словарях и энциклопедиях связано с предохраняющей функцией от вредного воздействия различного рода излучений. Аналогичные подходы прописаны в Oxford Dictionary (1997) относительно английского “*screen*” - “перегородка”, “ширма”, “заслон”, “изоляция”. Лишь в последнюю очередь значение такого расхожего сегодня слова определяется в справочно-лингвистических источниках как собственно “экран” - специальная поверхность, служащая для проецирования фото-, кино-, телеизображения.

Важно заметить, что экран возник еще в докинематографическую эпоху и сделался символом эфемерности. “Появление и исчезновение изображения стало основным фокусом латернизма (искусство диапроекции), а молчаливая белизна экрана в перерывах между картинами представляла как нечто загадочное” [56, с. 37].

Современные исследователи в области философии и культурологи определяют экран как “базовое понятие аудиовизуальности” (польский медиавист А. Gwozdz [131, с. 47]), как “бесцветную поверхность, на которой записываются визуальные образы сознания, видящего самого себя” (русский философ В.Подорога [49, с. 25]), как “универсальный трансцендентальный объект” и одну из основ функционирования современной массовой культуры” (Е.Ищенко [43, с. 4]).

Экран (кино-, теле-, монитор компьютера или ноутбука, минимонитор сотового телефона) превратился в подручный атрибут современной жизни. Некоторых современных философов и культурологов (Ж.Бодрийар, П.Верилио и др.) его вездесущность настораживает. Реальность, отслеженная посредством монитора, является вторичной, но одновременно и более значимой в случае экстраординарных событий, поскольку аудиовизуальная копия может быть воспроизведена многократно. Сегодня мир переживает синдром тотальной экранизации реальности: ведение военных действий и лапароскопия; камеры слежения в метро, офисах и магазинах и скрытые съемки с помощью сотового телефона; транзакции (телепокупки, телеконференции, e-mail) и пр. Это не только

значительно раздвинуло координаты географического и социально-культурного пространства, но и трансформировало характер видения современного человека, перенастроило его эмоциональный камертон. Как справедливо отмечает польский профессор медиавист А.Гвюздь, экран изменил “пространство зрения” человека как “пространства познания (Интернет и компьютерная томография), представления (телевидение и видео, компьютерные игры), ритуала (трансляция политических митингов, крупных спортивных соревнований и празднеств), памяти (любительское видео)” [131, с. 43].

Однако, если проследить эволюцию экранного искусства с точки зрения аккумуляции экраном художественно-коммуникативного потенциала (от пассивного носителя аудиовизуального образа до обретения собственной эстетической ценности), станет очевидным ступенчатый характер развития цепочки киноэкран / монитор телевизора / дисплей компьютера.

Киноэкран представляет собой белый планшет, натянутый перед зрителем и “поглощаемый” направленным извне встречным световым потоком. Киноэкран функционирует исключительно в качестве замыкающего звена технологической цепи (кинопроекции) и как автономный объект не несет эстетической нагрузки (в различных кинотеатрах экраны практически идентичны и жестко закреплены на определенном месте). Его неизменная форма (плоский прямоугольник) тождественна кадру на киноплёнке как статичному структурному элементу.

В случае с телеэкраном ситуация заметно изменяется. Здесь и процесс возникновения изображения принципиально иной (воздействие на экранную поверхность изнутри, с тыльной стороны по отношению к зрителю). Но главное – телеэкран является частью объемного аппарата (телевизора), обладающего дизайнерскими отличиями и свободно размещаемого в конкретном интерьере. Подобная внешняя эстетизация, а также мобильность позволили экрану превратиться в художественный элемент не только современной сценографии, но и городского пространства. В этой связи характерна и терминологическая корректировка: более употребительным становится слово “монитор” (англ. monitor) - видеоконтрольное устройство для проверки качества телевизионного изображения. На этой технологической базе получили развитие видеоинсталляции, когда тем или иным способом аккумуля-

рованные мониторы (в виде пирамиды, коридора, пространственного окружения и пр.) транслируют заданную аудиовизуальную запись либо ритмично загораются и гаснут, создавая светодинамический рисунок.

С развертыванием компьютерной коммуникации наряду с монитором в обиход вошел новый термин: дисплей (англ. display — показывать, проявлять). Буквально—это устройство визуального отображения информации (в виде текста, чертежа, таблицы) на экране (компьютера). По сути с возникновением компьютера окончательно связано глобальное перераспределение в сфере культуры - от книжной к экранной, т.е. на рубеже XX - XXI вв. книга как универсальный носитель внехудожественной и художественной информации оттеснена со своей лидирующей позиции экраном. Не случайно в последнее время распространены рефлексии насчет конвергенции всех традиционных и новейших медиатехнологий. Например, В.Вашкевич в публикации “Новейшие медиатехнологии как фактор трансформации социальной коммуникации в XXI веке” предполагает, что газета из печатной продукции может превратиться в “электронное устройство с легким (гибким) экраном, на котором будут появляться текстовая, графическая информация, фотографии, не исключено, что и видеоизображение” [19, с. 7]. При этом автор указывает на свободу выбора читателем интересующего его материала от различных информационных поставщиков и в различном объеме - от дайджеста до полноценного развертывания. Следует подчеркнуть, однако, что подобная модель коммуникации отлажена в Интернете, а передача новостей (сообщений) на мобильные приемники (телефоны, ноутбуки) стала обыденностью.

На наш взгляд, более значимым является *конвергенция* (схождение, уподобление) *художественного порядка*, когда экран (как приспособление для проекции) преодолевает свой технологический статус и начинает функционировать в качестве эстетического объекта. Данный феномен имеет два уровня развертывания, которые мы предлагаем определить как:

1) экранирование реальности, т.е. ее “выкадровка” (наложение ограничительной рамки) тем или иным способом;

2) пленеризация экрана, т.е. внедрение его в окружающую человека внешнюю среду (натуральную либо искусственно создаваемую).

По сути экранирование обозримой реальности может осуществить любой человек, желающий сократить широту обзора в пользу углубленного проникновения взгляда. Для этого достаточно соорудить с помощью кистей рук что-то наподобие подзорной трубы и приложить ее к глазу. Такого рода занятие вошло в профессиональную привычку кинорежиссеров, которые зачастую используют на съемочной площадке характерный жест - четырехугольную рамку из пальцев.

Однако, если речь заходит о художественном опыте экранирования реальности, то следует прежде всего обратиться к творческим поискам современных мастеров. Одним из первых такого рода эстетический эксперимент предпринял английский режиссер П.Гринуэй в своем женеvском проекте "Stairs 1 Geneva" (1994). По швейцарской столице было установлено сто специальных сооружений – белых деревянных подиумов, внешне напоминающих ширмы. Каждый прохожий, взобравшись по их ступенькам, мог через круглое отверстие обозреть тот или иной фрагмент окружающего пейзажа или архитектурного ансамбля, изменившего образный строй в зависимости от времени суток и солнечного света. При этом рамка отверстия, резко ограничивая поле зрения, одновременно способствовала расширению проникающей способности человеческого взгляда. Таким образом, П.Гринуэй попытался восстановить органическую природу визуальности: человеческий глаз вместо объектива камеры и фрагмент нерепродуцированной реальности вместо ее аудиовизуальной копии. Тем не менее их взаимосвязь опосредована белой стеной с отверстием - фактически ширмой, формирующей характер видения. И этот деревянный щит есть прообраз экрана в том плане, что совпадает по своей функциональности с кадром как выборкой и ограничением окружающей действительности. А собственно *фрейминг-процесс* (выкадровка предкамерной реальности) *лежит в основе фото-, кино- и телеискусства* как таковых (прилож., ил. 1).

Характерным примером экранирования реальности могут служить также лазерные шоу Ж.-М.Жарра: "Athenes: L'Hymne

d'Acropolis" ("Афины: гимн Акрополю"), Миллениум-концерт "The Twelve Dreams of the Sun" ("Двенадцать снов Солнца"), концерт на Воробьевых горах в честь 850-летия Москвы. Во всех трех случаях в качестве экрана выступали памятники архитектуры. В Афинах (2001) с этой целью был использован фасад амфитеатра на 5000 мест "Herode Atticus", на который проецировались изображения знаковых образов греческой мифологии и культуры. В городе Гиза, где шоу длилось от заката 31.12.1999 г. до рассвета 01.01.2000 г., визуальные образы (репродукции живописных шедевров и др.) "накладывались" на грани египетских пирамид. В российской столице в 1997 г. на фасаде Московского университета визуализировались **пластическо-световые** образы, символизирующие историю Москвы. Подобные лазерные шоу возможны лишь в темное время суток, что, как ни парадоксально, сближает их с эффектом проекции в кинозале. Однако функцию экрана-носителя изображения здесь выполняют памятники архитектуры. При этом привычная четырехугольная форма экрана здесь замещается разнообразной конфигурацией силуэтных линий сооружения. Одновременно они "выкадровываются" из общего привычного пейзажа и превращаются в самодостаточный художественный объект. Иными словами, роль "экранной поверхности" не отменяет фактический статус используемых архитектурных объектов как художественных оригиналов. Такой своеобразный палимпсест, когда на архитектурном произведении, закрепленном в конкретном геофизическом пространстве, проступают, сменяя друг друга, световые репродукции живописных полотен мастеров разных школ и направлений, фотографии, различные орнаментальные украшения и прочее приводит зрителя к ощущению глобального синкретизма.

Итак, стирая границы времени и пространства между эпохами, стилями, видами и жанрами искусств, Ж.-М.Жарр придает архитектурным сооружениям функцию экрана-носителя (технологический аспект). Но одновременно обеспечивает процесс имплементации (внедрения) экрана в целостную образную органику своих паратеатральных действий (художественный аспект) (прилож., ил. 2).

Следующий уровень по нашей дифференциации - плениризация экрана - получил широкое распространение в совре-

менных артпрактиках: инсталляциях, энвайронментах. Например, в Касселе в 1997 г. Ханс Юрген Зиберберг представил свой проект под названием "Cave of Memory, In six station" ("Пещера памяти. В шести пунктах"). В темной комнате при помощи 20 экранов был сооружен своеобразный коридор. Справа и слева на стенах симметрично были закреплены 10 крупноформатных экранов, а под ними под углом 45° относительно входа аналогично выстроены 10 мониторов. На экранах демонстрировалась лента, "сотканная" из цитат, адресующих к творчеству шести мастеров XVIII - XX ст. — Гете, Клейста, Моцарта, Фердинанда Раймунда, Беккета и Эйнара Шлифа. Характерно, что в данном однородном ряду всякий раз обнаруживается одно существенное исключение. Так, все авторы (кроме Моцарта) являются драматургами. Все авторы (за исключением Беккета) представляют австро-германскую культуру. Кроме того, все авторы сочинители, а Э.Шлиф еще и постановщик (режиссер).

В центре композиции, отдавая дань уважения творчеству австрийского актера Оскара Вернера, Зиберберг аналогично скульптуре установил отдельный дисплей, на котором демонстрировались эпизоды предсмертных и не очень успешных театральных работ этого знаменитого кино- и театрального исполнителя: роль Фауста из одноименной трагедии Гете и роль принца Фридриха из драмы Генриха фон Клейста "Принц Хамбургский". Учитывая факт, что О.Вернер создал образ Моцарта в одноименной ленте Карла Хартгла, можно предположить, что этот актер в своем театральном и кинематографическом творчестве соприкасался с искусством всех шести рядоположенных авторов (иначе трудно установить логику "выборки"). Поэтому его личность является объединяющим семантическим центром энвайронмента "Cave of Memory. In six station", а обособленный дисплей - центром единой композиции. Итак, мерцающее пространство, сконструированное с помощью экранов и демонстрируемых на них различных аудиовизуальных образов, структурировано композиционно и по смыслу. Тем не менее достаточно свободное перемещение зрителей внутри него порождает ощущение внутрифильмического странствия (фланеризма) (прилож., ил. 7).

В 1995 г. в Германии к столетию кино английский кинорежиссер П.Гринуэй осуществил инсталляцию под названием

'The Stairs 2: Projection'. Он "разбил" Мюнхен на пять секторов, в которых разместил по 20 экранов на зданиях музеев, соборов, торговых центров, театров и пр. Общее количество экранов составило 100, и каждый из них символизировал один год из истории кино от 1895 до 1995. Соответствующая нумерация (конкретная четырехзначная цифра из предложенного ряда) высвечивалась на каждом экране, где более не было представлено никакого изображения, за исключением мерцающего цвета и теней. В данной инсталляции экран, будучи вписанным в городскую среду, не только приобрел статус художественного компонента целостного артпроекта, но и активно воздействовал на облик города. И, наконец, экран служил проводником для зрителя, управляя маршрутом его перемещения по городскому пространству: от экрана к экрану, т.е. от одного архитектурного объекта к другому, а также от года к году, т.е. во временном континууме истории кино. Другими словами, инсталляция П.Гринуэя "The Stairs 2: Projection" презентовала на абстрактно-семантическом уровне художественно-коммуникативную сущность экранного искусства.

Приведенные факты подтверждают, что в сегодняшнем общекультурном пространстве экран является как универсальным носителем информации (отсюда утвердившаяся дефиниция "экранная культура"), так и эстетизированным элементом повседневности – экстерьерной и интерьерной бытовой среды. Кроме того, экран вполне органично выступает художественным компонентом конкретных артпрактик в области синтетических и синкретических форм современного искусства.

В одном из интервью П.Гринуэй признался, что давно захвачен идеей экрана как такового – "той белой, автономной, притягивающей внимание арены", которая тончайшей линией границы контрастно отделяет яркий свет от крошечной тьмы" [131, с. 49].

Зачинатель кинотеории итальянец Р.Кану до еще в 1927 г. определил профессию режиссера именно как "экраниста", т.е. художника экрана [2, с. 18], подспудно вычленив основу киноискусства не только технологическую, но и эстетическую. Позже А.Базен написал, что "экран – окно, распахнутое в некий искусственный мир" [7, с. 179]. Отождествление эк-

рана с окном у французского кинокритика явно носило метафорический характер. Тем не менее динамичная эволюция аудиовизуальной культуры во второй половине XX в. подтвердила пронизательность данного утверждения.

Французский философ М. Мерло-Понти в работе "Око и дух" (1960), рассуждая о принципиальности границ живописного полотна, пишет о его сущем, обладающим двумя измерениями и заставляющим увидеть третье, что "представляет собой, как говорили в эпоху Возрождения, сквозную сущность, окно... Но это окно в конечном счете выходит только ... на высоту и ширину, кроме которых ничего не видно" [63, с. 31]. Применяя данное утверждение к специфике экрана, следует заметить, что он в отличие от обрамленной картины аналогичен "пустой" рамке высоты и ширины, которая лишь в период сеанса (кино), трансляции (ТВ), пользования (DA) "накладывается" на аудиовизуальный поток и осуществляет **фрейминг-процесс**. «При таком понимании глубина - это, скорее, опыт обратимости измерений, некой глобальной "размещенности", в которой разом даны все измерения и по отношению к которой высота, ширина и расстояние оказываются абстракциями» [63, с. 41]. В этом тезисе, сам того не подозревая, М.Мерло-Понти предложил философскую трактовку именно экрана с его свойством легко (через технологический механизм подключения) трансформироваться из предмета в медиум - посредника между динамичной изменчивой реальностью и зрителем. Данное свойство экрана как раз обеспечивается взаимопроникновением художественных и коммуникативных приемов. Не случайно в последние годы по отношению к экранной культуре снова акцентируются понятия "окно", "зеркало", "сон". Украинский культуролог Е.Ищенко вводит понятие "принцип окна" как способа регулирования "визуального поведения для зрителя в условиях установления коммуникации с другим пространством или миром" [43, с. 8]. Важно подчеркнуть, что феномен окна применительно к его отражающей и концентрирующей световой поток функции рассматривается философами по отношению к автомобильному окну (П.Верилио), окну в храме (П.Флоренский) и пр. Но еще более существенным является то, что именно экранная культура наиболее эффективно имитирует коммуникативный процесс: от созер-

цания (скольжения взглядом по поверхности экрана) до интерактивности – преобразующего воздействия реципиента на поток аудиовизуальных образов.

Тем не менее развитие научного концепта экрана как окна в период с середины XX ст. (А.Базен) до 2006 г. (Е.Ищенко и др.) носило запаздывающий характер по отношению к освоению данного феномена в экранном искусстве. Например, еще в 1916 г. в дорожных кинотеатрах США получила распространение идея организации пространства восприятия фильма под названием "Window on the World". На подиуме устанавливалось большое окно, окруженное садовыми растениями. Его открывали и начинали проекцию фильма: рама окна служила границами экрана, а законное пространство идентифицировалось с пространством реальности. Для большей убедительности в саду перед окном конструировался фонтан, мягкое журчание которого маскировало шум кинопроектора [131, с. 51].

Симптоматично, что подобная отчаянная попытка нейтрализовать экран с помощью дизайнерского хода, **“растворив”** его в сценографии (своего рода, театрализация экрана), с течением времени сменилась противоположной тенденцией – актуализацией экрана как художественного слагаемого аудиовизуального произведения.

Так, в кино последней четверти XX ст. экран вводится в художественное пространство фильма как самостоятельный значообраз. Причем работает он и как метафорический, и как композиционный элемент. Например, в ленте В.Вендерса "Алиса в городах" (1972) экранирование семантически отождествлено с процессом фотографирования. Главный герой хаотично щелкает поляроидом, пытаясь (словно старатель) ухватить, выкадровать сущностные мгновения из монотонного потока реальности. Однако полученные фото он вертит в руке, как пустой белый прямоугольник экрана, на котором для героя, по его же словам, "опять ничего...". В другом эпизоде - ночлег в мотеле – герой автоматически включает телевизор и засыпает в потоке излучаемой аудиовизуальности. Тут экран телевизора символизирует радикальный *brake point*: он уже не есть объект (как до момента включения), он не есть медиум (как киноэкран с началом сеанса), он начинает приобретать статус субъекта, бомбардируя зрителя зву-

коизображениями из своей лучевой трубки. Иными словами, в этой телекоммуникации зрителю исподволь навязывается функция... экрана. Возможно, поэтому герой, интуитивно отвергая для себя подобную роль, внезапно просыпается и буквально уничтожает "ящик", сбрасывая его на пол.

Еще один важный аспект образно-семантического экранирования реальности не может быть обойден вниманием в связи с поэтикой киноискусства В.Вендерса или, например, Д.Джармуша. Сюжеты их картин опираются на художественный алгоритм *road movie* (фильм дороги) и представляют собой странствие героев, зачастую в автомобилях. Любопытно, что пластические образы автомобильных окон, обрамляющих скользящий с внешней стороны автомобильного салона поток реальности, настойчиво зазвучали в киноискусстве с конца 1960-х гг. Но именно в творчестве немецкого и американского режиссеров они обрели характер эстетической константы, предопределив философские постулаты П.Верилио. Французский культуролог, в частности, настаивает на сходстве экрана и автомобильного окна. Оба, по его мнению, являются "машинами скорости". Разница лишь в том, что "непрозрачная поверхность киноэкранов замещается непосредственно поверхностью реальности", бегущей за стеклом, отформатированным рамой [131, с. 50].

В фильме венгерского режиссера М.Янчо "Гороскоп Иисуса Христа" (1987) телевизионные мониторы "расселены" в пространстве кадров как всевидящие очи. На их экранах "живут" сиюминутные копии происходящих событий, которые, таким образом удваиваясь, теряют свойства уникальности, неповторимости, оригинальности. При этом для зрителя фильма эффект банализации, девальвации усиливается за счет настойчиво повторяющейся геральдической композиции, когда монитор (как элемент внутрикадрового пространства кинопроизведения) встраивается в экран (как носитель киноизображения), тиражируя в уменьшенном виде аналогичный аудиовизуальный образ.

Приведенный пример, однако, иллюстрирует довольно элементарный подход в решении образной задачи "экран в экране", так как монитор в фильме Янчо, будучи объектом съемки, является частью предкамерной реальности. Иной эстетический потенциал присущ так называемому полиэкрану.

Первую попытку совместить на плоскости экранного полотна несколько различных кадров предпринял А.Ганс еще в 1927 г. В финале киноленты "Наполеон" панорама надвигающейся на зрителя армии французского императора была сконструирована за счет фронтального ряда из трех кадров, частично разнившихся между собой и с видимыми вертикальными границами. Подобное стремление "раздвинуть" рамку экрана в ту пору не было актуальным, поскольку расширение образно-семантического поля фильма легко осуществлялось с помощью междукадрового монтажа. Но когда в конце XX в. отчетливо возникла проблема структурно-семиотического раздвижения пространственно-временного континуума кинопроизведения, режиссеры вплотную занялись разработкой полиэкранности как художественной формулы.

Так, в фильме Т.Тыквера "Беги, Лола, беги" (1998) в одном из кульминационных эпизодов экран разбивается по вертикали на два равных прямоугольника. В левом - крупный план юноши Манни в анфас, в правом - крупный план девушки Лолы в профиль. События развиваются симультанно: Манни замер в ожидании последних минут, отсекающих шанс исправить положение (вернуть потерянную сумму денег), Лола, наоборот, мчится из последних сил на помощь своему другу. Такая неординарная экранная композиция, представляющая в чистом виде статичный и динамичный экранные портреты героев, символизирует замыкающийся через минуту круг, в центре которого неподвижный Манни, а Лола - будто на острие стрелки, плывущей по траектории часового циферблата. Иными словами, в рамку экрана "вписывается" абстрактно-семантический образ круга. Отчетливо возникающая при этом аллегория квадратуры круга отсылает не только к знаменитой задаче о построении квадрата, равновеликого данному кругу. Режиссер "геометризирует" идею бега времени в экранном пространстве, континуитет которых закрепляется посредством полиэкрана.

Наиболее изощренно художественный эффект полиэкранности использует в своем кинематографе П.Гринуэй. Например, телефильм "Ад Данте" (1985) решен по принципу синтеза собственно текста "Божественной комедии" Данте и научно-популярного комментария к нему. Достигает режиссер подобного соединения, несоединимого с помощью мини-эк-

ранов (экранных окошек), которые время от времени открываются в нижнем поле монитора. При этом общая внутрикадровая композиция большого экрана (монитора) пульсирует, продолжая пластическое развитие текста Данте, а в мини-экранах представлены комментаторы (лингвисты, историки, философы, зоологи), поясняющие зрителю значение того или иного образа, устаревшего слова и т. п. Если при чтении книги "Божественная комедия" читатель вынужден практически на каждой странице заглядывать в конец тома, где размещен пояснительный комментарий, то при просмотре фильма зритель получает симультанный комментарий за счет полиэкранности. Таким образом принцип *книжного прочтения* "текста культуры" (П.Пазолини) трансформируется в принцип *культуры экранного чтения*.

По убеждению П.Гринуэя, искусство кино не говорит языком объективной реальности. Зритель должен помнить, что фильм - это, прежде всего, условная художественная конструкция. Поэтому режиссер сосредоточивает усилия на создании тотального аудиовизуального образа. Плоский экран у Гринуэя → расслоившееся неоднородное пространство, в котором проступают удвоенные геральдические композиции, изображение прозрачно и призрачно. В фильме "Книги Пропсpero" (1991) режиссер использует в качестве стили- и формообразующего принципа экранирование - выкадровку. Но в данном случае, во-первых, экранируется фрагмент сконструированной внутрикадровой композиции. Во-вторых, периметр фрагмента есть тончайшая граница, а не отсекающая контекстуальное окружение рамка. Так эффект "экран в экране" приобретает полноценную художественную весомость. Создается многослойный аудиовизуальный образ, когда меньший по площади кадр фрагментирует некую деталь, укрупняет ее и как бы выдвигается вперед из единого общего плана, равновеликого проекционному экрану. В единой внутриэкранный композиции (а не в междукладровом монтаже) получают возможность сосуществовать общий и крупный план как целое и частное одного и того же пластического образа.

Следует подчеркнуть, что прозрачная многослойность экранного письма П.Гринуэя имеет еще одно важное свойство: режиссер активно вербализирует изображение, а слово (как устное, так и письменное) наделяет пластической динамикой.

Отсюда распространенный в его фильмах прием наложения самопишущихся строк текста на визуальный образ. Другими словами, страницы рукописи становятся фильтрами, сквозь которые проступает изображение. Однако и в этой художественной конструкции отчетлив *код экранирования*. Только здесь периметр страницы, как ограничительной системы, совпадает с периметром кадра, на который эта страница накладывается.

Итак, экран являет собой предметное многообразие (экран в кинотеатре, телевизор, компьютерный монитор), отражающее фазы развития экранного искусства. Последовательное технологическое совершенствование повлекло преобразование экрана из нейтрального носителя аудиовизуальных образов в важнейший художественный компонент инсталляций, эйнвайронментов. Более того, ряд кино- и телепроизведений ведущих мастеров (В.Вендерс, П.Гринуэй, Д.Джармуш, М.Янчо) строятся на имплементации экрана (точнее, феномена **экранности**) в ткань фильма как семантического и структурного элемента.

Утверждение П.Верилио о том, что "сегодня все стало экраном" [131, с. 44], подтверждается артпрактиками, демонстрирующими экранирование объективной либо рукотворной реальности посредством выкадровки ее фрагментов, а также всеобщей пленеризацией экрана (внедрением его в окружающую человека натуральную либо искусственно создаваемую среду). Все это в совокупности привело к демонополизации специализированных автономных мест аудиовизуальной проекции (кинотеатров) и утрате доминирующего положения киноискусства в художественной культуре последней четверти XX ст.

Итак, в научной литературе понятие "экранное искусство" менее растиражировано, чем "экранная культура". Однако ни то, ни другое пока не получило устойчивого терминологического закрепления. Мы исходим из того, что экранное искусство представляет собой род техногенного искусства со сложной системой внутренних видов - кино, телевидение и **Digital Art**, основанное на компьютерных технологиях. Аналогично литературе экранное искусство имеет относительный характер самоопределения, балансируя между неигровыми и игровыми формами репрезентации, стирая границы в

сфере СМК, СМИ и собственно художественной практики. Поэтому опыт исследования экранного искусства как единого "художественного семейства" чрезвычайно ограничен, равно как и искусствоведческий ракурс толкования проблемы: выявление природы экранной образности, систематизация выразительных средств и художественных приемов, анализ жанровых модификаций.

Внешним атрибутом экранного искусства во всех трех его разновидностях служит экран, на котором создается аудиовизуальный динамический образ. На рубеже XIX - XX стст. кино впервые внедрило его в качестве медиатора между зрителем и аудиовизуальным сообщением (фильмом). Дальнейшая внутривидовая дифференциация экранного искусства - телевидение (середина XX в.) и Digital Art (рубеж XX - XXI вв.) — обусловлена трансформацией технологической природы и коммуникативно-художественной функции экрана.

Глава 2 **ТИПОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЗНАКИ** **ЭКРАННОГО ИСКУССТВА**

2.1. Общие и особенные свойства кино, ТВ и Digital Art

Главным художественным свойством, определяющим общность кинематографа, телевидения и Digital Art, является способность создавать на экране аудиовизуальный нарратив, т.е. линейное или нелинейное звукозрительное повествование, сохраняющее основы драматургического развертывания: наличие действующих персонажей и идентифицируемого конфликта, а также композиционного рельефа (экспозиция, завязка, кульминация, разрешение). Совокупность выразительных средств (план, ракурс, шум, слово, монтаж), выработанная кино, экстраполировалась на все разновидности экранного семейства, равно как и его (кинематографа) двуединая природа. Однако, если развитие технологии - от целлулоидной к цифровой — выразилось в совершенствовании найденных киноискусством выразительных средств, то собственно двуединая природа кинематографа подверглась качественной трансформации по мере дальнейшей эволюции экранного искусства. Иными словами, пластические, звуковые,

монтажные приемы формирования образности сохранили свое базовое значение, приобретая вариативность, оперативность, технологичность. А двуединство кинематографической природы, аккумулированное в органическом синтетизме экранного образа (**механика+органика**), на уровне телевидения заместилось двуединством видового порядка. И телевидение, и Digital Art, помимо экранного искусства, входят в систему средств массовой информации наряду с радио и печатью. Еще в 1960-1970-е гг. большинство исследователей склонны были считать, что ТВ представляет собой симбиоз двух автономных сфер - СМИ и искусства. Такой дивергентный подход определил соответствующую стратегию изучения нового явления экранной культуры, сохраняющуюся по сей день. С одной стороны, предметом для анализа стала информационно-коммуникативная специфика телевидения в области социологии, психологии, журналистики (М.Маклюэн, Ж.Бодрийар, Э.Багиров, В.Годзиц и др.). С другой стороны, интенсивное развитие получила искусствоведческая ветвь. В.Саппак, Ю.Богомолов, Р.Копылова, **А.Кумор**, Н.Лысова, В.Михалкович, О.Нечай, К.Разлогов, Н.Хренов и другие в своих работах пытались выявить и систематизировать художественные свойства телевидения. Таким образом, концепции телевидения как искусства и телевидения как "электронной прессы" маркировали проблемное поле нового явления. Аналогичная ситуация сегодня наблюдается в отношении Интернета и шире - компьютерных технологий, представляющих научный интерес для философов, культурологов, социологов, психологов. Однако искусствоведческие аспекты Digital Art (в отличие от художественного телевидения) пока остаются на периферии исследований.

Кино положило начало целому семейству экранного искусства, телевидение - медийному экранному искусству (рис. 1). Их соотношение можно выразить тремя концентрическими кругами, образующими конусообразную модель: нижнее основание охватывает всю сферу экранного искусства - кино, телевидение, Digital Art; следующая вписанная окружность представляет группу медийного экранного искусства - телевидение и Digital Art; верхний круг обозначает сферу Digital Art. Сегодня вряд ли возможно прогнозировать развитие из этой точки очередной ветви (группы) экранного искусства.

Но с большой степенью уверенности можно предполагать, что сфера Digital Art таит в себе мощный эстетический потенциал.

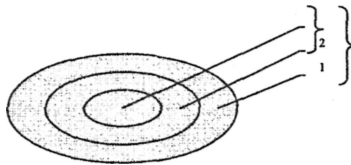


Рис. 1. Система экранного искусства:

1 - экранное искусство (кино, ТВ, DA); 2 - медийное экранное искусство (ТВ, DA)

Итак, общность кино, телевидения и Digital Art определяется:

- аудиовизуальной нарративностью;
- техногенной спецификой создания и экранного существования артефактов;
- вездесущностью;
- конвергентностью видовой природы (кино как результат пересечения системы классических и техногенных искусств; телевидение и Digital Art как результат схождения системы средств массовой информации и семейства экранных искусств).

Наряду с общими типологическими свойствами три рассматриваемые разновидности экранного искусства имеют ряд дифференцирующих особенностей, среди которых определяющими являются временной и коммуникативный параметры.

Итак, звукозрительный экранный образ динамичен, т.е. развивается во времени. Однако длительность и "качество" времени развертывания экранного образа принципиально различны. В кино это время жестко регламентировано и хронометрировано (совпадает с протяженностью киносеанса). Медийные экранные искусства преодолевают временные ограничения "киноотрезка". Телевидение переводит разверты-

вание своей звукозрительной образности в режим бесконечного аудиовизуального потока вещания, синхронизированного с реально протекающим временем зрителя. Дигитальное искусство по аналогии с телевидением базируется на принципе постоянного доступа пользователя (достаточно включить кнопку телевизора или компьютера), но еще более свободно вписывается в течение реального времени. В отличие от киносеанса, который для зрителя жестко регламентирован репертуарной афишей кинотеатра, и от телевидения, которое предлагает значительно большее разнообразие экранной продукции, но в рамках четкой программы вещания (дневной, недельной и т.п.), Digital Art характеризуется отчетливым плюрализмом, создавая для пользователя наиболее приемлемые условия выбора аудиовизуальных текстов. Кроме того, в кино время экранного события лишь мимикрирует под настоящее. И это важная коммуникативная уловка — на момент восприятия фильма наслаивается художественное время кинопроизведения.

Медийные экранные искусства действительно манипулируют настоящим временем (прямой эфир на телевидении, режим on-line в Интернете), и в этом их коммуникативная прерогатива.

Именно с учетом коммуникативного фактора отличительные свойства экранных искусств становятся еще более очевидными. Коммуникация (от лат. communicatio - сообщение, передача) означает акт общения, взаимосвязи между посланником экранного произведения и зрителем (пользователем) в процессе передачи аудиовизуального сообщения.

Кинематограф предлагает зрителю зафиксированное на пленке прошлое. Но по причине органической природы экранной образности, ее высокого жизнеподобия и специфики восприятия фильма в темном пространстве кинотеатра (киносеанс, "сон наяву", латерна **магика**) кино вызывает чрезвычайную остроту сопереживания и, соответственно, высокую степень самоидентификации зрителя с тем или иным персонажем. В результате в кинозале (классическая кинокоммуникация) рождается иллюзия сиюминутности происходящих на экране событий. Таким образом, кино предложило человеку "иллюзорную реальность".

По сравнению с кинематографом телевидение кардинально изменило (демократизировало) характер коммуникации, войдя в домашнее пространство зрителя. "Искусство пришло в комнату... заставило воспринимать себя в конфликтном сопоставлении с бытом, со всем, что вокруг. Никогда еще оно ... не захватывало врасплох среди обжитых вещей, в домашней, незащищенной настройке души", - отмечает в своей книге "Телевидение и мы" В.Саппак [92]. Помимо того, что телевидение легко встроилось в бытовую повседневность человека, оно (в отличие от кинематографа) обладает не фиктивной, но абсолютно реальной способностью продуцировать экранную образность в режиме настоящего времени. Этот феномен прямого вещания и служит основой моделирования "параллельной реальности" для зрителя. Прямая трансляция из концертного зала, спортивного комплекса, политической арены, театра является телевизионным средством доставки на дом аудиовизуальной версии реальности и репродукций всех видов искусства (театральных спектаклей, музыкальных концертов, кинофильмов и др.)

Компьютерные технологии шагнули еще дальше, открыв перспективу "альтернативной реальности" Интернета, где можно организовывать галереи, издавать книги, находить собеседников и т.д. Более того, если кино и ТВ воздействуют на зрение и слух зрителя, то Digital Art добавляет к этому тактильность (т.е. способность зрителя осязать). Здесь время словно обретает тотальную (бесконечную) сиюминутность во многом за счет нарастания индивидуального коммуникативного потенциала со стороны пользователя.

Дифференцирующая роль коммуникативного фактора в системе экранного искусства обеспечивает отчетливую рельефность в расширении границ его художественной природы на каждом новом уровне. И кино, и телевидение, и Digital Art взаимодействуют одновременно с многомиллионной аудиторией, что обусловлено их вездесущностью. Однако характер этой коммуникации предельно персонифицирован, носит доверительный характер общения с каждым отдельным зрителем (пользователем). Заметим, именно стремление к индивидуализации связи со зрителем в процессе эволюции экранного искусства постепенно открыло в акте коммуникации эстетический ресурс.

Более того, значимым фактором дифференциации кино, телевидения, Digital Art является степень коммуникативной активности зрителя при восприятии экранных произведений. Этот феномен описывается термином "интерактивность", которая определяет возможность зрителя проникать в повествовательную, композиционную, структурную цельность произведения, а значит — трансформировать его образную ткань.

И кино, и телевидение творят экранную образность с опорой на конкретную (документальную или рукотворную) предкамерную реальность. Современные компьютерные технологии моделируют художественную среду (виртуальную реальность) из материального "ничто" - неорганического программного обеспечения. Именно в этом, на наш взгляд, выявляется эстетическая граница, пролегающая между телевидением и Digital Art. Чтобы аргументировать данное утверждение, следует предпринять ретроспективный анализ научных подходов, касающихся проблемы сопоставления кино и телевидения. Дискуссии на этот счет перманентно актуализировались с 1960-х по 1990-е гг. как среди практиков, так и в среде теоретиков. Исходный вопрос поначалу формулировался довольно категорично: является ли искусством телевидение? Ответ пытались искать журналисты, киноведы, социологи, психологи. В результате возникла компромиссная дефиниция "художественное телевидение" (видимо, по аналогии с "художественной литературой"), ядро которого составили телефильмы и телеспектакли. Соответственно появилась необходимость компаративного анализа кино и ТВ, театра и ТВ. Одна группа исследователей указывала на экранный язык (аудиовизуальность, монтаж) как принципиальное сходство кино и телевидения, на основании чего последнее объявлялось "малозэкранное кино", но не особым искусством (Ю. Богомолов, Р. Юренев и др.). Их оппоненты (Р. Копылова, О. Нечай, М. Пшылипяк и др.) настаивали на отличиях телевизионных произведений (симультанность, программность, диалогизм) и выявляли специфику их образной природы. Приверженцы концепции ТВ как "малозэкранного кино" акцентировали внимание на технологических аспектах. Например, неоднократно подчеркивалось низкое качество телеизображения по сравнению с кинематографическим. Уплотненность, двухмерность, довлеющий крупный план телевизионного

кадра объяснялись спецификой преобразования электронного сигнала, в результате которой телеизображение моделируется из горизонтальных строк. В основе же создания киноизображения лежит принцип "зернистости" светочувствительных материалов (целлулоидной ленты, в частности). Подобное сопоставление "построчности" и "зернистости" наталкивает на любопытные ассоциации. Первое адресуется к книге (и шире - к печати), когда все буквы-знаки концентрируются на поверхности, второе - к живописи (конкретнее - к пуантилизму), когда скопление точек не только формирует глубину пространства, но также его семантику. Телекадр лишь "обрисовывает поверхность" (на мониторе практически не различим второй и третий план). На этот же феномен указал М.Маклюэн, подчеркивая, что телеизображение предлагает лишь "контуры вещей" [60, с. 160]. Философ О.Аронсон логично определил телеизображение как очищенную от культурной тяжести форму, нейтрализующую статус образно-смыслового наполнения: «В телеизображении преобладает ... визуальная сторона знака (подчеркиваю: визуальная, а не иконическая, т.е. не ориентированная на "узнавание", а благодаря которой "узнавание происходит"), имеющая отношение к определенным структурам восприятия, а символическая нагруженность не имеет существенного значения... Здесь нет заявки на глубину» [50, с. 141].

Кинокадр, наоборот, стремится к символично-метафорической объемности, будь то ускользающая перспектива панорамы либо вытесненная на первый план деталь. Важно подчеркнуть, что, несмотря на серьезное технологическое усовершенствование (например, VHS), телеобраз по своей художественно-информативной природе так и остался образом "низкой определенности", как это констатировали основоположники медиавистики в начале 1960-х гг. "Он, подобно карикатуре, предлагает нам мало деталей и низкую степень информирования. Телевизионный крупный план дает не больше информации, чем небольшая часть общего плана на киноэкране" [60, с. 160].

Итак, кино более укоренено в фотографии, телевидение - в печати. В кинопроизведении вербальный компонент может быть минимизирован (фильмы М.Антониони, В.Вендерса, Д.Джармуша, В.Эрисе) или вовсе отсутствовать (шедевр

“Бал” Э.Сколы). В телепроизведении слово играет ключевую роль. Не случайно российские и белорусские искусствоведы настойчиво исследовали характер взаимодействия литературы и телевидения (Н.Лысова, О.Нечай, Е.Сабашникова и др.). В польской гуманитарной науке в 1990-е гг. проблема вербальной доминанты на телевидении получила довольно масштабное осмысление с культурологической (M.Hopfinger) и социально-коммуникативной (W.Godzic) точек зрения. При этом исследователи особо указывали, что слово на телевидении господствует в форме устного высказывания, и данный факт закрепили термином “оральность”. А.Kisielewska предложила уточняющую дефиницию - “новая оральность”, подчеркивающую технологический характер этого явления: “Таким способом телевидение трансформировало для себя базовую форму коммуникации человека с человеком, какой является речь” [138, с. 125]. Данной спецификой объясняется возникновение и широкая экспансия именно на телевидении жанра talk-show - разговора как зрелища.

Таким образом, кино и телевидение оперируют аудиовизуальностью. Однако в кинематографе изобразительная и звуковая образность взаимоуравновешены. На телевидении же происходит смещение доминанты в сторону аудиальности (точнее, оральности). Этот факт, кстати, имеет свой технологический алгоритм - при включении телевизора звук появляется раньше изображения (в кино, наоборот, первые кадры, преимущественно, “молчаливы”). Рекламные блоки также сопровождаются интенсификацией звука. Эта особенность телевидения позволяет зрителю, как замечает немецкий медиавист J.Paech, “не сидеть на одном месте перед экраном, звук может его ориентировать в ходе программы даже тогда, когда он теряет экран из вида” [144, с. 165].

Приведенные различия аудиовизуальности кино и телевидения, а также сниженные художественные возможности телекадра по отношению к кинематографическому обусловлены различной технологией создания экранной образности. Это кардинально демонстрируют именно экраны: белая плоскость киноэкрана, на которую проецируется световой поток, и монитор со встроенной лучевой трубкой. Тем не менее все эти черты обретут статус деталей, если продолжать дифференциацию далее, в направлении Digital Art.

Выше уже говорилось, что принципиальная общность кино и ТВ обусловлена предкамерной реальностью, которая в обоих случаях служит материалом для создания экранного образа. И какой бы достоверной эта фиксируемая кино- или телекамерой реальность не представляла перед зрителем, она является не просто экранной копией, но “ограниченной” оператором и режиссером художественной моделью. Суть в том, что и кино, и телевидение предлагают нам лишь конкретный фрагмент (сегмент) реальности. Мастерство фильмейкера состоит в том, чтобы этот фрагмент функционировал как синекдоха, метафора или обобщение, т.е. превратился в троп - катализатор художественности. Механизмом достижения этой цели служит выкадровка (framing-процесс). Оператор как бы накладывает рамку - ограничительные отрезки - на окружающую его реальность, определяя тем самым объект для показа и точку зрения (ракурс) на этот объект. Зритель воспринимает на экране соответствующий образ реальности, а не саму реальность. “Как в области пластического содержания кадра, так и в области монтажа кино располагало целым арсеналом средств, чтобы навязывать зрителю свою интерпретацию изображаемого события”, - писал в середине XX ст. А.Базен [7, с. 83].

Иными словами, кино- и телеобраз всегда опосредованы съемочной камерой - все события на экране зритель видит ее “глазами”. Объектив съемочного аппарата служит своего рода рецептором. Поэтому данную особенность мы называем *рецептивной функцией камеры*, охватывающей фотоискусство, кино и телевидение. На уровне Digital Art framing-процесс качественно преобразуется в “принцип окна”: камеры как посредника в цепи коммуникации больше не существует, и формирование экранной образности идет по правилам навигации, вследствие чего цифровой аудиовизуальный образ (технообраз) становится более податливым и способным к трансформации. Разнообразие его изменений зависит от воздействия каждого зрителя (пользователя), который свободен и в выборе ракурса, и в моделировании сюжетосложения, и во взаимодействии с персонажами (вступать с ними в диалог или побуждать к какой-либо акции). Один и тот же экранный текст он может пассивно просматривать как кинофильм либо превратить его в аналог компьютерной игры, используя циф-

ровой механизм преобразующего воздействия на образную систему дигитального произведения. Если в случае восприятия кино- и телеобразов экран выполняет роль непроницаемой границы, то Digital Art позволяет зрителю “перешагивать” предел экрана, находясь как во вне, так и внутри технообраза.

Следующая важная демаркационная линия между кино, ТВ и Digital Art пролегает на уровне произведения. Кинопроизведение – это единичный фильм – законченный, структурированный и самодостаточный художественный текст. В общекультурном и общекинематографическом пространстве аутентичность его существования аналогична театральному спектаклю либо музыкальному произведению, бытие которых обусловлено фактором исполнительства (а не наличием партитуры, например). Кинофильм также не есть зафиксированный на пленке материал, а является результатом проекции этой пленки на экран в процессе специально организованного сеанса.

Телепроизведение – это также, по сути, фильм, поскольку любая передача создается по определенным драматургическим и композиционным канонам и материализуется лишь на экране в процессе трансляции. В этом плане мы позволим себе не согласиться с утверждением классика медиавистики М.Маклюэном о том, что “модель телеобраза не имеет ничего общего с фильмом и фотографией” [60, с. 159], и разделяем точку зрения немецкого исследователя Х.-П.Денкера, который даже выпуск телевизионных новостей определил как фильм определенного жанра [50, с. 132]. Однако в отличие от кинопроизведения телевизионный продукт обязательно включен в контекст телепрограммы, т.е. является *частью* целого. Заметим, что в период своего становления прокатная система кинематографа также базировалась на идее программности. Первые фильмы были очень короткими, поэтому сеанс представлял собой совокупность документальных и игровых лент различных жанров. Усовершенствование технологии вскоре позволило удлинить фильм, и, как следствие, превратило кинопрограмму в атавизм. Еще одним примером простейшей программности может служить так называемый удлиненный киносеанс, распространенный в СССР в 1970-е гг., когда игровой фильм предварялся киножурналом или неигро-



вой (документальной, научно-популярной) лентой. С развитием телевидения подобная информационно-пропагандистская "нагрузка" для кино отпала, а финансовая "нагрузка" для зрителя приняла иные, более естественные формы.

Итак, программность всегда осознавалась специалистами как важное специфическое свойство именно телевидения. Профессор О.Нечай определяет телепрограмму как метатекст ("совокупность множества отдельных экранных произведений") и метапроцесс ("постоянно развивающееся в пространстве и времени послание коммуникатора аудитории") [74, с. 99]. Канадский ученый М.Маклюэн одним из первых указал на мозаичный характер телевидения (программу): "мозаика прерывна, ассиметрична и нелинейна" [60, с. 171]. Позже исследователи стали употреблять более точный термин - "коллажность". "Телевидение является типичной моделью репрезентации, которую можно описать в терминах коллажного принципа", - утверждает в своей диссертации И.Победоносцева [85, с. 8].

Действительно, в единой телепрограмме соседствуют совершенно разнородные по жанру, форме, текстуре и степени условности передачи – от информационных выпусков до квазиреалистических шоу. Как показал опыт развития телевидения, подобный эклектизм является для него совершенно органичным не только в целом (телепрограмма), но и в частности (отдельная передача). Иными словами, строение телепрограммы предопределило стилиобразующие параметры для создания входящих в нее телепроизведений. Однако пока нас интересует феномен телепрограммности как таковой. Она представляет собой систематизированную по каналам, неделям, дням, часам и даже минутам сетку вещания, в которую встроены отдельные передачи (тексты), сгруппированные в циклы соответственно частоте появления в эфире - ежедневные, еженедельные и т. п. Зрителю известны название передачи и ее жанр, но конкретное содержание каждого выпуска остается в высокой степени неопределенным. Подобное двуединство жесткой регламентации (сетка вещания) и неопределенности содержания конкретной передачи аналогично существованию самого телевидения. Речь идет о том, что вещание ведется непрерывно и параллельно на сотнях каналов, т.е. телевидение существует объективно как

\

некий эфемерный поток. Тем не менее только включение кнопки телевизора придает ему реальность аудиовизуального протекания.

Еще один важный аспект заключается в принципиальной бесконечности телепрограммы как формального выражения процесса вещания. Это позволяет вписывать в нее сообщения (передачи) различной длины - от клипа до сериала.

Итак, структурированность, **коллажность**, бесконечность и частично виртуальность как имманентные свойства *телепрограммности* (и *телевещания*) позволяют выявить в ней *природу гипертекста*. Это становится более очевидным, если указать на коммуникативный аспект - принцип выборки для адресата. Четкая структурированность телепрограммы "взрывается" зрителем, который определяет для просмотра интересные его передачи или вовсе "зампингует" по каналам, монтируя эксклюзивный аудиовизуальный текст на экране своего монитора. Причем речь ведется не об ассоциативных скачках в процессе восприятия, а о буквальном переходе (прыжках) от одного фрагмента телепрограммы к другому.

Таким образом, самодостаточности, автономности и завершенности кинопроизведения телевидение противопоставило множество разноформатных аудиовизуальных текстов, "упакованных" в бесконечный вещательный поток (телепрограмму). Другими словами, телепроизведение может пониматься как телепрограмма (гипертекст) и как отдельная передача (текст), выхваченная из этого потока. Особо акцентируем при этом роль **контекстуальности**: каждое единичное слагаемое телепрограммы (передачи) оказывается в силовом поле, формируемом его окружением, т.е. предшествующими и последующими передачами. Это значит, что эстетическое и эмоциональное воздействие концерта, спортивного состязания, фильма-спектакля, talk-show и прочего может быть ослаблено либо интенсифицировано в зависимости от соседствующих величин. В этом плане об искусстве программирования на телевидении писали В.Вильчек, В.Михалкович и др. В частности, специалисты заметили, что премьера кинофильма по телевидению не приносит эффекта, равноценного кинотеатру. И наоборот, демонстрация старой ленты на телеэкране может актуализировать созвучность кинопроизведения новой реальности и вызвать волну интереса со стороны зрителя. "На те-

леэкране тот или иной кинофильм зачастую воспринимается не просто сам по себе, но и как документ времени (историческое прочтение), как отклик на злобу дня, как вежа на пути развития искусства экрана" [76, с. 243].

Программирование также лежит в основе создания разного рода информации в сфере компьютерных технологий. Но в данном случае искусство программно обеспечения не тождественно программированию телевизионного вещания. Программа в Digital Art является кодификацией, материализующей неорганический экранный образ. "Реальность Интернета создает знаки, намерением которых не является установление связей с окружающей реальностью. Они более правдоподобны, чем реальность, представляя собой гиперреальное смешение воображения и реальности, правды и фальши и становясь доскональными симулякрами современности", - замечает профессор W.Godzic [130, с. 201-202]. Телевизионная же программа, по сути, является сборкой, монтажом в единое целое отдельных сегментов (передач), каждый из которых есть результат съемки - рецептивной функции камеры. Однако именно программирование и на телевидении, и в компьютерном искусстве обеспечивает циркулирующий характер информации. В широком смысле информация подразделяется на структурную и оперативную [1, с. 152]. В кино господствует первый тип, на ТВ и в Digital Art - второй. Это значит, кино "связывает" информацию в отдельный фильм, который принципиально завершен и даже при наличии открытого финала не может быть ни подкорректирован, ни изменен. Оперативная информация ТВ и Digital Art, наоборот, прямо предполагает вариативность и изменчивость. Как следствие, телепроизведение характеризуется *потенциальной незавершенностью* (цикличность, серийность), а производство Digital Art отличается *принципиальной незавершенностью* (интерактивность как эстетическое воздействие). В скорости, объеме производства и передачи информационной продукции медийные экранные искусства несопоставимо более эффективны по отношению к кинематографу. Однако последний превосходит их по качеству (прежде всего художественному) создаваемой и распространяемой информации.

Незавершенность, дискретность и нелинейность медийных экранных артефактов обусловлены программностью и служат

их типологической особенностью, обеспечивающей способ существования. Три названных фактора можно обнаружить и в ряде кинопроизведений последней четверти XX в. ("Имя: Кармен" Ж.-Л. Годара, "Книги Просперо" П. Гринуэя, "Беги, Лола, беги" Т. Тыквера и др.). Однако там незавершенность, дискретность и нелинейность являются исключительно способом художественной условности.

Итак, общие свойства кино и экранных медийных искусств (телевидение и Digital Art) – аудиовизуальная нарративность, техногенная специфика создания и экранного существования артефактов, видовая конвергентность – сопряжены с техническими, эстетическими и коммуникативными различиями, позволяющими дифференцировать эти три разновидности. Завершенность или незавершенность экранного текста, наличие или отсутствие рецептивной функции камеры, индифферентное или преобразующее воздействие зрителя на аудиовизуальное произведение, пространственно-темпоральные параметры экранного произведения и его восприятия формируют разграничительную шкалу, позволяющую установить особенности кино, телевидения и цифрового искусства. При этом срединное положение ТВ естественно обеспечивает пограничный характер его художественного потенциала: дискретность и пролонгация произведений (серийность), включенность в поток вещания (контекстуальность), регламентированная интерактивность.

2.2. Пространственно-временной континуум аудиовизуальной образности

Кино, телевидение и Digital Art принадлежат к роду пространственно-временных искусств. Это аксиоматическое утверждение, растиражированное в справочной и учебной литературе, означает лишь то, что экранный образ развивается во времени и пространстве. Между тем проблема пространственной и временной организации образного текста остается одной из центральных в эстетике и искусствоведении.

Понятие "пространственно-временной континуум" (от лат. continuum – непрерывное) в экранном искусстве включает, как минимум, два аспекта: собственно художественная (экранный

ная) сфера произведения (его внутренняя организация) и коммуникативная среда (место и время восприятия этого произведения). Подобная специфика присуща театру. Однако киноведы не раз подчеркивали различия в этом плане между кино и театром. Например, А.Базен утверждал, что пространство в спектакле "ориентировано исключительно **вовнутрь**, место действия здесь условно и замкнуто" (центростремительно), пространство экрана - "**окно**, распахнутое в мир" (центробежно) [7, с. 182]. По мнению французского критика, в театре актер и зритель сознают присутствие друг друга в интересах игры. В кино зритель находится в одиночестве, спрятан в темном помещении и наблюдает "сквозь полуоткрытые жалюзи за зрелищем, которое нас игнорирует и которое представляет собой как бы частицу вселенной" [7, с. 172].

Исследователи кино и телевидения неоднократно подходили к проблеме пространственно-временного континуума с общетеоретических позиций, сопоставляя **темпо-** и **топометрические** экранные модификации. В результате выработался алгоритм, согласно которому время в кино есть зафиксированное прошлое, время телевидения - текущее настоящее. Соответственно, задача кинорежиссера состоит в создании "индивидуального хода времени", задача телережиссера — творить поток времени, синхронный "действительному бытовому времени зрителя" (В.Михалкович [68]). При этом нет существенной разницы между телетрансляцией (прямым эфиром) и видеозаписью, которая неизбежно имитирует "прямое телевидение". И если в кино процесс творчества (создание фильма) всегда разят во времени с процессом восприятия киноленты (по аналогии с литературой, изобразительным искусством), то телевидение более приближено к театру, когда акт создания спектакля симультанен восприятию его зрителем. Но при этом эмоциональное напряжение перед киноэкраном значительно выше, нежели перед телеэкраном. Такая зависимость обусловлена прежде всего пространством коммуникации: зал кинотеатра и привычная домашняя обстановка. Кинозал фокусирует внимание зрителя (темное пространство, латерна магика). Телевосприятие, наоборот, расфокусировано бытовым контекстом. Именно телекоммуникационная ситуация ("**отвлекаемость**" адресата) определяет особенности телеэстетики - пунктирность, дроб-

ность (**порционность**) повествования, коллажность аудиовизуальной ткани, повторы и возвращения. Стало аксиоматическим утверждение "втягивающей" аудиовизуальности кино и "выталкивающей" аудиовизуальности телевидения (Р.Ильин, В.Михалкович и др.). "Оставшись с изолированным лицом наедине, мы теряем ощущение пространства. Возникает измерение иного рода... мы видим не фигуры во плоти, а выражение, т.е. чувство, настроение, намерение, мысль... Мы видим своими глазами нечто не имеющее пространственного измерения. Чувства, настроения, намерения, мысли - вещи не пространственные, пусть даже они тысячекратно будут маркированы пространственными знаками", - писал Б.Балаш [8, с. 79].

Таким образом, пространственно-временной континуум кино стимулирует интенсивный характер считывания информации, пространственно-временной континуум телевидения - экстенсивный, приучая зрителя скользить по поверхности экрана. "Кино как бы останавливает течение времени, фиксируя его в конкретном сюжете и художественных образах. ТВ следует за "рекой времени"..." [51, с. 192].

В предыдущем разделе нами отмечалось, что кинопроизведение обладает завершенностью, т.е. временной ограниченностью отрезка, в рамках которого осуществляется развитие образной системы. Телепроизведение, включенное в бесконечный поток вещания, стремится к пролонгации: ТВ создает исключительно цикловые передачи (тексты), рассчитанные на ту или иную регулярность появления в эфире. Иными словами, время в кино запечатлено (А.Тарковский), мумифицировано (А.Базен). Телевидение, наоборот, "реанимирует" текучесть времени, синхронизируя поток аудиовизуальной информации с календарным временем зрителя. Но главное различие кинематографической и телевизионной темпоральности заключается в *стратегии манипулирования временем*, равно как внешним (временем коммуникации), так и внутренним (художественным временем).

Кино выдает зафиксированное прошлое за настоящее, ТВ оперирует реальным временем. Это превосходство телевидения, особенно эффектное на первых порах его развития, тем не менее является серьезным ограничителем при создании аудиовизуального нарратива. Иными словами, сам фактор

трансляционности (прямого эфира) аккумулирует в себе основной объем художественности. В кино же условность настоящего допускает не только широкую амплитуду временных колебаний, но и усложненность временной фактуры. Видимо, поэтому теоретики кино более акцентируют проблему темпоральности, а теоретики ТВ - пространственности. Профессор О.Нечай считает, что "полиструктура телевизионного пространства являет собой специфический феномен" [74, с. 93]. Действительно, телеэкран нейтрализует любое расстояние, встраивая пространство события в частное пространство зрителя. В вертикальном срезе (поликанальность) телевидение предлагает мозаику сиюминутных пространств отдельных передач. И, наконец, собственно локализованное пространство отдельной передачи (например, студия). По аналогии с временем нам представляется, что главным дифференцирующим признаком кинематографического и телевизионного пространства является его "разомкнутость" на телеэкране в противовес киноэкрану. И это качество также обусловлено различным характером коммуникации: "монологизм" кино и "диалогизм" ТВ.

Для доказательства проведем компаративный анализ пространственно-временного континуума кино и телевидения.

Проблема пространственно-временного континуума кино является одной из сложнейших, поскольку находится на пограничье искусствоведения, психологии, коммуникативистики. Поэтому ее, как правило, рассматривают локально при анализе конкретного фильма либо оговаривают в контексте общих рассуждений о выразительных средствах кино. Теоретики кино, пытаясь конкретизировать проблему, оперируют терминами "художественное время", "художественное пространство", понимая под этим возможности разнообразных искусственных трансформаций ("сжатие" и "растягивание", наложения и пр.). "Момент выбора кадра и выбора момента съемки – момент резки времени и пространства – есть акт художественный" [112, с. 360].

Более развернутую дифференциацию пространства и времени в кино попытался осуществить польский исследователь М. Przylipiak [150, с. 224]. Его систематизацию мы примем за основу.

Время – один из основных параметров художественного воплощения экранного произведения. Французский исследователь Ж.Дебри попытался классифицировать время в фильме как физическое, психологическое, вымышленное, драматическое и кинематографическое [108, с. 249]. Очевидно, кинематографическое время характеризуется двойственной природой, которая определяется как отношение протяженности представления фильма (кинопроекции) и времени собственно фильмического (сюжетного) действия. На пограничье между ними можно вычлениить время восприятия. Соответственно, категория времени в кино охватывает три различных аспекта:

1) физическое время - это объективная протяженность фильма, которая четко хронометрирована (90 мин.; 120 мин. и т. п.);

2) перцептуальное (психологическое) время –это "субъективная **протяженность**" фильма, которая отражает степень увлеченности зрителя просмотром и не может быть измерена.

3) художественное время –наиболее весомое и сложноставное по своей природе, является феноменом эстетическим.

Художественное время присуще любому повествованию, "объявляющему о времени действия, фиксирующему его, отсылающему к сцене другой, создающему иллюзию иного мира" [78, с. 43]. Художественное время фильма - это способ организации интриги, отбора и сцепления фабульного материала, построения отдельных частей экранного произведения. Оно является не только выражением простого количественного накопления кадров и эпизодов, но служит качественным параметром их соотношения и приращения. Исходя из сказанного, художественное время в кино можно рассматривать как совокупность (точнее наслоение) четырех основных сегментов.

Время протяженности отдельного события. В данном случае на уровне каждого отдельного эпизода реализуется одна из главных кинематографических условностей - эластичность нарративного времени. Это значит, что оно легко "растягивается" либо "сжимается" по отношению к гипотетической протяженности в реальности. Значительно реже в кинематографической практике встречается уравнивание физического времени и времени протяженности представляе-

мого на экране события. Классическим примером такого тождества служит эпизод минуты молчания на бирже из фильма **М.Антониони** "Затмение". Длительность этой сцены составляет 58 секунд.

Последовательность событий. Здесь речь идет о совокупности всех событий фильма. Их конкретная упорядоченность по всей длине фильма является результатом монтажа. **М.Przylipiak** [150, с. 45-46] определяет четыре основных способа (хронологический, симультанный, нехронологический, ахронологический) соединения событий в единое экранное повествование.

Хронологический (наиболее распространенный) – представляет смену событий как последовательное развертывание сюжета от зарождения конфликта до *его* разрешения. Сцепление эпизодов подчинено линейному принципу и логике причинно-следственных связей.

Симультанный – репрезентирует одновременный ход событий, что достигается при помощи монтажа параллельного действия. Подобный полифонизм, однако, может достигаться посредством композиционно-драматургического решения ("Mystery Train" Д.Джармуша) либо с помощью *полиэкрана* ("Беги, Лола, беги" Т.Тыквера).

Нехронологический – это способ нарушения линейного порядка событий посредством вкрапления эпизодов-ретроспекций (воспоминаний), **эпизодов-интроспекций** (фантазий, сновидений): "Конформист" Б.Бертолуччи, "Хиросима, моя любовь" А.Рене.

Ахронологический – затрудняет для идентификации временную очередность событий. Эпизоды объединены общим настроением, и зрителю не удается установить принцип их зависимости от времени ("Андалузский пес" Л.Бунюэля, "Гороскоп Иисуса Христа" **М.Янчо**).

Эти способы организации последовательности событий (за исключением хронологического) редко существуют в киноискусстве в чистом виде. Более распространена совокупность, например, симультанного и нехронологического ("8 ½" Ф.Феллини; "Земляничная поляна" И.Бергмана), симультанного и ахронологического ("Криминальное чтиво" **К.Тарантино**).

Время события (протагонистическое время). Оно репрезентирует исторические координаты, в которых разворачивается тот или иной сюжет, а также —поры года, время суток. Время события эквивалентно объективному времени героя, в котором тот существует и действует.

Время наррации (нарративное время). Оно зачастую тождественно времени автора (в нашем случае - режиссера). Нарративное время создает своего рода стереоскопический эффект, ибо момент повествования всегда вторичен по отношению к моменту событий, о которых ведется рассказ. Подобное дистанцирование может проявить лишь рассказчик.

Исходя из вышеизложенного, художественное время фильма можно представить циркулирующим по наслаивающимся эллипсам (рис. 2).

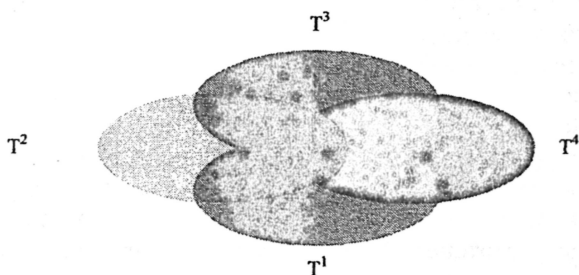


Рис. 2. Художественное время (time) в кино:

T^1 (время протяженности события) + T^2 (последовательность событий) + T^3 (время события) + T^4 (время наррации)

Таким образом, художественное время в кино формируется через взаимопроникновение четырех пластов, каждый из которых отражает один из аспектов временного развертывания сюжета и специфику ведения повествования. Благодаря этому "...зритель забывает, где находится: он живет в настоящем времени, но теряет эту связь и проникает в другой мир - в мир повествования, в другой временной пласт - во временной пласт преподносимой ему фабулы, с помощью которой он выстраивает и воображает ее продолжение" [78, с. 44].

Понятие "пространство" в кино по аналогии с категорией времени неоднозначно. Оно включает пространство зрительного зала, т.е. специально приспособленное помещение для просмотра фильмов в кинотеатре (классическая кинокоммуникация). Это объективно существующее место конфронтации экрана и зала представляет собой внешнее пространство. Однако в отличие от театра здесь происходит взаимопроникновение, точнее – “растворение” реального пространства зала (эффект полного затемнения) и перцептуального пространства зрителя (эмоционально-психологического состояния при восприятии фильма –так называемый сон наяву).

Собственно экранное пространство в кино, создается из множества внутрикадровых микропространств, собранных в целостное мегапространство фильма.

Художественное пространство кинопроизведения, равно как и художественное время, формируется из нескольких взаимопроникающих слоев:

1. Пространство события непосредственно связано с фабулой фильма и характеризует место действия (экстерьеры, интерьеры, пленеры).

2. Экспрессивное пространство, или внутреннее (душевное) пространство героя, - аудиовизуальная проекция психологического состояния персонажа. Это может достигаться с помощью светотеневой насыщенности кадра, колористической партитуры, метафорических пейзажей, острых ракурсов, а также музыкальных и вербальных компонентов звукового образа.

3. Символическое пространство –это авторское пространство фильма. Оно формируется режиссером как переход из области конкретного видимого пространства в область эфемерную, ассоциативную. Подобное транспонирование осуществляется с помощью пластических аллегорий, метафорических сопоставлений.

Графически художественное пространство фильма можно выразить пирамидой (рис. 3).

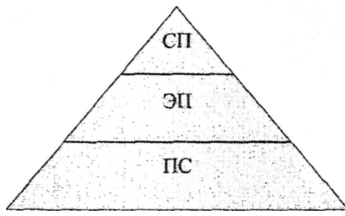


Рис. 3. Художественное пространство в кино:

ПС - пространство события; ЭП - экспрессивное пространство (душевное пространство героя); СП - символическое пространство (пространство автора)

Взаимодействие трех обозначенных слоев художественного пространства фильма строится по направлению снизу вверх. Каждый последующий уровень обязательно вбирает предыдущий и непременно сужается. Так, экспрессивное пространство не может возникнуть без опоры на пространство события, а символическое – без опоры на событийное и экспрессивное. При этом наиболее ценен художественный эффект "перетекания", когда пространство события незаметно растворяется в экспрессивном пространстве, а то, в свою очередь, может всколыхнуть символический уровень. Кроме того, важно отметить жесткую иерархичность его структуры: от низшего уровня (пространство события), который обязательно присутствует в каждом (в том числе и "проходном" фильме), до высшего (символическое пространство), присущего крупным произведениям киноискусства.

В фильме белорусского режиссера В.Рыбарева "Чужая бацькаўшчына" (1983) есть эпизод предсмертного воспоминания старухи Мондрихи, который может служить иллюстрацией образной интенсивности пространственно-временного континуума экранного произведения. Вся монтажная секвенция состоит из трех кадров: длительный крупный план лица героини (около 1 мин. 40 сек.) сменяется панорамой с едва различимыми силуэтами человеческих фигур (около 1 мин. 23 сек.) и вновь к концу рассказа возвращается к лицу Мондрихи, с которого камера переводит взгляд на профиль

ее немой дочери Еўки, пластически завершая недосказанный словами монолог (около 20 сек.).

Пространство события (хлев) в данном эпизоде обозначено общими чертами: бревенчатая стена, на фоне которой героиня начинает и заканчивает свое признание. Мимика Мондрихи довольно статична, и лишь надтреснутый голос ведет тему воспоминания о скоропалительной летней любви некогда юной героини с заезжим дорожным бригадиром. По мере успешного развертывания монтажной фразы в кадре все отчетливее проявляет себя экспрессивное пространство. Этому способствует, прежде всего, светотеневая партитура эпизода: самоощущение героини (настоящее время) репрезентировано глухой темнотой, которую по кривой рассекает узкая полоска света, выхватывающая фрагмент стены и глаза героини. Кадры-панорамы (далекое прошлое), наоборот, пронзительно светоносны и одновременно выбелены, словно припорошены забвением. Прошлое для Мондрихи, хотя и жестоко скорректировало ее дальнейшую жизнь (беззащитная немая Еука – горький плод той любви), теплится крошечным угасающим бликом света в ее душе. Звуковой образ (лаконизм фраз вкупе со скупым интонированием, непритязательность мелодического рисунка музыкального вкрапления) также выявляет внутреннюю усталость и смирение Мондрихи. Гармоничная целостность аудиопластической образности эпизода, исполненного в минорной тональности, позволяет раскрыться и символической составляющей общего художественного пространства по сути небольшого фрагмента: первый монтажный кадр (глухая темнота, которую по кривой рассекает узкая полоска света, выхватывающая часть лица героини) вдруг начинает ощущаться как образ смерти. Композиция кадра словно коррелирует с символикой гроба, крышка которого вот-вот прихлопнется, и с этим исчезнет единственная световая “щель”. Именно знак “световой расщелины” вновь актуализирует экспрессивное пространство, переводя образную конфигурацию эпизода с обобщенно-символической на субъективно-конкретную ступень.

Проанализированный эпизод из фильма В.Рыбарева “Чужая бацькаўшчына” иллюстрирует волнообразную, но при этом неравномерную динамику разноуровневых переходов внутри пространственно-художественной пирамиды: мно-

венное растворение пространства события в экспрессивном пространстве, "разбухание" последнего, быстрый скачок на уровень символического пространства и "обтекание" вновь на второй (экспрессивный) уровень, а далее (по ходу фильма) – концентрация на нижнем (событийном) уровне. То же наблюдается и с художественным временем: настоящее и прошлое героини сливаются в симультанной нехронологической последовательности, напоминая колебание маятника между полюсами человеческой жизни.

Если предложенную выше методику приложить к телепроизведению, то станут более очевидными особенности пространственно-временного континуума ТВ.

"Телевизионное время – это не время романа. Это, скорее, время сборника новелл, рассказов", – писал В.Шкловский [112, с. 510]. Каждое телевизионное сообщение включено в контекст телепрограммы, и это множество единиц (или единица множественности) порождает эффект двойственности. Так, если говорить о физическом времени, то оно, как и в кино, существует. Однако речь может идти только о протяженности каждой отдельной передачи, но не обо всей телепрограмме. Перцептуальное (психологическое) время в отношении ТВ гораздо менее интенсивно по сравнению с кино, ибо зрительское восприятие "разряжается" повседневностью: зачастую телевизионный аудиовизуальный поток функционирует как фон в бытовом пространстве человека. Однако первостепенный интерес для искусствоведа представляет художественное время ТВ. Попробуем "разъять" его на компоненты по аналогии с художественным временем кинофильма.

Время протяженности отдельного события. На экране статус отдельного события приобретает конкретная передача как сегмент телепрограммы, но также и драматургическое слагаемое этой конкретной передачи. Во втором случае ситуация более схожа с фильмической. Тем не менее и один (крупный), и другой (дробный) вариант события существует на ТВ в сжатом виде, но за счет перманентной актуализации (повторяемости) в течение долгого промежутка времени (дня, недели) событие "растягивается", приобретая немислимую для кино длительность.

Последовательность событий. В рамках телепрограммы последовательность событий (передач) строго хронологична

и жестко расписана по времени. В отдельно взятом артефакте (шоу, сериал и др.) возможность манипуляции (ретроспекции, хронологизм) также ограничена из-за имманентно присущей телевидению как СМИ синхронизации передаваемой информации с реально текущим временем зрителя. Хронологическая последовательность событий на телеэкране подчеркнута сеткой вещания, адекватной календарному времени. В телепередачах невозможна ретроспективная композиционная реверсия. Например, объявление результата очередной телеигры "Что? Где? Когда?" не может предшествовать ее началу. И наоборот, телевидение с легкостью может "вывернуть" жанр детектива (серия фильмов "Коломбо"), предоставляя зрителю возможность стать очевидцем преступления, а затем следить за ходом его расследования. И то, и другое - результат хронологического "выпрямления" действия по аналогии с эмпирическим временем (в реальности преступление всегда предшествует расследованию).

Симультанная презентация событий на телевидении распространена довольно широко. Но по сравнению с кино, где одновременность происходящего лишь подразумевается и достигается монтажными и композиционными решениями, на ТВ параллелизм событий является данностью. В масштабах потока вещания события (передачи) "нанизаны" на разнообразные телеканалы: на одном новости, на другом в это же время транслируется футбольный матч, на третьем -- репродукция кинофильма и т.д. В рамках отдельной передачи характерным примером служат телемосты, объединяющие во времени участников, находящихся в разных городах, странах или просто в соседних телестудиях.

Нехронологический и ахронологический способ сцепления событий, как противоречащий принципу линейного ведения повествования (изложения), чужд телевидению, ориентированному на массовую аудиторию. В равной мере это же относится и к кинематографическому мейнстриму.

Время события (протагонистическое время). В телепрограмме время события реально совпадает с настоящим временем зрителя. В рамках отдельной передачи, как правило, время действия героя также синхронизируется с сиюминутным временем зрителя. Это не будет казаться парадоксальным, если акцентировать внимание на том факте, что главным ге-

роем на ТВ является ведущий (выпуска новостей, аналитической программы, talk-show, телеигры, цикла репортажей) - современник зрителя и необходимый посредник в организации диалогической коммуникации ТВ. Важно также подчеркнуть, что введение образа героя-комментатора, героя-рассказчика в телеспектакль и телефильм существенно увеличивает художественный потенциал телепроизведения.

Время наррации (нарративное время). Время повествования на ТВ явлено открыто и более отчетливо, чем в кино, где оно, как правило, растворено в сложно организованной темпоральности. На телевидении, наоборот, время наррации служит важнейшим индикатором сиюминутно ускользящей реальности. Поэтому на телеэкране прижился своеобразный симбиоз - герой-автор. Прямо (в репортажах) или косвенно (в игровых формах) он служит аккумулятором всех названных четырех слоев времени. Иначе говоря, протагонистическое и нарративное время на ТВ стремятся к тождественности.

Итак, время на ТВ (в отличие от киноискусства) структурировано более жестко. Доминирование хронологичности и примат нарративного времени обеспечивают пресловутый "эффект присутствия" для телезрителя. Родовое свойство телевидения - передача (трансляция) на любое расстояние аудиовизуального образа в момент его становления и развертывания - превратилось в ограничитель для моделирования художественного времени.

Пространство в отношении ТВ так же, как и в кино, разделено на внешнее и внутреннее. Однако и то, и другое принципиально отличается от кинематографического. Пространство телекоммуникации одомашнено: телеэкран не является тотально довлеющим, как в кинозале, а наоборот, представляет собой один из предметов интерьера, который можно легко игнорировать даже при включенном состоянии. Итак, ТВ проникло в частное, приватное пространство зрителя в отличие от кино, которое, как и иные виды искусства, имеет свой "дом" - кинотеатр. Другими словами, телевидение во второй половине XX в. стало одним из главных факторов формирования пространства повседневности человека, встраивая в частные (приватные) рамки аудиовизуальный образ меняющегося мира.

Внутреннее, собственно экранное пространство ТВ также значительно различается от кинематографического. Причем дело не столько в технических, сколько в художественных параметрах. Действительно, если попытаться приложить к телеэкрану приведенную выше трехуровневую иерархию художественного пространства кино, то очевидно будет, что на ТВ и пространство события, и экспрессивное, и тем более символическое пространство упрощены. Здесь неуместна утонченная звукопластическая партитура как в произведениях киноискусства, поскольку событийный ряд чрезвычайно “сжат” в стремительно бегущем потоке телевещания. А для актуализации экспрессивного (душевного) пространства героя достаточно его вербального высказывания и крупного плана лица. Авторское (символическое, по нашей терминологии) пространство в телепроизведении принципиально десакрализовано по сравнению с фильмом: автор либо образ автора - укорененный на телеэкране персонаж.

Тем не менее все сказанное не означает, что телевизионное экранное пространство по своим художественным качествам примитивно. Просто оно строится иначе, в соответствии с диалогической коммуникативной спецификой. Во-первых, ТВ стремится к зеркальному отражению релаксивного пространства зрителя. Вспомним кружки с чаем на столе у ведущих новостей, кресла и диваны для гостей многочисленных talk-show.

Во-вторых, с помощью внутрискринных экранов ТВ способно совмещать на домашнем экране телезрителя разноудаленные пространства событий (телемосты). Подобные конструкции (экран в экране или полиэкранный) для киноискусства являются исключительным художественным приемом организации внутрикадровой композиции, для телевидения - повседневным способом аккумуляции пространств событий. Однако следует подчеркнуть, что у телезрителя (адресата) возможность моделирования пространства на экране посредством переключения каналов (зампинг) выше, чем у адресанта (создателя аудиовизуального сообщения).

Итак, художественное пространство в кино стремится к глубине и метафоричности, на ТВ, наоборот, стягивается к поверхности экрана, транспонируясь в значимый образ пространства.

В Digital Art пространственно-временной континуум разворачивается в режиме on-line (по аналогии с прямой телевизионной трансляцией). Но в данном случае каждый отдельный пользователь “втягивается” в моделируемое им виртуальное пространство, эфемерная природа которого ближе к кинематографическому. При этом определяющей особенностью является полное совпадение времени создания аудиовизуального текста со временем его трансляции и временем его восприятия (как в театральном искусстве или прямом эфире ТВ). Существенная разница состоит в том, что манипулирует всем этим триединым процессом пользователь (зритель), принимая на себя дополнительную функцию режиссера и даже персонажа в случае, например, виртуальной инсталляции. Пространство и время события, окутывающее героя-пользователя, вызывают в нем реальные ощущения, т.е. экспрессивное пространство (по нашей типологии) утрачивает свою условность. Однако символическое пространство (пространство автора-программиста?) превращено не в метафорическую, а в цифровую шифровку, не нуждающуюся в декодировке по аналогии, например, с фильмами С.Параджанова, Т.Абуладзе и др. Иными словами, пространственно-временной континуум в Digital Art стремится к коагуляции (от лат. coagulation - свертывание, сгущение). Но не к условно-образной по аналогии с кино и ТВ, а к коммуникативно-рецептивной. Кроме того, если говорить о пространстве коммуникации, то Digital Art нивелирует его границы (сетевое искусство) и одновременно (как и ТВ) сохраняет для пользователя затишье домашней локализации.

Итак, пространственно-временной континуум в экранном искусстве характеризуется сложными взаимопереплетениями, взаимовлияниями и взаимопереходами различных качеств физического, психологического, художественного свойства. Для анализа специфики художественного пространства-времени необходимо было разять многочисленные слагаемые единого целого. Но на экране существует синтетическое единство — единство художественного времени с его темпоральным и структурным многообразием и художественного пространства с его иерархическими уровнями. Именно пространственно-временная слитность позволяет сложносоставной аудиовизуальной образности изменять свою конфигурацию, темп и характер разворачивания.

2.3. Экран и зритель: коммуникативная специфика кино и телевидения

Искусство неизбежно интегрировано в коммуникативный процесс. Слово “коммуникация” (от лат. communication – делать общим, связывать, общаться) в эпоху Средневековья означало “общение”. В XVI в. оно обрело прибавочный смысл – “сообщение”. В XX ст. этим термином стали сначала обозначать процесс обмена информацией, а затем Е.Халл сформулировал аксиому: “культура есть коммуникация, коммуникация есть культура” [159, с. 178]. Итак, коммуникация в общепринятом толковании – это передача и прием информации, ее интерпретация и усвоение.

Р.Якобсон классифицировал сообщения по функциональному назначению: референтивное, эмотивное (вызывает эмоциональную реакцию), повелительное (побуждает к действию), фатическое (удостоверяет факт коммуникации “так”, “да”), металингвистическое, эстетическое (построено так, что оказывается неоднозначным). Одно и то же сообщение может выполнять весь комплекс указанных функций, но при этом, как правило, какая-либо одна является приоритетной. Он же предложил универсальную модель коммуникативных ситуаций:



В приложении к искусству модель Р.Якобсона демонстрирует, что адресант (автор художественного текста) создает сообщение (произведение), которое определенным способом воспринимает адресат (зритель, слушатель, читатель). Код (система правил трансформации субстанции сообщения) – это мера и способ художественной условности (т.е. фактически видовая и жанровая организация произведения, совокуп-

ность выразительных средств). Контакт - механизм передачи художественной информации (т.е. процесс связи читателя, зрителя, слушателя с автором произведения - концерт, спектакль, киносеанс, телетрансляция). Контекст - это непосредственное или опосредованное социокультурное, стилевое и прочее воздействие на образно-структурную организацию конкретного сообщения.

Однако общеизвестно, что эстетическая коммуникация "не поддается ни количественному исчислению, ни структурной систематизации" [117, с. 86]. Восприятие произведения искусства, по мнению У.Эко, всегда отличается напряженностью и продолжительностью, для него характерно видение "как в первый раз", вне каких-либо формул и правил. "Задача не в том, чтобы донести до нас привычное значение образа, но в том, чтобы сделать данное восприятие неповторимым" [117, с. 96]. Поэтому приведенная абстрактная формула коммуникативной ситуации Р.Якобсона не дает понимания о степени достоверности и адекватности восприятия произведения реципиентом. Однако именно специфика усвоения и трансформации художественного сообщения адресатом является одной из главных научных проблем семиотики, рецептивной эстетики, искусствоведения, поскольку "художественное произведение в восприятии, т.е. в своем актуальном бытии, оказывается информационным процессом" [91, с. 100].

Различные исследователи (Р.Барт, В.Борев, Ю.Лотман, У.Эко и др.) единодушно утверждают, что художественная информация, обладая многозначностью образных связей и поливалентностью, не является избыточной, т.е. однозначной, до конца предсказуемой. В неопределенности, в недосказанности (в смысловых зазорах и многоточиях) проявляются художественный объем, стереоскопичность произведения. Это, соответственно, провоцирует разнообразие ассоциаций и интерпретаций одного и того же текста со стороны получателя — "плюрализм рецептивного прочтения" [17, с. 85]. Поэтому, например, дешифровка символично-метафорического надтекста произведения никогда не есть свершившимся актом, а всегда свершающимся в процессе новых к нему обращений. При этом, как точно заметил Ю.Лотман, "...когда мы смотрим несколько раз один и тот же фильм, изменяется не текст (то, что передается), а получатель (тот, кто прини-

мает) [55, с. 133]. Такой вывод ученый делает, опираясь на концепт автокоммуникативной связи, доминирующей именно в сфере искусства. Определяющая особенность автокоммуникации состоит в совмещении позиций адресанта и адресата, т.е. от Я к Я [55, с. 425]. "Текст в канале "Я - Я" имеет тенденцию обрастать индивидуальными значениями и выполняет функцию организатора беспорядочных ассоциаций, накапливающихся в сознании личности. Он перестраивает ту личность, которая включена в процесс автокоммуникации" [55, с. 171]. Развивая свою мысль, Ю.Лотман дифференцирует автокоммуникацию мнемонического типа ("сообщение себе того, что уже было известно,... т.е. текст, вводимый в мое сознание, есть носитель всей информации) и "автокоммуникацию, тождественную понятиям "открытие", "вдохновение": вводимая мной в меня информация коррелирует с предшествующей информацией, зафиксированной в моей памяти, доорганизовывает ее, и в результате "на выходе" получается значительный прирост информации; т.е. текст, вводимый в мое сознание, есть лишь "запал", провоцирующий дальнейшее движение мысли и рост информации" [55, с. 426]. Этот второй тип автокоммуникации мы предлагаем назвать эвристическим и предполагаем, что автокоммуникация эвристического типа в полной мере реализуется в процессе искусствоведческого анализа художественного произведения. Таким образом, коммуникативная "широта" (многовекторность) искусства обусловлена совокупностью его функций: как социокультурной связи, как канала передачи эстетической информации, как транслятора художественного сообщения, как способа художественной коммуникации.

Художественная коммуникация в кино и на ТВ осуществляется по визуальному и аудиальному каналам одновременно. Восприятие экранных текстов при помощи зрения и слуха сопровождается повышением эмоционального напряжения реципиента. Однако это прерогатива любого вида искусства, которое, как утверждает А.Моль, "представляется как акт коммуникации с известными адресатами, сфера сознания которых подвергается определенным изменениям, причем в такой степени, что они ощущают либо глубокое удовлетворение, либо неприятные чувства, но в любом случае они переживают свое отношение к семантической значи-

мости и приобретают эстетический опыт" [17, с. 259-260]. Тем не менее эмоциональное переживание зрителя театральной постановки отличается от эмоционального переживания человека, находящегося в зале кинотеатра. В свою очередь, эмоциональное переживание кинозрителя характеризуется различной степенью интенсивности, когда он смотрит фильм в кинотеатре или на экране монитора. При изучении механизма подобного рода манипуляции восприятием зрителя в сфере экранного искусства следует учитывать как особенности художественной организации аудиовизуального произведения, так и специфику пространства коммуникации, где данный артефакт экспонируется. Особо акцентируем внимание на неразрывности этих двух сфер - внутренней и внешней.

Образное пространство кинопроизведения обладает мощной "втягивающей" способностью, что провоцируется самой фильмической природой, основанной на фотографизме. Театральное искусство, например, строится на контрапункте материальной субъектности персонажа (живой актер) и подчеркнута бутафорской среды, в которой он существует. Поэтому театральное искусство по своей сути антропоцентрично - герой и его словесное действие являются ядром сценической композиции. В противовес театру кино приводит к единому знаменателю - фотокопии - как героев фильма, так и весь предметный мир. Киноэкран отождествляет все слагаемые аудиовизуальной образности, придавая ей эфемерность. "Кино создает особый виртуальный мир: это образотворческая абстракция реальности, непосредственный контакт со сферой знакового и символического, кинематический комплекс человеческого бессознательного, демонстрация союза духа и тела, жесткий реализм и одновременно романтизм нового взгляда на реальность сквозь видимость", - пишет культуролог И.Гожанская [27, с. 8]. Однако собственно фильмическая природа кино неотделима от особых условий восприятия экранного произведения, установленных в кинозале, где пространство коммуникации формируется на взаимодействии тьмы и мощного светового луча. Реальное местонахождение зрителя реорганизуется за счет аудиовизуального потока, "расплавляющего" границы экрана и заполняющего топометрический объем кинозала. И в театре, и в кинозале зритель помещен в искусственно моделируемый пространствен-

но-временной континуум исчезающего мгновения. Но в театре темпоральность этого исчезающего мгновения адекватна живой реальности, в кино — сновидению. “Кино преодолело в сознании зрителя ощущение художественного произведения как чего-то стоящего от него в отдалении, преодолело внутреннюю дистанцию, до сих пор воспринимавшуюся как сущность эстетического переживания... В кинотеатре камера увлекает наш взор за собой туда, где происходит действие фильма... Мы видим все словно изнутри, как будто бы действующие лица вокруг нас” [8, с. 64].

Кроме того, взаимодействие театрального персонажа и зрителя балансирует на условности игры и ничем не опосредовано. В кино восприятие зрителя тотально опосредовано рецептивной функцией камеры и монтажными приемами. Тем не менее интенсивность эмоционального переживания кинозрителя зачастую выше, чем зрителя театрального. Думается, что такой коммуникативный парадокс обусловлен эффектом идентификации. Еще в 1937 г. Розенкранц отметил психологическое стремление кинозрителя к отождествлению себя с персонажами экрана, “тогда как персонажи сцены, скорее, являются объектами мысленного противопоставления, ибо их действительное присутствие придает им объективную реальность...” [7, с. 169–170]. Объяснить подобное различие возможно также несходством характера коммуникации этих двух пространственно-временных искусств.

Демократичный характер театральной коммуникации выявляет себя в диалогической природе общения между актером и публикой, т.е. обязательно учитывает реальную силу обратной связи. Это проявляется в общей фронтальной развернутости на зрителя мизансцен, в репликах апарте. В свою очередь, театральный зритель, находящийся в конкретном кресле, свободно выбирает в зеркале сцены приоритетные объекты для восприятия. Кроме того, совпадение в реальном времени процесса творчества (мастерство актеров), “трансляции” спектакля и его восприятия является фактом априорной “договоренности” взаимодействующих сторон - лицедеев и зрителей - об определенных условиях игры (неправды, творчества в некоем роде).

В кино это коммуникативное триединство трансформировано в двуединство: показ фильма и его восприятие зрителем

происходят в режиме настоящего времени, чему всегда предшествует создание кинопроизведения. Выше мы уже писали о рецептивной функции кинокамеры и о том, что кинозритель смотрит фильм глазами оператора и режиссера. Зафиксированные на пленку образы кино нивелируют значимость обратной связи: реакция зрителей никак не отражается на экранном произведении. Все это указывает на авторитарный характер кинокоммуникации, хотя и умело замаскированный. Так, экран, закрепленный vis-a-vis к зрительному залу, ему, тем не менее, не противостоит аналогично сцене, поскольку "исчезает" во время демонстрации фильма. А персонажи посредством крупных планов и различных ракурсов предстают более приближенными и более незащищенными в своей открытости. Их "обнаженное" внутреннее Я легко коррелирует с внутренним Я зрителя, который защищен темнотой кинозала для непосредственного проявления сопереживания.

Иными словами, театр апеллирует к сознательному, кинематограф – скорее, к бессознательному зрителя. Видимо, поэтому Розенкранц написал, что в кинотеатре «зал становится "толпой", а эмоции унифицируются» [7, с. 170]. Зритель же театральный сохраняет свою автономность и отдельность, его сопереживание лично и индивидуализировано. Таким образом, интенсивность эмоционального переживания в театре – это фактор скорее качественный, а в кино – количественный.

Художественная организация кинопроизведения, а также пространство коммуникации, где налаживается его связь со зрителем, порождают пресловутый эффект присутствия. В театре присутствие зрителя реально, и данная реальность подкреплена симультанностью акта творчества, развертывания спектакля и его восприятия. Присутствие зрителя в кинотеатре во время сеанса носит пограничный характер. С одной стороны, он действительно находится в зале (аналогично театру), с другой – созерцает фиктивное (иллюзорное) действо, кажущееся реальным. Возможно, здесь скрыты истоки пресловутого раздвоения человека, которое К.Метц рассматривал как основную категорию в психоаналитической теории кинозрителя "Le Signifiant Imaginaire". А французский кинокритик А.Базен определил кинематографическое восприятие как псевдоприсутствие и констатировал, что «телевидение породило новую разновидность "псевдоприсутствий"» [7, с. 168].

Телевидение моделирует для зрителя эффект присутствия за счет simultанности (т.е. временного фактора), транслируя происходящее событие одновременно с его восприятием зрителем, но разделяет посредством экрана пространство этого события и пространство зрителя. Телевизионная коммуникация существенно отличается от кинематографической и по внутренним, и по внешним параметрам. Телевидение "шагнуло" в приватное пространство зрителя, отменив главное условие кинематографической коммуникации — специальные залы для просмотра аудиовизуальных текстов. Теперь, не выходя из дома, зритель мог получить разнообразную информацию, в том числе экранные репродукции театральных спектаклей, концертов, спортивных состязаний в режиме реального времени или (позже) в записи. Поначалу новое электронное СМИ, несмотря на чрезвычайно низкое качество изображения, вызывало аттракционное восхищение зрителей. А теоретики заговорили об эффекте присутствия, о трансляционности и программности как родовых признаках нового искусства. Телевидение как будто "реабилитировало физическую реальность", трансформированную художественными условностями кинематографа. Репортаж с места события (новостное сообщение или трансляция концерта), доставленный прямо в дом к зрителю, открывал "новое качество достоверности" [92, с. 38]. С течением времени по мере развертывания мировой телевизионной сети ТВ обрело статус обыденного явления. "Выталкиваемый" телеэкраном в пространство повседневности аудиовизуальный поток в восприятии зрителя превратился в параллельную реальность и начал функционировать в качестве фона, а не притягивающего внимание аттракциона. Пресловутый эффект присутствия приобрел зеркальный характер: если поначалу он означал возможность для зрителя стать соучастником транслируемого события, то впоследствии это скорее стало относиться к самому ТВ, "прописавшемуся" в бытовом пространстве зрителя. "Величина экрана... или обусловленное окружающей обстановкой настроение ... зрителя составляет существенную часть коммуникативной ситуации" [87, с. 33]. В приведенной цитате из книги "Искусство экрана: проблемы выразительности" (1982) ведущего российского киноведа и культуролога К.Разлогова характерно противопоставление "или". На наш взгляд, раз-

мер экрана не влияет на восприятие по существу, а вот пространство коммуникации (кинозал либо комната с монитором) изменяет атмосферу и, как следствие, существенно трансформирует характер восприятия аудиовизуального сообщения.

Итак, телевидение изменило пространство коммуникации: зрителю теперь не обязательно было перемещаться в поисках аудиовизуального сообщения. Наоборот, ТВ начало следовать за ним из дома в кафе, из кафе - на площадь.

Фильм как завершённое авторское высказывание стимулирует внимательное и углублённое зрительское **“прочтение”**, т.е. стремление декодировать максимальный объём информации, заложенный режиссером в образной системе кинопроизведения. Это способствует, в свою очередь, многократному обращению зрителя к фильму, когда результатом очередного просмотра становится открытие новых граней художественного **текста**, а значит – автокоммуникация эвристического типа.

Телевизионное сообщение, будучи встроено в бесконечно развертывающуюся программу вещания, провоцирует беглое, поверхностное восприятие. Телезритель вынужден лавировать в многоканальном потоке аудиовизуальной информации. Поэтому, как отмечает **Н.Косенкова**, здесь "на первый план выходит задача ориентировки, а не восстановления целостности" [53, с. 16]. Примечательно, что это учитывает адресант (ТВ): важными особенностями подачи телевизионной информации являются ее дозированность (сокращенность) и одновременно цикличность. Иными словами, телевидение создает своеобразный аудиовизуальный конспект для зрителя, функционируя по принципу инновации повторений. Если повторный просмотр кинофильма – это выбор зрителя, то повторный показ (ретрансляция) отдельного аудиовизуального текста в рамках телепрограммы - это органичное свойство телевещания, где каждое сообщение стремится к репродукции либо обновленному воспроизведению в контексте единого цикла передач. Таким образом, телевидение, систематически возвращая зрителя к сообщению (новостному репортажу, очередной передаче из цикла и пр.), прежде всего стимулирует автокоммуникацию мнемонического типа - конспективное усвоение информации (фактографию), привычное понимание аббревиатур и логотипов (НТВ, ОНТ, ТУР и пр.).

Второй важный аспект взаимодействия ТВ и аудитории состоит в том, что телевидение изменило принцип коммуникации с монологического (кино) на диалогический. Кинофильм — есть своего рода монолог режиссера, а последующий анализ кинотекста — ответный монолог зрителя. Роль посредника между ними выполняет камера. Но ее рецептивная функция скрыта для зрителя, поскольку сливается с художественной (план, ракурс, динамическая композиция и др.). «В кино мы не "беседуем". ...В процессе кинокоммуникации мы скорее являемся слушателями лектора, которому мы никогда не можем ответить. ... Положение это скорее сходно с рассмотрением живописного полотна, нежели с общением собеседников» [102, с. 144].

Телевидение подчеркнуто ориентировано на диалог со зрителем. Здесь рецептивная функция камеры микшируется коммуникатором — прямым посредником между предэкранном пространством зрителя и внутриэкранном пространством телевизионного текста. Ведущий, репортер, персонаж-комментатор телевизионных артефактов смотрят прямо в глаза зрителю, т.е. в объектив телекамеры (кстати, в кино такая возможность для исполнителя табуирована). Кроме того, телекоммуникатор всегда непосредственно обращается к зрителю: здоровается, представляется, адресует короткие ремарки, прощается до следующей встречи. В кинематографе подобная ситуация невозможна.

Итак, телевидение постоянно навязывает зрителю диалог, в котором в качестве посредника между зрителем и героями-участниками телесобытия выступает коммуникатор. Именно он является центральным персонажем (протагонистом) телевизионного экрана. Таким образом, любой телевизионный артефакт в большей или меньшей мере несет на себе печать разговора (talk) - обмена суждениями, словесную пикировку, череду вопросов и ответов. Будь то удостоверение наличия связи между репортером и ведущим в студии во время выпуска новостей (фатическая функция сообщения) или обращение ведущего к игрокам в состязательных программах "Что? Где? Когда?", "Поле чудес", "КВН" и других (повелительная и эмотивная функции сообщения), или перекрестное собеседование с приглашенной для этой цели персоной в talk-show "Школа злословия", "На ночь глядя" (повелитель-

ная, эмотивная, эстетическая функции сообщения). Совершенно логично, что оральная природа телекоммуникации превратила разговор (talk) в показ (show). Телевидение закрепило диалогический принцип общения как внутри программ (с их непосредственными участниками), так и извне - со зрителем, находящимся перед телевизором. Связующим звеном пространства героев-участников и пространства зрителей служит ведущий (точнее, маска или образ ведущего). Поэтому генеральным телевизионным жанром стало talk-show, черты которого обнаруживаются в любой телепередаче. При этом аналитической литературы о talk-show крайне мало, в то время как рецензиями на конкретные выпуски такого рода программ пестрят периодические издания.

Как и любой другой жанр, talk-show имеет ряд определяющих констант. Американские исследователи называют пять неписанных правил для создателей talk-show:

- 1) ориентация на персону ведущего;
- 2) прямой эфир;
- 3) доверительный (интимный) характер коммуникации;
- 4) спонтанность разговора;
- 5) формула "слово = доллар" [130, с. 109–110].

Итак, центральной фигурой talk-show является ведущий. Его образ постоянен и цементирует весь цикл, тогда как гости есть фактор переменный. Поэтому с названием конкретного talk-show часто увязано имя его ведущего: "Воскресный вечер с Владимиром Соловьевым", "Две правды с Татьяной Догилевой" (НТВ), "Культурная революция с Михаилом Швыдким" (РТР культура), "Talk-show Lary King" (CNN) и пр. Не случайно телезрители тяжело переносят смену ведущего. Вспомнить хотя бы обескураживающие звонки в студию, когда Д.Дибров сменил Л.Новоженова в talk-show "Старый телевизор" (НТВ). В связи с очевидной доминантной функцией ведущего, вокруг которого должно вращаться все шоу и который должен служить своеобразным фильтром, польский медиавист W.Godzic утверждает, что нет шоу как таковых, но есть шоу "ее" либо "его" [130, с. 109].

Условие создания и существования talk-show в прямом эфире, безусловно, усиливает драматическое напряжение в кадре за счет импровизационных поворотов диалога и отсутствия "карающей руки" редактора. Однако на практике боль-

шинство talk-show (как и иных телепрограмм) выходят в записи. Тем не менее постановка беседы и ее адресация всегда мимикрируют под настоящее время. Подобная маскировка достигается универсальным методом - включением в программу внутренней аудитории. Зрители, находящиеся в студии, выполняют роль делегатов многомиллионной предэкранной аудитории. Они могут принимать пассивное (головокашивание, аплодисменты) или активное (задавать вопросы, высказываться, комментировать) участие в общем разговоре, но в любом случае служат индикатором simultaneity для зрителя у домашнего экрана.

Доверительная интонация беседы, устанавливаемая ведущим, призвана смоделировать ситуацию частного разговора, в который помимо непосредственных участников диалога включается одинокий зритель, находящийся у экрана своего телевизора. Этот коммуникативный трюк, когда сообщение, предназначенное миллионной аудитории, подается в форме *tete-a-tete* изначально использовался телевидением, поскольку потребление транслируемой им аудиовизуальной информации осуществляется в бытовом пространстве, а значит — малыми (вплоть до одного) группами. Именно тот факт, что в данный конкретный момент диалог развивается в "моей комнате", вызывает у телезрителя высокую степень доверия к высказываниям ведущего и его гостей, тем более, что ведущий talk-show старается вызвать своего гостя на откровенные признания. Такая quasi-искренность участников talk-show и quasi-интимность его восприятия зрителем формируют энигматическое напряжение, свойственное данному телевизионному жанру.

Спонтанный характер беседы также принадлежит к разряду жанровой симуляции. Всякое talk-show является хорошо подготовленной инсценировкой. Однако искусство ведущего talk-show направлено на создание впечатления, что разговор происходит здесь и сейчас вне публичного контроля.

Последнее, пятое правило - слово есть доллар - характеризует очередную парадоксальную фигуру жанровой специфики talk-show. Эти программы дешевы в производстве, но одновременно наиболее прибыльны.

Таким образом, жанровые параметры talk-show как универсального телевизионного продукта основываются на сово-

купности определенных коммуникативных стандартов: диалогическая форма общения, максимально доверительная атмосфера беседы, в которой адресант (гость-участник) посредством коммуникатора (ведущий) связывается с адресатом (телезрителем). Как пишет W.Godzic, talk-show "дает телезрителям приятную возможность подглядывания за частной жизнью звезд, но не отвечает на большинство проблем зрителей, не пытается их выразить и не приглашает к поиску возможностей их разрешения" [130, с. 126]. Но стоит ли предьявлять столь серьезные требования к шоу? В последнее десятилетие телевидение отчетливо подчинило свою продукцию принципу infotainment: информируя, развлекать. Поэтому в телевизионной коммуникации создаваемые и тиражируемые тексты преимущественно ориентированы на "позицию слушающего" (адресата как массовой аудитории), т.е. стремятся к минимальной условности, имитируют натуральность, простоту и достоверность. Такая "легкость" восприятия широким кругом зрителей, по убеждению Ю.Лотмана, прямо вписывается в систему аксиологических параметров: "наиболее ценный" — значит "самый понятный" [58, с. 510]. Не случайно, П.Альмодовар в своих фильмах иронизирует над доверчивым зрителем, воспринимающим сказанное и продемонстрированное с телеэкрана как истину в последней инстанции. Впрочем, это свойственно лишь старшему поколению, для которого социокультурный опыт непосредственно связан с "большим миром малого экрана". Завораживающая особенность телекоммуникации была отмечена М.Маклюэном: "С появлением ТВ сам зритель становится экраном" [60, с. 159]. Эту идею подхватил и развил Ж.Бодрийар. Французский философ указал на то, что в кинотеатре проекция фильма опосредована по отношению к публике: волшебный световой поток проходит над головами зрителей, которые сохраняют свою автономность в зале. Формула телевизионной коммуникации отличается тем, что "ты служишь экраном, а ТВ смотрит на тебя, бежит сквозь тебя как магнитная лента, лента —но не изображение" [129, с. 21]. Подобная демонизация телевидения вряд ли уместна: зритель вполне способен справиться с навязываемой ему информацией, выключив телеприемник. Кроме того, ТВ успешно идет по пути специализации каналов (новостные, фильмические, спортивные, каналы "Культура" и пр.), что

позволяет учитывать интерес более узких зрительских групп. Наконец, развитие Digital Art существенно нейтрализует манипулятивный потенциал телевидения.

Итак, кино и телевидение предлагают зрителю односторонний поток аудиовизуальной информации в принципиально различных коммуникативных пространствах. Кинотеатр – это пространство кинематографа, в котором зритель "гостит" в течение конкретного промежутка времени. Телевидение, наоборот, "прописалось" в домашней повседневности зрителя, сняв, в целом, темпоральные ограничения и открыто ориентируясь на диалогический характер общения с аудиторией. Однако в своем приватно-публичном общении со зрителем ТВ насквозь симулятивно. Оно экранизирует диалог и в первую очередь презентует себя, изыскивая самые изощренные способы притяжения внимания. "Телевидение – это пространство, где царствует логика иллюзии. В этом пространстве зрителя постоянно атакуют образы, которые "шантажируют" его своей успешностью, притягательностью, зрелищностью и отсылают к иллюзии, а не к действительности" [85, с. 14]. Взаимодействие ТВ и зрителя может принимать непосредственные формы (интерактивное голосование, телефонные звонки в студию), но они чрезвычайно ослаблены. Зритель не в состоянии существенно повлиять на ход телепередачи, хотя в отличие от кино имеет реальную возможность воздействия на телевизионный артефакт.

2.4. Фактор интерактивности в экранном искусстве

Кино, телевидение и Digital Art характеризуются интенсивностью направленного коммуникативного воздействия на реципиента. Это значит, что совокупность художественных средств (динамичная звукопластическая образность, монтаж) усиливается активизацией способов взаимосвязи со зрителем (сеанс, трансляция, интеракция).

Согласно А. Базену, телевидение и кино в отличие от театра базируются на псевдоприсутствии – иллюзорном ощущении зрителя (себя) соучастником представляемых на экране событий. Против подобного тезиса выступает Ю.Лотман, утверждая, что и в театре зритель отнюдь не волен проникать "за четвертую стену". "Зритель в искусстве одновременно не-

зритель в реальной действительности: он видит, но не вмешивается, сопresentствует, но не действует, и при этом он не участвует в сценическом действии. Последнее существенно. Овладение всяким искусством, будь то бой гладиатора со львом на арене цирка или кинематограф, *требует от зрителя невмешательства в художественное пространство* (курсив мой. — *Н.А.*). Действие заменяется сопresentствием, которое одновременно совпадает с присутствием в обычном, нехудожественном пространстве и полностью ему противоположно" [55, с. 135]. Ю.Лотман прав в том смысле, что зритель в театре априори нацелен на позицию отстранения. Не случайно попытки исполнителей втянуть зрителя в сценическое действие натываются на психологическую инерцию публики. Характерный пример - эпизод из спектакля "Король Убю" театра Et Cetera. Главный герой (А.Калягин), разбросав в зал несколько экземпляров газет, довольно долго не мог принудить кого-либо из публики выйти к специально установленному микрофону, чтобы прочесть содержание номера.

И тем не менее рассуждение Ю.Лотмана не безупречно, поскольку театр как вид искусства всегда дает шанс аудитории непосредственно включиться во взаимодействие со сценой. Если, например, вмешательство зрителя в пространственно-временной континуум спектакля происходит стихийно, это требует от исполнителей импровизационных ходов, чтобы "вписать" нештатную, исключительную ситуацию в образный контекст. Однако в театре, цирке, на эстрадном представлении режиссеры зачастую намеренно снимают невидимый барьер между сценой и зрительным залом, стимулируя активность аудитории. Такая эстетико-коммуникативная практика осуществляется в конкретной постановке, являясь художественной условностью, реализация которой тщательно подготовлена, а потенциальные последствия просчитаны.

Итак, речь следует вести не о частных случаях эстетико-применительной практики, но о наличии либо отсутствию возможности для зрителя реально воздействовать на предлагаемый художественный текст. Тогда уязвимость тезиса А.Базена и Ю. Лотмана станет более явной.

Взаимодействие зрителя с произведением может носить пассивный или активный характер. В первом случае зрительское восприятие регламентируется принципом невмешатель-

ства. Во втором - степени воздействия на образную структуру предлагаемого текста. Причем важно подчеркнуть, что оба варианта предполагают диалог адресанта (автора) и адресата (зрителя) посредством сообщения (произведения). Адресат "... вносит в текст *свою* личность, свою культурную память, коды, ассоциации. А они никогда не идентичны авторским. ...Текст и читатель как бы ищут взаимопонимания..." [55, с. 219]. Этот описанный Ю.Лотманом способ общения человека с художественным произведением является диалогом мнимым, порожденным автокоммуникацией эвристического типа. Мы же стремимся рассмотреть реально возникающую ситуацию диалога с попеременной направленностью сообщений, когда адресат (зритель, реципиент) время от времени переходит на позицию адресанта (создателя текста), т.е. осуществляет не только прием информации, но и ее отправку (передачу), реально трансформируя художественный текст. Иными словами, активизация реципиента "засыпает пропасть" (M.Przyłipiak) между автором и зрителем. Такого рода взаимодействие определяется как интерактивность (interaction).

Термин "интерактивность" получил широкое употребление в современной гуманитаристике, выйдя за рамки информатики. Однако среди ученых пока нет единства в определении его значения. С точки зрения общекоммуникативных процессов, "интерактивность обозначает обратимую связь между отправителем и получателем информации" [76, с. 436]. Как социальное взаимодействие интерактивность предполагает обмен информацией, интерпретацию, имиджмейкерство. В компьютерных системах интерактивность понимается как взаимодействие пользователя с дисплеем посредством клавиатуры и "мыши", как межличностное общение в чатах и с помощью e-mail, как предоставление услуг через Интернет и пр. [125]. Однако мы не рассматриваем природу интерактивности ни в сфере программного обеспечения, ни в социальном аспекте, а анализируем феномен взаимодействия реципиента с художественным произведением в процессе его восприятия. Поэтому под интерактивностью мы понимаем преобразующее воздействие зрителя на архитектуру артефакта. Это значит, что интерактивность несет в себе коммуникативно-эстетический потенциал.

Интерактивность своими истоками уходит в театральное искусство и музыку в части исполнительства. Эти виды основываются на непосредственной коммуникации зрительного зала и сцены. "Дыхание" аудитории, прямо влияя на ход спектакля (концерта), тем не менее способно изменить лишь его нюансировку. Ряд искусств: литература, ИЗО, фото - вовсе исключают интерактивность. К ним принадлежит и кино. Его произведения (фильмы) завершены и в этом смысле статичны, неизменны, автономны. Поведение публики в кинотеатре не влияет на то, что происходит на экране. Кинокоммуникация - абсолютно иллюзорна, фантомна: на экране в качестве персонажей выступают лишь "тени" - фильмические "копии". Однако при этом сила эмоционального накала кинозрителя не уступает степени эмоционального сопереживания зрителя театрального, который объединен "вольтовой дугой" с живым сценическим героем (актером). Разгадка такого парадокса - в экранной природе кино, которая, с одной стороны, обеспечивает жизнеподобие фильмической образности, а с другой - специфические условия ее восприятия: *киносеанс* (не киноспектакль!).

Тем не менее история кинематографа насчитывает несколько примеров реальной активизации публики, вплоть до ее влияния на судьбу протагониста. В этой связи следует вспомнить коммуникативно-эстетическую практику американского режиссера и продюсера W.Castle, специализировавшегося на производстве лент в жанре хоррор. Так, сюжет его фильма "The Tinger" (1959) опирался на смертельную опасность проникновения некоего таинственного микроба в позвоночник человека. Уберечь себя герои ленты могли лишь громким криком. Демонстрация этой картины всякий раз прерывалась остановкой кинопроектора. В кромешной тьме раздавалось голосовое сообщение: "Внимание! Микроб находится в зале. Он уже уничтожил кинемеханика Кричите, чтобы спасти свою жизнь".

Другой пробой интерактивности был фильм "13 Ghosts" (1960), в котором W.Castle попытался управлять восприятием аудитории не посредством традиционных кинематографических приемов (построение кадра, монтаж), а с помощью специально сконструированного коммуникативного посредника - очков с красными и синими цветовыми фильмами, кото-

рые раздавались публике перед началом сеанса. Когда зрители смотрели на экран через синий сегмент, то не видели пресловутых Ghosts (Духов). А когда направляли взгляд через призму красного, то моментально их обнаруживали в изобразительной пластике кадра.

Наиболее убедительным примером интерактивности в процессе классической кинокоммуникации может служить фильм W.Castle "Mr. Sardonicus" (1961), в котором режиссер реализовал два финала: оптимистический и трагический, т.е. главный герой в первом случае выходил победителем, во втором –погибал. Перед развязкой демонстрация фильма приостанавливалась с целью проведения голосования в кинозале. Оно осуществлялось путем подсчета карточек, которые зрители получали как приложение к билету. Выбор *одного* из двух вариантов финала картины проходил простым большинством голосов, и в соответствии с предпочтением публики сеанс возобновлялся (см. подробнее [145, с. 171–172]).

Очевидно, что приведенные способы активизации зрителя в кинозале в процессе просмотра фильма эквивалентны аттракциону: неспособность тривиального сюжета надолго удерживать внимание публики компенсируется нетривиальными для классической кинокоммуникации приемами возбуждения зрительского интереса к происходящему на экране. W.Castle явно апеллируют к театральной модели интерактивности, которая характеризуется кратковременностью и жестко лимитированным выбором вариантов поведения зрителя. При этом коммуникативный заряд распространяется внутри зрительного зала, но никоим образом не затрагивает суверенность пространственно-временного континуума фильма. Публика не получает (ибо не может получить в принципе) возможности проникновения во внутрикадровое пространство. Поэтому подобные эксперименты в кино носят случайный характер и более отвечают промоутерским, нежели художественным целям.

В отличие от кино телевидение частично реализует фактор интерактивности. ТВ изъяло зрителя из массовой аудитории, обособило в частном пространстве и приоткрыло возможность реальной обратной связи. Специалисты в области телевизионной технологии оперируют дефиницией "интерактивное телевидение", понимая интерактивность ТВ как его мно-

гофункциональность, в систему которой включаются "видео-запись, телетекст, видеотекст, телефакс, телевизионная графика, анимация, телеигры, телефотография и др." [26, с. 5]. Г.Герасимчик определяет интерактивность ТВ как "между-активный обмен, вариант воспроизведения информации, позволяющий с внешней стороны ... воздействовать на форму и содержание аудиовизуального материала, принимаемого ТВ приемником" [26, с. 7]. Исходя из этого, различаются три типа интерактивности: локальная, простая и полная.

Локальная интерактивность не имеет обратного канала связи и осуществляется на уровне домашней телеаппаратуры. При простой интерактивности телезритель посылает свои ответы по обратному каналу связи. Полная интерактивность предполагает двунаправленный обратный канал связи, что позволяет распределять информацию по индивидуальным адресам (покупка конкретным зрителем товара в телемагазине или заказ им трансляции определенного фильма на своем домашнем экране). Приведенная типология характеризует, прежде всего, модель взаимодействия с телезрителем в сфере потребления. Нас же интересует коммуникативно-эстетическая направленность интерактивности, которая выражается в трех возможных степенях воздействия на аудиовизуальную образность ТВ со стороны зрителя. Учитывая двуединую специфику телевизионного текста (инкорпорация телепрограммой каждой отдельной телепередачи), мы предлагаем следующую градацию интерактивности в сфере телевидения: 1) номинальная, 2) ограниченная (рестриктивная), 3) фактическая.

К номинальной (от лат. *nominalis* - именной) интерактивности мы относим зампинг - переключение каналов. Аудиовизуальный телевизионный поток актуализируется зрителем в момент включения телевизора. Нажимая кнопки на пульте управления, он свободно монтирует на своем домашнем экране новый аудиовизуальный текст, легко разрушая заданную извне программу многоканального вещания. Зампинг характеризует интерактивность телезрителя в отношении всей программы вещания. Выборка и попеременное воспроизведение на телеэкране фрагментов передач различных каналов является результатом взаимодействия. При этом подобный тип интерактивности локализован пространством зрителя,

который выкадровывает из виртуальных параллелей (вещательных каналов) и вставляет в рамку телеэкрана фрагменты аудиовизуальных образов различной продолжительности. Данный процесс сугубо индивидуализирован, носит камерный характер и тяготеет к незавершенности аналогично самой телепрограмме. Иными словами, можно утверждать, что зампинг есть образ телепрограммы –бесконечно изменчивого мозаичного (коллажного) текста. Только автором этого коллажа является не адресант, а получатель (зритель), который переконструирует телепрограмму как таковую. И здесь наличие либо отсутствие обратного канала связи не имеет значения.

Рестриктивная и фактическая интерактивность предполагает обратный канал связи и реализуется только в прямом эфире ТВ. В данном случае взаимодействие осуществляется не на уровне телепрограммы в целом, а в рамках конкретной передачи. Ограниченная степень интерактивности означает, что адресант ждет от телезрителя лаконичного ответа на предложенный вопрос посредством участия в голосовании ("К барьеру!", "Белорусское времечко" и др.). Однако такого типа интерактивность анонимна, формальна (зритель просто отдает свой голос "за" или "против") и не "прорывает" внутриэкранный пространство ТВ. В подтверждение тому индикаторы голосования всегда вынесены за кадр аналогично постраничным сноскам в книге. Данный прием используется как по отношению к внешней, так и внутренней аудитории телешоу ("Кулинарный поединок", "Две правды"). Но по сути (степени воздействия зрителя - внешнего либо внутреннего – на структуру передачи) коммуникативный принцип одинаков в обоих случаях. Его можно определить как резюмирующий.

Третья степень интерактивности (фактическая) достигается посредством телефонных звонков зрителей в телестудию по предложенным номерам. Здесь уже конкретный зритель аудиально встраивается в структуру передачи, проникая в ее внутрикадровое пространство. Воздействие зрителя ограничивается формулировкой вопроса либо кратким комментарием, но они неизбежно (поскольку не являются запрограммированными) корректируют драматургическую партитуру передачи, активизируют диалог телегероев.

Ведущий специалист в области экранной культуры К.Разлогов в своей книге "Искусство экрана: проблемы выразительности", опубликованной в 1982 г., настаивал, что "коммуникативные отличия телевидения от кинематографа основываются на *частных закономерностях психологии восприятия* (курсив мой. –А.Н.) и социокультурного развития" [87, с. 25]. И буквально на следующей странице находим противоречивое высказывание: "Книга и периодическое издание, фильм для домашнего проектора и для кинопроката, магнитная запись и радиопередача отличаются друг от друга ... не столько по технике создания и даже не по массовости аудитории, а *по способу отношений между источником и потребителем информации* (курсив мой. - А.Н.)" [87, с. 26]. Автор демонстрирует социокультурный подход к проблеме и говорит лишь о способе потребления информации реципиентом (адресатом): массовый/индивидуальный, ритуальный (Я.Иоскевич)/бытовой. Сейчас по прошествии четверти века стало очевидно, что кино и ТВ следует рассматривать как разновидности экранного искусства, оперирующие аудиовизуальным языком и создающие фильм (равно как драматический, музыкальный или кукольный театры создают спектакль). Поэтому, например, усовершенствованная техника съемки (от целлулоидной ленты к электронной магнитной ленте) принципиального влияния на специфику ТВ не оказала. Внутренняя дифференциация между этими двумя разновидностями стимулирована именно принципиальным изменением коммуникативной ситуации, которая рельефно дифференцируется фактором интерактивности, невозможной в кино, но насчитывающей три инварианта на телевидении. Не случайно М.Маклюэн провел разграничение между кино как "горячим" и телевидением как "холодным" медиа: "...горячие средства характеризуются низкой степенью участия аудитории, холодные – высокой степенью ее участия или дотраивания ею недостающего" [60].

Формирование Digital Art продемонстрировало безусловное усиление фактора интерактивности как коммуникативно-художественного компонента создания аудиовизуальной образности. "Эстетическое восприятие более не нацелено на созерцание артефакта и его мысленную интерпретацию, акцент делается на трансформацию артефакта в режиме

реального времени, на чувственный, поведенческий контакт с иллюзорной квазиреальностью", - справедливо отмечает Н.Воробьева [23, с. 22]. Возникающий в результате манипуляций реципиента технообраз открыт для проникновения. Человек (пользователь) может взаимодействовать с ним, трансформировать его, испытывая при этом реальные ощущения. Итак, в случае с Digital Art можно говорить о полной интерактивности, когда пользователь становится не только со-автором, но и со-героем. Это значит, что классическая последовательность автор - персонаж - зритель замещается нелинейной моделью коммуникации с поливалентной функцией реципиента как создателя, участника и наблюдателя. Компьютерные технологии, таким образом, реконструируют ситуацию синкретизма, присущего фольклору, когда "исполнитель был одновременно зрителем самого себя: "я" и "он" сливались в одном действе" [55, с. 40].

Трансформация коммуникативного алгоритма в сфере Digital Art базируется на относительности пределов (принцип окна), т.е. на возможности многократных переходов (точнее, входов/выходов), что "в визуальной форме создает условия для перенастройки сознания и восприятия зрителем экранного сообщения по-новому" [43, с. 14]. Новизна восприятия вызвана, по мнению Е.Ищенко, изменением статуса зрителя (пользователя) от наблюдателя к исследователю: "деформация привычных последовательностей воспринимается зрителем как задача на сопоставление, анализ" [43, с. 16]. Элементарным примером подобного рода может служить цифровой объект "Race Machine", сконструированный американской "interartist" Н.Барсон (N.Burson). Зритель садится к монитору и при помощи нажатия одной из четырех клавиш (White, Black, Latinas, Asian) актуализирует на экране антропологическую трансформацию собственного лица в соответствии с выбранным европейским, африканским, латиноамериканским либо азиатским типом. Созерцание человеком самого себя в данном случае не является изучением собственного зеркального отражения. Эмоциональная реакция нравится/не нравится (симпатичный/несимпатичный) возникает в результате сопоставительного анализа смоделированного экранного образа и своего "привычного" лица. Иными словами, интеракция реципиента "Race Machine" с технологичес-

кой точки зрения представляет собой манипулятивное взаимодействие с клавиатурой компьютера (аналогично зампингу). Но с точки зрения интерактивности как трансформирующего воздействия пользователя на экранный образ такое взаимодействие носит характер автокоммуникации от "я" к "я", где компьютер выступает как канал связи.

Итак, Digital Art возводит интерактивность в ранг базового художественного принципа. Он масштабно и полно реализуется в двух главных формах электронных артпрактик: виртуальной реальности (virtual reality – VR) и киберпространстве (cyberspace – CS). Важно подчеркнуть, что в обоих случаях с помощью компьютерных технологий синтезируется электронное пространство, но в VR оно сливается с пространством коммуникации, а CS сохраняет его автономию для пользователя.

Виртуальная реальность – "продукт высокого интерактивного компьютерного окружения, в котором человек вместе с компьютером становится частью виртуального мира" [101, с. 15]. Именно здесь едва ли не в буквальном смысле медиа способствует "внешнему расширению человека" (М.Маклюэн) за счет подключения к процессу восприятия тактильных свойств реципиента наряду со зрением и слухом, к которым апеллируют кино и телевидение. Как дигитальный объект VR реализуется посредством специального обмундирования пользователя: шлем (HMD – head-mounted device) или очки (i-glasses), перчатки (i-glove). Шлем содержит два жидкокристаллических миниэкрана, на которых с помощью компьютера генерируются трехмерные образы отдельно для каждого глаза реципиента. Интерактивные очки – это более позднее изобретение (1995). Они значительно легче шлема и позволяют пользователю видеть на своих внутренних экранных поверхностях не только компьютерные, но и телевизионные образы. В перчатки встроены специальные кнопки, нажимая которые пользователь может сохранять баланс и контроль, перемещаясь в виртуальной реальности. Компьютеру передается информация о пространственной позиции пользователя и его жестах, которые транспонируются в движения в виртуальном пространстве, заполненном дигитально синтезированными объектами. Реципиент взаимодействует с ними: натывается, обходит, переносит и пр. Он может изменить

ракурс и созерцать смоделированную реальность с высоты птичьего полета.

Киберпространство в отличие от VR формируется на поле широкого взаимодействия пользователей в режиме on-line. Здесь интерактивность служит основой для цифровой креации сюжетного пространства, что, естественно, влечет за собой возникновение и развертывание некой истории. Ее драматургами и режиссерами являются пользователи, которые, сидя за клавиатурой компьютера, импровизируют новые фабульные ходы, модифицируют персонажей и их действия. Иными словами, киберпространство наделяет реципиента (зрителя) реальной возможностью создавать беспленочный фильм в прямом эфире, чего не позволяет ни кино, ни телевидение. При этом возникает "коммуникация согласования" (Шютц), как в оркестре или командной игре, когда каждый отдельный пользователь, будучи изолированным возле своего компьютера, тем не менее учитывает и реагирует на трансформации цифрового образа, производимые другими реципиентами. Так формируется открытое произведение, поэтика которого определяется бесконечной изменчивостью и принципиальной незавершенностью.

Итак, интерактивность виртуальной реальности позволяет реципиенту разрушить границу между неорганическим искусственным пространством виртуальных образов и пространством их восприятия. Пресловутый "эффект присутствия" (или псевдоприсутствия, по А.Базену) здесь достигает наибольшей степени убедительности за счет подключения дополнительных чувств человека: осязания, обоняния. Виртуальная реальность - это пространственно-временной континуум, в котором дигитально синтезированные объекты становятся "перцептивно реалистичными" (Стивен Принс) для пользователя.

Интерактивность киберпространства включает реципиента в коммуникативный процесс по созданию дигитального произведения на экране компьютера. В этом случае пользователь наделяется функцией соавтора, управляющего ходом развития автономного по отношению к своей персоне дигитального образа.

Однако указанные различия приводятся к общему знаменателю, если помнить, что возникающая в обоих случаях ком-

муникативная ситуация, предполагает "актуального адресата" (Ю.Лотман), т.е. связанного с отправителем обратной связью.

Итак, рассматривая трехступенчатую эволюцию экранного искусства - от кино до Digital Art, - можно проследить динамику и характер внутреннего художественно-коммуникативного процесса, в котором отчетливо проявляет себя интенсификация интерактивности: мнимая (кино), реально осязаемая (телевидение), активно преобразующая (Digital Art). Возможность вмешательства зрителя в образную сферу экранного произведения расширяет креативность результата коммуникации. Одновременно исчезает частично (телевидение) или практически целиком (Digital Art) сомнительное, с точки зрения классической эстетики, свойство тиражности технообраза. Это значит, что ему присуща художественная уникальность (вариативность) по аналогии, например, с театральным спектаклем. Но автором (преобразователем) оригинального экранного текста становится зритель (пользователь).

Эстетический потенциал коммуникативного процесса выражен также через пространственно-временной континуум аудиовизуального повествования. В кино преобладает сложная многослойная конфигурация пространства-времени события, героя, автора, формирующая метафорическую перспективу экранного образа. Пространственно-временной континуум ТВ, наоборот, стремится к линейно-хронологическому разворачиванию, "уплощая" звукозрительный образ, ретушируя, прежде всего, его контуры. Пространственно-временной континуум Digital Art стремится к коагуляции (максимальному сгущению вокруг фигуры пользователя), который непосредственно "втягивается" в моделируемое *online* пространство/время виртуального технообраза.

Одним из важнейших факторов внутривидового разграничения экранного искусства служит изменяющаяся с органической (кино, ТВ) на неорганическую (Digital Art) аудиовизуальность. Кино- и телеобраз - это интерпретация предкамерной реальности. В сфере Digital Art аудиовизуальный нарратив создается из абстрактных байтов информации при аннулировании рецептивной функции камеры.

Глава 3 ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРИРОДА ЭКРАННОЙ ОБРАЗНОСТИ

3.1. Кинематограф как феномен кроссарт

Во второй половине XIX в. (после изобретения фотографии) инженерная мысль сосредоточилась на решении задачи одушевления фотографического изображения. Почти в каждой стране конструкторы работали над созданием аппаратов, позволяющих получить движущиеся снимки людей, животных, динамических предметов. Параллельно со съемочной камерой был создан проекционный аппарат, воспроизводящий движущееся изображение на белом полотне экрана. Однако только в 1895 г. труд многочисленных конструкторов был доведен до практического завершения. Братья Люмьер запатентовали свое изобретение, которое впоследствии получило повсеместное распространение. Первый публичный просмотр они организовали 28 декабря 1895 г. в "Гран кафе" на бульваре Капуцинов в Париже. Именно с этого времени - первого платного (коммерческого) сеанса, принесшего 33 франка чистой прибыли, - начинается история мирового кино. Братья Люмьер не предвидели триумфального будущего своего детища и рассматривали кинематограф лишь как живую фотографию – аттракцион, способный привлекать многочисленных зрителей и приносить существенную прибыль. Однако скоро стало очевидным, что французы открыли путь новому виду искусства.

Естественность экранного образа, отсутствие какого бы то ни было вмешательства создателей фильма в реальный ход события, снимаемого на пленку, – характерная особенность кинематографа Люмьер. Но зрителей прежде всего завораживала специфическая природа экранного зрелища, которая подспудно проявляла себя в незатейливых движущихся картинках. Оказалось, что изображение может менять свой масштаб (план) в отличие, например, от театрального спектакля, представляя предметный мир и человека как в целом, так и в совокупности отдельных деталей.

Очевидно, что для братьев Люмьер открытие выразительных средств нового искусства произошло стихийно. Они

устанавливали свою кинокамеру неподвижно и механически фиксировали все, что попадало в объектив. Изменение же масштаба изображения происходило за счет самодвижения реальности - приближения и удаления объектов. Люмьеровские фильмы были очень короткими и состояли из одного монтажного кадра.

Родоначальник игрового кинематографа Ж.Мельес поначалу увидел в нем лишь средство для иллюзионистов, способное значительно разнообразить сценическое представление. В 1898 г. недалеко от Парижа в Монтре он построил первый киносъемочный павильон. Это был обычный зал со сценой, но только вместо кресел для зрителей на уровне среднего ряда партера Мельес установил кинокамеру. Используя сегодняшнюю терминологию, можно сказать, что Мельес создавал фильмы-спектакли. В полном соответствии с законами театра он выстраивал на площадке действие, а затем запечатлевал его на киноленту.

Итак, репортажному принципу создания фильмов он противопоставил театральный. Если в лентах братьев Люмьер жизнь представляла в своих естественных формах, то мельесовские фильмы являлись целиком рукотворным, постановочным зрелищем.

Картины Мельеса отличаются богатством выдумки, разнообразием технических решений, размахом декораций, но вместе с тем страдают монотонностью экранного изображения, представленного маловыразительными общими планами. В отличие от фильмов братьев Люмьер, где реальные объекты свободно приближались и удалялись от камеры, перемещение актеров в студии Мельеса было строго ограничено порталом сцены, а киносъемочный аппарат также оставался статичным. Этот существенный недостаток позволил многим исследователям кино говорить о некинематографичности мельесовских фильмов, ограничивая его вклад в развитие экранного языка изобретением серии трюков (рапид, двойная экспозиция, взаимозамещение предметов в кадре и т.д.). Однако несмотря на условно-театральный характер его фильмов-феерий, Мельес сделал открытие важнейшего средства кинематографической образности - монтажа. Снимая довольно развернутые сюжеты с завязкой, развитием действия, кульминацией, он вынужден был собирать повествова-

ние из нескольких эпизодов. Это и привело Мельеса к использованию принципа последовательной склейки кадров (междукадровому монтажу).

Таким образом, имена братьев Люмьер и Жоржа Мельеса олицетворяют два полюса кинематографической образности – документальность и открытую театральность, на что указывал еще З.Кракауэр. Документальность строится на принципе репортажности – выкадровывании аутентичной предкамерной реальности. Театральность базируется на принципе **постановочности** – выкадровывании сконструированной предкамерной реальности. Собственно, весь художественный потенциал первой разновидности экранного искусства сосредоточен в спектре между этими двумя границами, что указывает на двойственный характер кинематографической образности, свободно перемещающейся от фотографично-достоверной к бутафорско-театральной стилистике. Очевидно, что сама терминология (фотографизм и театральность) указывает на двойственную природу **кинематографа**, впитавшего свойства как техногенных, так и классических искусств. Не случайно осмысление феномена кино и специфики его языка осуществлялись с учетом такой дихотомии.

С одной стороны, фильм отождествлялся с движущейся фотографией, что подчеркивало техническую основу кинематографа. С другой стороны, кинематограф пытались соотносить с традиционными видами искусства, что актуализировало художественный статус нового явления. Так, один из основоположников кинотеории итальянец Р.Канудо в работе "Манифест семи искусств" (1911) попытался определить место кинематографа в иерархии искусств, центральное положение в которой занимают, по его убеждению, архитектура и музыка. К первой примыкают живопись и скульптура, ко второй – поэзия и танец. Кино же, по мнению Р.Канудо, интегрирует все эти виды и представляет собой «пластическое искусство в движении. Это седьмое искусство одновременно входит в число искусств "неподвижных" и "подвижных", "временных" и "пространственных", "пластических" и "ритмических"» [2, с. 16].

Следует заметить, что техническая основа кинематографа противоречила, в понимании первых исследователей, самой сути явления художественного порядка. Ибо фиксация по-

средством объектива была лишь копией предкамерной реальности (документальной либо театральной), но не созданием некоего уникального образного оригинала.

Однако к середине 1920-х гг., когда художественная практика кинематографистов безоговорочно подтвердила статус кино как особого вида искусства, теоретические исследования сконцентрировались на проблеме киноязыка. Поначалу она отождествлялась с языком кинематографической образности и, соответственно, с изучением выразительных средств кино: план, ракурс, свет, монтаж. При этом и режиссеры, и теоретики не случайно акцентировали понятие ритма в кино, поскольку именно ритмизация лежит в основе создания любого произведения искусства. Так, Р.Канудо говорил о ритме как игре планов. Французский режиссер и автор доктрины фотогенического искусства Л.Деллюк определял ритм как общее связующее средство фильма, выраженное через равновесие пропорций киноленты и логику соединения эпизодов. Его коллега Ж.Дюлак считала, что ритм лежит в основе драматургии экрана.

Проблема ритма в кино прямо коррелировала с концепцией монтажа как базового художественного метода киноискусства. Прежде всего была открыта его формообразующая роль в кинопроизведении. Именно в данной сфере сконцентрировались интеллектуальные и творческие усилия режиссеров Д.Гриффита, Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Дз.Вертова, Л.Деллюка, В.Пудовкина и других, разработавших монтажные приемы организации экранного повествования. О стиле- и смыслообразующем характере монтажа одним из первых заговорил венгерский теоретик Б.Балаш. В своем труде "Дух фильма" (1930) он предложил видовую типологию монтажа: ассоциативный, интеллектуальный, формальный. "Посредством монтажа можно не только сочинять, но и пересочинять и можно фальсифицировать значительно проще, чем прибегая к любому другому средству" [8, с. 130].

С течением времени проблема киноязыка стала приобретать характер лингвоцентризма. Американский исследователь Мортимер Дж.Адлер в книге "Искусство и благоразумие" (1937) одним из первых попытался вычленить структуру киноречи методом аналогии. Автор уподобил букву отдельному неподвижному пластическому элементу внутрикадро-

вой композиции, слог - неразделимому ряду таких неподвижных пластических элементов, слово - делимому ряду пластических элементов, фразу - сцене, период - эпизоду, абзац - серии эпизодов, обладающей повествовательным единством [2, с. 259]. Опираясь на сжатое изложение данного концепта Г.Аристарко, можно, тем не менее, предположить, что Мортимер Дж.Адлер слово отождествлял с монтажным кадром фильма, а букву и слог - с визуальными слагаемыми внутрикадровой пластической композиции. Например, кадр с изображением некоего интерьера функционирует как слово. Роль одного из слогов будет выполнять конкретный натюрморт в заданном интерьере (букет цветов в вазе на столе), роль буквы - элемент данного натюрморта (цветы, ваза, стол).

Спустя тридцать лет в конце 1960-х гг. такой лингвоцентристский подход привлек к научной дискуссии специалистов в области языкознания и структурализма, пытавшихся разработать основы грамматики кинематографического языка. К.Метц, П.-П.Пазолини, У.Эко рассматривали фильмы через призму семиотики де Соссюра, структурализма Леви-Стросса и предлагали разнообразные кинолингвистические модели, отгалкиваясь от двухуровневого членения языка: монемы (слова) и фонемы (слоги). Так, Пазолини отождествил кадр с монемой, а в качестве минимальных единиц (фонем) предложил объекты реальности, этот кадр составляющие, и назвал их кинемами. У.Эко, критикуя подобный подход, выдвинул идею тройного членения киноязыка, где в качестве минимальной единицы выступают фигуры (углы, светотеневые контрасты и пр.), складывающиеся в знаки (нос, глаз, квадратная поверхность), которые, в свою очередь, образуют семы ("высокий блондин, одетый в светлый костюм"). Что же касается кадра, то он, по мнению У.Эко, представляет собой "более крупную единицу, не соответствующую монеме", и "скорее сопоставим с сообщением" [117, с. 166-168]. Подобной точки зрения придерживался К.Метц, считая, что кадр в кино "сходен скорее с высказыванием, чем со словом", но при этом указывал на различия между ними: "Самое сложное высказывание в конечном счете сводимо к набору дискретных элементов (морфем, фонем...), количество и природа которых определены... План в кино тоже результат организа-

ции нескольких элементов, ...но количество и природа этих элементов столь же неопределенна, как и сам план" [65, с. 109]. Поэтому К.Метц настаивал на принципиальной невозможности вычленения минимальной единицы киноязыка, предлагая вести речь не о грамматике кино, а о риторике.

Таким образом, коренная проблема вычленения основной минимальной единицы фильма так и осталась нерешенной в семиологии. В кинорежиссуре творческая практика закрепила статус киноединицы за кадром как основным строительным элементом фильма. Поэтому вполне убедительным представляется дифференциация кинокадра, предложенная Уортом Соллом в статье "Разработка семиотики кино" (1969): видема, кадема, эдема. Под видемой автор понимает "кадр вообще, соответствующий изображению-событию". Термином "кадема" определяется операторский кадр (фрагмент изображения-события, снятый целно с момента включения до момента выключения киноаппарата). Эдема является урезанной частью кадемы и соответствует собственно монтажному кадру фильма. Режиссер, оперируя исходным материалом (кадемами), создает определенную комбинацию эдем, составляющих кинопроизведение [102, с. 151]. На сегодняшний день термин "кадр" употребляется в трех значениях:

- для обозначения отдельного фотоснимка на пленке (технологический аспект);
- для обозначения аудиовизуальной композиции, ограниченной периметром экрана (синхронический аспект);
- для обозначения длительности между монтажными "швами" (диахронический аспект).

Важно подчеркнуть, однако, что три указанных значения кадра отражают трехуровневую модель построения кинематографического образа: каждое последующее приращение базируется на предшествующем уровне. Монтажный кадр (эдема), или отрезок фотографического материала (В.Шкловский), представляет собой высшую ступень в данной структуре и является главной художественной единицей фильма. Кадр (эдема) никогда не сводим к отдельному кадрику на целлулоидной ленте, но всегда тождественен экрану, на который проецируется. Кадр не статичен, ибо запечатлевает существование объекта во времени. Кадр не сводим к изображению, его пространство заполнено звуковым материалом.

Кадр является результатом синтеза плана, ракурса, светотеневых, цветовых и звуковых соотношений. Не случайно С.Эйзенштейн и В.Шкловский уподобляли кадр иероглифу. Именно аудиовизуальность и синтетизм кадра не позволили демонтировать его до простейших элементов, аналогичных фонемам. Очевидно, что все перечисленные характеристики монтажного кадра эквивалентны техногенно-художественной природе кино, в котором органическое единство образного строя (синтетизм) обеспечено наличием технического компонента (техногенность). Такая специфическая двуединая природа кино обусловлена уникальностью его местоположения в системе искусства – на пересечении традиционных (классических) и техногенных типов искусства. Иначе говоря, кино одновременно принадлежит как к системе традиционных, так и к системе техногенных искусств, что сказалось на художественной специфике основополагающего вида экранного искусства, а также на характере эволюции всей художественной культуры XX в. Однако столь значимый фактор до сих пор не стал предметом строгого научного анализа. В отечественной искусствоведческой литературе 1980-х гг. рассматривался вопрос становления и развития техногенной культуры в целом. Так, Н.Зоркая в работе “Уникальное и тиражированное. Средства массовой информации и репродуцированное искусство” (1981) прослеживает эволюцию новых искусств как процесс их вызревания в сфере старых, акцентируя внимание на зрелищном характере тех и других. О.Нечай в монографии “Телевидение как художественная система” (1981) предлагает масштабную модель двойной спирали, образуемой в области пересечения традиционной культуры и системы массовой коммуникации и информации. Область этого “наслоения” автор определяет как систему новых техногенных искусств [73, с. 238]. Следует подчеркнуть, что основной массив искусствоведческих исследований подобного рода был вызван мощной волной художественной практики телевидения того времени и в конечном итоге сводился к доказательству (или опровержению) гипотезы о том, является ли искусством телевидение. Поскольку в отношении кино данная проблема была снята, постольку и его видовая специфика была оттеснена на периферию научного интереса. Симптоматично, что в последние годы вновь ощутима мута-

ция устоявшихся киноведческих подходов из-за предельной насыщенности мирового пространства движущимися изображениями. Поэтому на научных конференциях иногда озвучиваются радикальные точки зрения вроде: «... не знаю, что есть “кино” в настоящий момент, и какова должна быть история того, чего мы пока не можем определить» [37, с. 9].

Однако сегодня, когда траектория развития художественной культуры последнего столетия стала более отчетливой, необходим ретроспективный взгляд с целью определения отправной точки в новой системе координат современного искусства. По нашему убеждению, таковой является кинематограф, возглавлявший иерархию искусств XX ст., изменивший направления эстетических поисков, овладевший колоссальной аудиторией, в значительной степени трансформировавший массовое сознание. Тем не менее, как справедливо заметил О.Аронсон, кино «заявило себя как искусство, но это событие не было почти никак отрефлектировано в теории, т.е. не была проделана естественная работа по осмыслению феномена кино и его "естественной" способности быть искусством в традиционном смысле этого слова» [50, с. 140].

Итак, кино как феномен кроссарт трактуется нами с точки зрения его видовой природы, образовавшейся в результате двойного синтеза: родовых свойств классических искусств, с одной стороны, и имманентных признаков техногенных искусств, с другой.

Рассматривая кино как вид в системе классических искусств, ограничимся представительством четырех основных — литература, музыка, изобразительное искусство и театр. Проанализируем характер взаимосвязи кино с каждым из обозначенных видов.

При первом приближении к поставленной задаче ответ не кажется трудным по причине широко распространенного взгляда, согласно которому общим знаменателем литературы и кино служит сценарий, предшествующий фильму и выполненный по законам литературного творчества. Музыка рассматривается в качестве дополняющего художественного элемента кинопроизведения. От театра кино заимствует мастерство режиссуры и актерскую игру, а от изобразительного искусства — язык визуально-пластической образности. Однако необходимо подчеркнуть, что при таком подходе смести-

ваются разные категории: этап работы над фильмом (написание сценария), слагаемое звуковой образности (музыка), элементы визуально-пластических выразительных средств (изобразительно-композиционные решения). Нам же следует установить тот родовый признак каждого из классических видов искусств (своеобразный генотип), который заимствован кино (не кинопроизведением). Другими словами, следует определить то качество литературы, музыки, ИЗО и театра как отдельного вида искусства, которое обуславливает уникальность их художественной природы и, "переплавляясь" в синтезе, обеспечивает своеобразие кино как самостоятельного вида искусства. Выявим алгоритм такого синтеза.

Сущность родства кино как вида и литературы как вида определяется нарративностью – способностью рассказывания. Принцип повествовательности лежит в основе формирования как литературной, так и кинематографической образных систем. Тем не менее киноповествование имеет свои отличительные признаки, на которые, в частности, указывал Мортимер Дж.Адлер в книге "Искусство и благоразумие" (1937): «Оно при повествовании служит *"медиумом"* (курсив мой. - *Н.Л.*); кроме того, следует учитывать манеру, в какой ведется повествование: технические элементы, присущие киноискусству, - зрительное изображение и связь изображения с диалогами или другими звуками» [2, с. 259].

Кино и изобразительное искусство оперируют зримыми (иконическими) образами. Более того, как точно заметил Б.Балаш в книге "Кино: становление и сущность нового искусства", в кино, как и в живописи, "человек и его окружение однородны... оба появляются в виде изображения, и потому между ними нет реального различия" [8, с. 109]. Однако принципиальное отличительное свойство кинематографического изображения - динамизм, развитие во времени. Именно данный фактор лежит в основе нового эстетического свойства кино, сформировавшегося благодаря синтезу нарративности (от литературы) и изображения (от ИЗО). Этим свойством является повествование изображением. Литература повествует, но не изображением, а словом. ИЗО же не способно к повествованию, ибо его визуальный образ статичен, лишен возможности развития во времени. Если в качестве центрального для искусства определить образ человека, то очевидной, по мне-

нию Ю.Лотмана, станет способность кинематографа превращать внешний облик героя в повествовательный текст из-за возможности разделения на экране этого облика на частные слагаемые и выстраивание их в определенной последовательности. Именно акцентирование внимания зрителя на отдельных деталях внешности человека отличает кино от театра и изобразительного искусства, но роднит с литературой [54].

Рассмотрим далее взаимосвязь кино и музыки как видов искусства. Их общий знаменатель - звуковой образ. В музыке звук является таким же художественным материалом, как, например, слово в литературе или цвет в живописи. Это "корневые" основания, "ампутация" которых неизбежно приведет к исчезновению соответствующих видов. Кино, заимствуя у музыки звуковое начало, преобразует и усложняет его до многосоставного звукового образа, где сплетаются шумовой, вербальный и, собственно, музыкальный компоненты. Учитывая данный аспект, уточним специфику художественного синтеза в кино - повествование изображением и звуком (аудиовизуальное повествование).

Наиболее сложным в силу широко распространенного стереотипа представляется поиск общего "гена" кино и театра. Еще на заре кинематографа исследователи декларировали несходство этих, казалось бы, близких родственников. Р.Канудо, например, утверждал, что кино - "это зрелищная пьеса, написанная изображениями и светом, .. это такая же абстракция, как пьеса, которую читаешь" [2, с. 16]. В середине XX в. А.Базен писал, что "иллюзия в кинематографе основана не на молчаливо принятых зрителем условностях, как в театре, а, наоборот, на незыблемом реализме показываемого" [7, с. 178]. Театральное искусство основано на контрапункте героя как реального человека (живой актер) и бутафорской среды, в которой он действует (сценическое пространство). На экране же и персонаж, и среда равноценны материально (являются фотографическими копиями) и образно (по своей эстетической весомости). В театре герой является главным носителем художественной информации. В кино на эту роль зачастую претендуют пейзажи, пластические детали и пр.

Традиционно считается, что видовое сходство театра и кино обусловлено синтетической природой. Но действительно ли синтетизм является корневым основанием театра как вида

искусства. Синтетизм ли обуславливает уникальность (видовую обособленность) театра? Синтетизм, безусловно, присущ ... спектаклю - театральному произведению. А вот художественная природа театра как вида искусства в отличие от литературы, музыки и ИЗО зиждется, как известно, на живой коммуникации между исполнителем и зрителем. Именно наличие непосредственного эмоционального контакта (так называемой вольтовой дуги) между лицедеем и хотя бы одним человеком, который внимает его действиям, обеспечивает возникновение театра как вида искусства в отсутствие сцены, декораций, светового оформления и др. По нашему убеждению, именно эффект коммуникации максимально сближает кино и театр. Причем парадоксальным подобное утверждение выглядит лишь поначалу. Конечно, кинокоммуникация опосредована техногенностью и не обладает интерактивностью (поведение публики в кинотеатре никак не влияет на происходящее на экране). Однако при этом сила эмоционального накала кинозрителя может превышать степень эмоционального сопереживания зрителя театрального. С одной стороны, это объясняется аудиовизуальной образностью, которая усиливает эффект адекватности кинопроизведений так называемой объективной (безусловной) реальности. Зримые (пластические) и слышимые (звуковые) выразительные средства, методы их соотношения (монтажа) позволяют достигать в экранных произведениях чрезвычайно мощного эстетического и психологического напряжения. С другой стороны, это можно объяснить однонаправленным характером кинокоммуникации. Если в театральном зале эмоциональный заряд перетекает от актера (персонажа) к зрителю и обратно, то в кинозале он аккумулируется на одном полюсе - зрительском, поскольку экранная копия актера (героя фильма) индифферентна к каким бы то ни было реакциям кинозрителя. Поэтому значимость коммуникативного принципа в кино и театре как самостоятельных видах искусства трудно отрицать.

Итак, искусство кино венчает многовековой процесс эволюции художественных видов, аккумулируя, преобразуя и развивая их определяющие свойства. Синтезировав повествовательность, звукозрительную образность и эффект сиюминутной коммуникации, кино создало новый - экранный (аудиовизуальный) нарратив.

Для удобства рассуждения ограничим выборку техногенных искусств фотографией (непосредственной предшественницей кино), кинематографом и телевидением. Рассмотрим их общие признаки с целью выявления эстетического знаменателя, определяющего единство поэтики их произведений.

Техногенность характеризует природу новой системы неклассических (нетрадиционных) искусств. Возникнув как результат синтеза науки и искусства, технического и художественного творчества, эта сфера продуцирует артефакты при помощи соответствующей аппаратуры, основываясь на той или иной технологии – целлулоидной (кино), электронной (телевидение), цифровой (Digital Art). Другими словами, фактор техногенности определяет невозможность создания произведений без использования технических средств.

Фотографичность означает высокую степень жизнеподобия образов, их тождественность репродуцируемой (интерпретируемой) реальности. Иначе говоря, материалом для создания произведений техногенных искусств служит сама реальность в ее пространственно-временном развертывании.

Тиражность выявляет факт нейтрализации в иерархии "оригинал – копия" по отношению к техногенным произведениям. Это значит, что данные виды искусства способны производить свои артефакты изначально огромным количеством "копий – оригиналов", абсолютно тождественных друг другу по своей художественной ценности.

Вездесущность характеризует высокую скорость распространения в мегапространстве социума произведений техногенного искусства и способность их проникновения в частное микропространство отдельного человека.

Однако, если экстраполировать эти четыре признака на сферу Digital Art, то потребуются существенные уточнения в части фотографичности и тиражности. Данные свойства присущи артефактам Digital Art репродуктивных форм. Но оригинальный (не репродуктивный) компьютерный технообраз создается, во-первых, не из "материала" предкамерной реальности, а из байтов информации. Во-вторых, аудиовизуальный нарратив, моделируемый в режиме on-line, не может быть зафиксирован и растиражирован по всем амплитудам своего гипертекстового развертывания.

Суммируя сказанное, подчеркнем, что кино есть результат двойного синтеза, при котором звукозрительное повествование (первый уровень) базируется на техногенной природе и фотографической точности (второй уровень). "Техника ... оказывает прямое воздействие на искусство с помощью материала, который она стремится подчинить себе. Но ни одно искусство не использовало более богатого материала, чем кино, - саму жизнь, от таинства человеческого лица до загадочности любой вещи, выявляемой при помощи света" [70, с. 33].

Помимо того, что кино стало полноценным видом искусства, оно положило начало новой художественной ветви - экранному искусству (рис. 4).

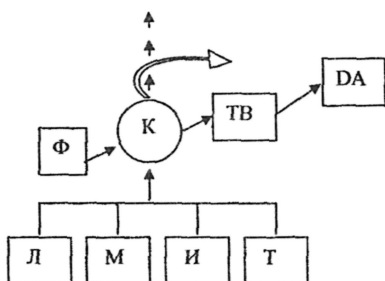


Рис. 4. Кино как феномен кроссарт:

семейство традиционных искусств: Л – литература, М – музыка, И – изобразительное искусство, Т – театр, К – кино;

семейство техногенных искусств: Ф – фотография, К – кино, ТВ – телевидение, ДА – дигитальное (компьютерное) искусство;

семейство экранных искусств: К – кино, ТВ – телевидение, ДА – дигитальное искусство.

Итак, находясь на пограничье двух систем (традиционных и техногенных) искусств, кино явилось тем узловым элементом, тем перекрестком, что направил развитие мировой художественной культуры по новому витку спирали через синтез к качественно иному синкретизму. Экранное искусство, источником которого является кино, с одной стороны, служит универсальным репродуцирующим механизмом для произведений всех классических видов (в том числе сцени-

ческих); с другой - представляет собой самостоятельную сферу художественного творчества.

3.2. Художественный потенциал репродуктивных и продуктивных телевизионных форм

Сегодня уже вряд ли возможно эффективно вести научный анализ специфики телевидения дифференцированно - как электронного СМИ и как производителя собственной художественной информации (телефильмов). Границы между художественностью и внехудожественностью размыты в общем социокультурном плане, когда произведения искусства все труднее идентифицируются в синкретизированном эстетическом опыте артмейкеров. В сфере ТВ наблюдается аналогичный процесс: здесь создаются reality show по драматургическому принципу "реальная персона в предлагаемых обстоятельствах", смело вводятся в репортажи цитаты из игровых кинофильмов, изобретаются аттрактивные заголовки в новостных программах и пр. Но, главное, телевизионный экран транслирует (и всегда транслировал!) отнюдь не реальность, а ее аудиовизуальный образ, который, равно как и кинематографический, опосредован рецептивной функцией камеры.

Более того, телевидение отнюдь не первым демонстрирует *"относительный"* характер самоопределения искусства" [44, с. 202]. В этом же ряду находятся литература и кинематограф. Определение "художественный" в искусствоведении более не сопутствует термину "фильм", ибо кинопроизведение может быть неигровым, игровым, анимационным и во всех трех случаях претендовать на образную интерпретацию заявленной темы (проблемы). Профессиональные телеоператоры и режиссеры изыскивают художественный потенциал синеэкдохы (часть вместо целого), аллегорического сопоставления (параллельный монтаж) даже в коротких новостных сообщениях, не говоря о клипах и рекламных миниатюрах. В целом семейство экранного искусства представляет собой гигантское пограничье, где осуществляется процесс перманентного "перехода от внехудожественных ...форм практической деятельности в сферах труда, познания, идеологии, общения к формам комплексным, синтезирующим утилитарное содер-

жание с художественным, и, наконец, к формам чисто художественной, очищенной от какой-либо утилитарности, творческой деятельности" [44, с. 319–320]. Поэтому разделение телевидения на сферу художественного и нехудожественного представляется нам не актуальным.

Телевидение обеспечивает аудиовизуальному образу simultанность (одновременность передачи и восприятия на разнородном расстоянии), континуальность (практически непрерывность), систематичность (постоянное воспроизведение в циклической форме). При этом следует разграничивать репродуктивную и продуктивную функцию ТВ, Репродуцирование - это производство телевизионных копий (версий) артефактов, возникших и существующих вне телевидения. Продуктивная функция предполагает создание телевидением собственных оригиналов.

Как показывают современные научные публикации, проблема "копия/оригинал" до сих пор остается дискуссионной. К.Разлогов, например, активно опровергает сложившуюся дифференциацию продуктивности и репродуктивности в телевидении: "Любой вид коммуникации, как и искусства, в конечном итоге всегда репродуктивен, поскольку его содержание составляют определенные аспекты реальности. Тем более это относится к иконическим структурам ТВ. Поэтому не следует искусственно разграничивать "репродуктивные" и "оригинально-телевизионные" формы" [76, с. 238]. Полемизуя с автором, укажем, что изначальный процесс выкадровки предкамерной реальности уже по своей сути является первичным уровнем образотворчества, т.е. даже документальная реальность на экране всегда создана (кадр, монтаж, комментарий) и субъективирована. Поэтому любой телевизионный образ, как минимум, репродуктивен в той же мере, в какой и оригинален. Впрочем, далее автор логично оперирует отвергнутым ранее понятием: "...репродуктивность способствует кристаллизации новых типов произведений экрана, в кино развития не получивших" [76, с. 245]. Хотя К.Разлогов свою мысль не развивает, можно предположить, что речь идет о кинофильмах-спектаклях.

Терминологическая недифференцированность понятий "репродуктивные и продуктивные формы" приводит к смысловому искажению и некорректности научных выводов. Напри-

мер, С.Севастьянова в автореферате диссертации "Проблема синтеза искусств в экранном музыкальном театре" (2004) не разграничивает репродуктивные формы (трансляции и адаптации сценических постановок) и фильмы-экранизации (кинооперы, телеоперы). Исследуя жанровые структуры экранного музыкального театра, автор в качестве разделительной границы избирает "сумму доминирующих признаков": либо тяготение к театральности (открытой условности), либо к реальности (безусловности). В результате киноопера И.Бергмана "Волшебная флейта" обретает статус "музыкального спектакля, несмотря на сокращение музыкального материала", а киномюзикл "Иисус Христос - суперзвезда" автор относит к музыкальному фильму [93, с. 18], хотя обе ленты по статусу тождественны, являясь кинопроизведениями, но не репродукциями театральных постановок. Нигде в тексте автореферата не оговаривая, С.Севастьянова в качестве классификационного принципа по сути использует видовой признак. Отдельно рассматриваются игровые фильмы (кинооперы, киномюзиклы) и определяется их жанр как музыкальный спектакль или музыкальный фильм. В этом случае разделение проводится по видам искусств - театр и кино. Затем автор диверсифицирует анимационные фильмы: мультипликационный балет, мультипликационная опера, мюзикл, мультипликационный концерт. Здесь уже в основу кладется внутривидовая типология кино (игровое и анимационное). В качестве принципа для выстраиваемой иерархии С.Севастьянова избирает степень "сжатия" исходного музыкального текста: от полновесного его воплощения (фильмы-спектакли) (в интерпретации автора "транслируемый спектакль") до видеоклипа.

Подобный подход, к сожалению, не позволяет отчетливо уяснить специфику репродуктивных и продуктивных экранных форм, что особенно важно в сфере художественной практики. Выше мы отмечали, что экранная репродукция - это фильмическая копия самостоятельного артефакта (театрального спектакля, концерта, спортивного шоу и пр.). До появления кинематографа искусство, основанное на исполнительстве, не имело адекватных способов фиксации (запечатления) своих произведений. Рисунки и фотографии, вербальные описания могли давать лишь приблизительное фрагмен-

тарное представление о спектакле, шоу, литературном или музыкальном концерте и др. Кинематографическая технология позволила осуществить запись на пленку любой сценической постановки от начала до конца в ее драматургическом разветвлянии и с уникальным составом исполнителей.

Возникновение телевидения способствовало гигантскому расширению репродуцирующей функции экрана. При этом стабилизировался (перестал быть стихийным и периферийным как в сфере кинематографа) процесс создания "консерватов культуры" (О.Нечай). Любую экранную репродукцию мы называем фильм-спектакль (фильм-концерт и т.п.), подчеркивая при этом автономию оригинала - конкретного спектакля, поставленного на конкретной сцене конкретным режиссером с определенными актерами.

Очевидно, практика экранного репродуцирования поднимает ряд проблем: об эстетической эквивалентности фильмической копии оригиналу, о степени трансформации его (оригинала) образной структуры, о художественной ценности самой аудиовизуальной репродукции. "Может ли грандиозное хореографическое действие быть передано на малом экране? Искажает ли интимность телевизионного восприятия силу большой оперы? Что происходит со спектаклем, когда его передают в крупных планах?" - эти вопросы, сформулированные американским исследователем В.Розе [151], не утратили своей актуальности.

Естественно, что экранная репродукция любого произведения неизбежно несет потери. Они обусловлены архитектурной оригинальностью оригинала, его коммуникативной спецификой, а также техническим уровнем репродуцирующей системы. Кино и телевидение не могут буквально скопировать сценическое произведение, поскольку не поддается прямому воспроизведению атмосфера постановки, "вольтова дуга", замыкающая в пространственно-временном континууме сцену и зрительный зал. Однако ТВ в состоянии создать такую репродукцию оригинала, которая при условии активизации собственного технико-эстетического и коммуникативного потенциала может обладать новыми художественными чертами. В связи с этим Ю.Богомолов, например, замечает: "... чем последовательнее решается продуктивная задача, тем выше должна быть активность выразительных средств коммуникативного

канала (системы)" [16, с. 39]. Завершая мысль автора, подчеркнем: чем выше активность экранных выразительных средств, тем призрачнее грань между репродуктивной и продуктивной формами.

Телевидение осуществляет репродуцирование двумя методами: трансляцией и адаптацией.

Трансляция предполагает передачу оригинала с места его возникновения и существования (театрального зала, филармонии) в прямом эфире. В этом случае телевидение максимально бережно сохраняет поэтику оригинала, ибо оставляет неизменным триединство коммуникации, когда процесс создания, само становящееся произведение и его восприятие (как внутренней - зрители спектакля, так и внешней - зрители телетрансляции, аудиторией) совпадают во времени.

Обычно трансляции свойственна обобщенно-отстраненная точка зрения, т.е. подход к оригиналу как к документу с целью его максимально точной передачи - своего рода, эксплицитного цитирования. Тем не менее у телевидения имеется ресурс для преобразования "транслята" (О.Нечай) в новую зрелищную форму: рапид, повторы, стоп-кадры, ракурсы, панорамы и трансфокаторы, электронные спецэффекты, - которые могут начать работать в качестве художественного "прибавочного элемента" (Д.Лихачев), т.е. предкамерная реальность неизбежно преобразуется для усиления черт зрелищности. Телекамера в данном случае действует аналогично кинокамере, используемой при создании хроники или неигровых фильмов. Подобная модуляция (переход предкамерной реальности в экранный образ) обусловлена рецептивной функцией камеры, подвергающей эффекту артизации (театрализации) любое снимаемое событие и его участников.

Однако помимо таких общекинематографических приемов, трансляция открывает дополнительный эстетический ресурс, сконцентрированный именно в коммуникативных возможностях ТВ. Дело в том, что трансляция есть, по сути, репортаж с места события. И акцентирование эффекта репортажности может служить стилеобразующим приемом для создания телевизионного артефакта. Так, например, во время антракта можно провести блицопрос аудитории, взять краткое интервью у исполнителей, получить комментарий специалистов и др. Иными словами, "достроить", обрамить ре-

производимый оригинал (обособленный художественный текст) документальными свидетельствами участников. Подобный коллаж абсолютно органичен для телевизионной арт-практики. А переплетение художественного произведения с комментариями к нему отражает один из определяющих постмодернистских подходов в сфере искусства.

Метод адаптации при создании телевизионной репродукции приводит к созданию фильма - фильма-спектакля, фильма-оперы, фильма-балета, фильма-концерта и пр. Если телевизионная трансляция спектакля или концерта имеет целью, прежде всего, растиражировать в прямом эфире событие на многомиллионную аудиторию, то адаптация - это аудиовизуальная запись произведения для его хранения в архиве культуры.

Телевизионная адаптация артефактов театрального, музыкального и других видов искусства является переводом (транскрипцией) оригинала на новый экранный язык. Режиссер адаптации смелее оперирует планами, ракурсами, монтажом, стремясь запечатлеть художественный текст не буквально, но сохраняя его внутреннюю атмосферу и настроение, "дыхание" образного строя. Важно также заметить, что метод адаптации допускает (если не сказать требует) "лабораторных" условий осуществления записи. Например, телевизионная запись театрального спектакля может проводиться в специально назначенное время при отсутствии зрителей. Это позволяет приостанавливать действие, повторять проигранные эпизоды, т.е. фактически превращает сценическую площадку в кинематографическую. При таком подходе удаляется "нерв" театрального произведения - контакт актера и зрительного зала. Но выше мы уже отмечали, что эстетическая ценность адаптационной репродукции обусловлена образной самодостаточностью оригинала (его сценографическими, режиссерскими, музыкальными решениями), а также исполнительским мастерством. При адаптации оригинал и его экранная репродукция разнятся значительно больше, чем при трансляции. Кроме того, сценическое и экранное бытие спектакля распадается во времени.

Опыт телевизионного репродуцирования сценических произведений достаточно основателен как в Беларуси, так и в соседних странах. Минская студия ТВ, например, только за

первые шесть месяцев своего существования в 1956 г. транслировала четыре спектакля, причем не только минских, но и гастролирующих трупп: "Последние" М.Горького и "В добрый час" В.Розова (Белорусский академический театр им. Я.Купалы), "Отец и сын" (Центральный театр Советской армии, г. Москва), "Чудесный сплав" В.Киршона (Ивановский областной драматический театр). В 1958 г. репродукции театральных спектаклей составили около 13% всего объема вещания: причем транслировались постановки академических, областных, самодеятельных белорусских и приезжих коллективов. В течение года эти передачи выходили неравномерно, но, тем не менее, ежемесячно в белорусском телеэфире появлялась экранная репродукция спектакля драматического, музыкального или кукольного театра.

Освоение видеозаписи способствовало постепенному вытеснению из эфира в 1970-е гг. **репродукций-транслятов** в пользу фильмов-спектаклей. На телевидении (прежде всего Центральном - ЦТ, г. Москва) были основаны две (!) еженедельные рубрики "Театральный спектакль" и "Премьера телефильма-спектакля", в рамках которых демонстрировались репродукции постановок ряда московских театров. Например, за первую декаду апреля 1978 г. белорусские телезрители смогли посмотреть шесть фильмов-спектаклей: "Пена" (Московский театр сатиры), "Старик" (Малый театр), "На золотом дне" (театр им. Е.Вахтангова), "Элегия" (Центральный театр Советской Армии) и др.

В 1980-е гг. белорусское ТВ достаточно интенсивно снимало фильмы-спектакли, сохраняя на пленке лучшие произведения национальной сцены. Для их демонстрации в эфире была создана специальная рубрика "В театрах республики", благодаря чему на домашнем экране появились спектакли "Люди на болоте" и "Трибунал" (театр имени Я.Купалы), "Вечер" (театр имени Я.Коласа), "Бабые царство" (театр имени Горького), "Записки сумасшедшего" (театр-студия киноактера) и др. Обычно показ телевизионной репродукции театрального произведения предварялся выступлением искусствоведа либо режиссера-постановщика. Они рассказывали историю рождения спектакля, отмечали наиболее удачные актерские работы и общую художественную значимость произведения. Анализ фондового каталога белорусского те-

телевидения показал, что из 41 фильма-спектакля 35 (примерно 85%) были записаны в период с 1986 г. по 1990 г. (данные на 01.06.1990 г.). Впоследствии на белорусском ТВ репродуцирование театральных постановок практически прекратилось. И это несмотря на увеличение каналов. Заметим, что российский канал РТР-планета имеет в сетке вещания нишу для демонстрации фильмов-спектаклей, снятых за последние годы. Вечерами по пятницам телезрителю предлагаются репродукции наиболее ярких театральных произведений последнего времени: "Гамлет" и "Лес" (МХАТ), "На всякого мудреца довольно простоты" и "Похождения Чичикова" (Театр под руководством О. Табакова), "Король Убю" (театр Et Cetera под руководством А. Калягина) и др.

Опыт телеканалов ряда стран: TVP Kultura (Польша), Mezzo (Франция), РТР Культура (Россия) - показывает, что создание фильмов-спектаклей осуществляется по единому алгоритму. Запись осуществляется в ходе спектакля, затем на основе отснятого материала монтируется экранная копия театрального произведения. Иными словами, доминирующим методом репродуцирования служит адаптация. При этом ТВ стремится к максимальному самоограничению, оперируя стандартным (кинематографическим) набором выразительных средств (план, ракурс, монтаж). Такой деликатный подход обусловлен совокупностью обстоятельств артменеджмента в сфере театрального искусства, а также высоким художественным статусом самого оригинала, не нуждающегося ни в каких "прибавочных элементах" для экранного экспонирования. При адаптационном методе репродуцирования ТВ фактически отождествляет внутреннюю (театральную) и внешнюю (свою телевизионную) аудиторию как адресата, нейтрализуя собственные коммуникативные возможности. На наш взгляд, телевидению следует стремиться к усилению художественного потенциала фильма-спектакля за счет имплементации в его структуру коммуникативно-эстетических слагаемых. Выше мы говорили об аналогичном подходе в процессе трансляции. Но этот метод используется крайне редко. За последние 10 лет можно вспомнить лишь премьеру балета "Пиковая дама" (в главных ролях Э.Лиера и Н.Цескаридзе), транслировавшегося российским телевидением из зала Большого театра. Однако телевизионное репродуцирова-

ние на пленке (фильм-спектакль) отнюдь не ограничивает художественно-коммуникативный ресурс. Наоборот, его привлечение оказывается даже необходимым в случае, когда на экран выносятся студийные, поисковые, экспериментальные формы артпрактики. Один из примеров – фильм-спектакль БТ “Машека” (студенческий театр Белорусской государственной академии искусств). При переводе на телеэкран в ткань постановки была вмонтирована дополнительная сцена, где творческая группа размышляет над пьесой Н.Ореховского, уточняет особенности постановочной работы на учебных подмостках. Именно в этот эпизод сместилась кульминация фильма-спектакля. Сопоставив таким образом творческие намерения и художественный результат, авторы телевизионной репродукции создали иной артефакт – спектакль о спектакле, или, точнее, телевизионную интерпретацию спектакля.

Итак, два метода создания телевизионной репродукции – трансляция и адаптация – разнятся с оригиналом (спектаклем, концертом и пр.). Но в первом случае “интервал тождества” (В.Демин) между оригиналом и его экранной копией минимизирован (спектакль в прямом эфире), во втором – ощутимо увеличен (фильм-спектакль). Однако данный тезис остается корректным в случае, когда ТВ так или иначе дистанцируется от репродуцируемого объекта, сохраняя его композиционную и стилистическую природу. Если же экранная копия вбирает коммуникативно-художественный “прибавочный элемент” телевидения – мини-репортаж, блиц интервью, блицопрос, комментарий, то такой эстетический симбиоз свидетельствует об усилении продуктивного начала, т.е. о приближении к креативной границе, за которой формируется сфера собственно телевизионного искусства (рис. 5).

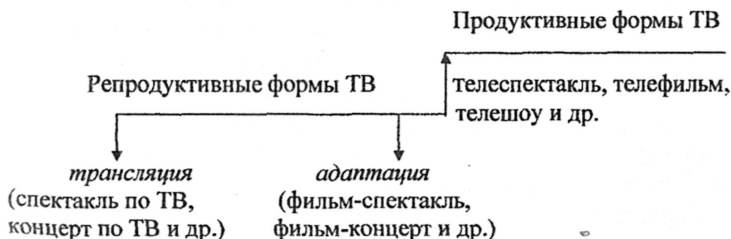


Рис. 5. Репродуктивные и продуктивные формы ТВ

Эволюция телевидения (равно как и кино) носила сложный характер: от "ярмарочного" периода становления до современного всепроникающего *infotainment*. Но если технический прогресс ТВ был отчетлив и очевиден, то эстетический курсировал по разнообразным **траекториям**. Атрактивность первых телевизионных трансляций определялась исключительно документальной природой предлагаемого зрелища аналогично "движущейся фотографии" братьев Люмьер. Но в отличие от кино "новое качество достоверности" здесь было обусловлено прямым эфиром - полным совпадением в настоящем времени передаваемого события и его восприятия телезрителем. "Так, может быть, это и есть телевидение-искусство? И будущее его — здесь, в хронике, в *живой натуре*, в недоступной ни кино, ни литературе способности поднять до искусства живой, непреобразованный, схваченный в момент свершения факт?" - задавался риторическими вопросами В.Саппак в своей книге "Телевидение и мы" [92, с. 62]. Однако дальнейшая траектория развития ТВ обнажила квази-энигматическую природу живой природы: скрытый посредник (телекамера) между реальностью и ее аудиовизуальной проекцией стал постепенно осознаваться (особенно в параллели с угрожающе крещендирующим фактором цензуры). Поскольку рецептивная функция телекамеры направлена на неизбежное транспонирование факта (события) в *экранный образ*, постольку все более откровенной должна становиться условность, а с ней и художественные приемы организации телезрелища. Интенсификация так называемого художественного вещания в 1960-1970-е гг. была вызвана экстенсивным характером развития телевидения. Значительное расширение сетки вещания за счет увеличения его продолжительности и роста **многоканальности** обнаружило катастрофическую нехватку передач. Это послужило мощным импульсом для поиска телевидением собственных творческих алгоритмов. Прежде всего работники ТВ обратились к театру и кинематографу как ближайшим аналогам. С этой целью создавались специальные редакции (литературно-драматическая) и творческие объединения ("Телефильм", "Экран").

Экранный (аудиовизуальный) нарратив в сочетании со спецификой театра (антропоцентризм, контакт с публикой) давал шанс для открытия эстетического резерва телевидения,

но этого было недостаточно. Телевидению следовало осмыслить собственную коммуникативную специфику с точки зрения ее художественного потенциала, что и произошло в рамках телетеатра и телекино. Данные феномены вызвали пристальное внимание со стороны искусствоведов: Е.Николов, Н.Пройкова (Болгария), А.Кумор, Е.Бухвалд (Польша), Ж.Печюлис (Литва), Т.Марченко, Е.Сабашникова (Россия), Н.Лысова, О.Нечай, Н.Фрольцова (Беларусь) и др. Они анализировали специфику телевизионных спектаклей и фильмов, отмечая характерные признаки: усиление повествовательного начала, континуальность, диалогичность, направленную в пространство телезрителя. Однако даже в работах общетеоретического плана (Р.Копылова, К.Разлогов, А.Кумор и др.) так и не были выявлены главные стилеобразующие приемы, с помощью которых телевизионная образность обретает художественную уникальность по сравнению с кинематографической и театральной. Поэтому до сих пор в искусствоведческой литературе сохраняется терминологическая невнятность, уходящая своими истоками в научные разработки 1960-х гг. Так, выдающийся киноведин Б.Балаш, говоря о проблеме экранизации, писал: "Опера-фильм и киноопера — два различных художественных жанра, это не игра слов" [8, с. 281]. И тут можно было бы не акцентировать внимание на погрешности, связанной с употреблением термина "жанр", ибо речь ведется не о жанрах, но о формах: репродуктивной (опера-фильм) и продуктивной (киноопера). Однако далее в своих рассуждениях автор демонстрирует, что под кинооперой он понимает оперу, задуманную и сочиненную для кино [8, с. 284]. В такой трактовке, например, кинокартина И.Бергмана "Волшебная флейта" (как и ряд лент Ф.Дзеффирелли) будет являться фильмом-оперой, хотя это оригинальная экранизация (т.е. киноопера), а не зафиксированный на пленку спектакль, поставленный на сцене конкретного музыкального театра. Здесь в основе экранной интерпретации лежит опера Моцарта (а не тот или иной оперный спектакль). Аналогичная ситуация возникает, когда режиссер обращается к роману или пьесе и на этой литературной основе создает самостоятельное кино-, телепроизведение. Однако в таком случае ленте не отказывают в оригинальности (т.е. принадлежности к продуктивной форме).

Итак, репродуктивные и продуктивные формы телевидения образуют два различных уровня художественной интерпретации. В репродуктивных формах методом трансляции или адаптации ТВ предлагает аудиовизуальные копии произведений других искусств (спектаклей, кинофильмов, концертов и др.). Продуктивные формы (телефильм, телеспектакль, телеопера, телебалет, телешоу, телеигра и др.) возникают в результате синтеза медийной природы телевидения и экранного языка, что придает им эстетические качества, не свойственные предшествующим видам искусства. В нашем случае – прежде всего кинематографу.

3.3. Медийные принципы как эстетические опоры телепроизведения

Телевидение как средство массовой информации производит, аккумулирует и тиражирует все виды информации. Как разновидность экранного искусства ТВ создает аудиовизуальные произведения репродуктивных и продуктивных форм. Однако в обоих случаях на телеэкране предстает *образ реальности*, а не ее зеркальное отражение. А.Новикова в книге "Телевидение и театр: пересечение закономерностей" толкует понятие "художественный образ на телевидении" как такую "картину действительности, которая соответствует представлению о ней авторов программы и стоящим перед ними социальным задачам; эта картина складывается из визуальных и звуковых элементов (выразительных средств) и технологических приемов их использования, сопоставленных (смонтированных) с учетом их воздействия на аудиторию" [75, с. 129]. Подобное определение страдает обобщенностью и может быть применимо также к кинематографу. Аналогичный характер имеет предлагаемая автором классификация выразительных средств телевидения и его художественных приемов. Соглашаясь с тем, что визуальные, звуковые и монтажные выразительные средства ТВ тождественны кинематографическим, А.Новикова настаивает, что различия коренятся в художественных приемах их использования. Их автор разделяет на две группы: "режиссерско-исполнительские (т.е. касающиеся профессиональных навыков актеров и ведущих); режиссерско-постановочные (определяющие пространство

действия)" [75, с. 122]. Однако предложенная типология вряд ли позволяет четко маркировать стилеобразующие признаки именно телевизионного творчества.

И.Кацев в книге "История российского телевидения" ограничивается аннотативным перечислением лучших телепроизведений, созданных на Центральном телевидении в прошлые годы. Автор не ставит своей задачей сравнить и классифицировать столь различные по своей образно-стилистической природе артефакты, как, например, сериалы "День за днем", "Следствие ведут знатоки", телеспектакли "Здравствуйте, наши папы", "Всего несколько слов в защиту господина де Мольера" или цикл И.Ильинского "Наедине со словом" [48].

Ведущий российский исследователь в области аудиовизуальной культуры К.Разлогов, пытаясь выстроить траекторию развития экранного творчества, акцентирует внимание на распространенной в искусствоведении произвольной теоретизации, которая опирается лишь на частные черты практики [76, с. 235]. Вместе с тем, вполне логично рассуждая о специфике ТВ, он так и не определяет ее конкретных черт, свойств, особенностей.

На наш взгляд, творческий опыт телевидения во всей своей разнонаправленности притяжений к кинематографу, театру, публицистике достаточно отчетливо демонстрирует приемы, позволяющие транспонировать предкамерную реальность в телевизионный образ. Мы выделяем три базовых медийных принципа ТВ: программность, цикличность, репортажность - и подчеркиваем, что именно они, будучи имплементированы в художественную ткань, способствуют продуктивной трансформации аудиовизуального текста, т.е. возникновению оригинального телевизионного артефакта, отличного от иных произведений экранных искусств. Суть состоит в том, что функционирование медийных принципов как художественных приемов порождает новое качество драматургии, композиции и фактуры телевизионного текста. При этом становится очевидным возрастающее эстетическое значение коммуникативного фактора.

Вышеназванные главные медийные принципы ТВ определяют стратегию и тактику процесса вещания. В своем чистом виде они не являются стилеобразующими компонентами артефактов, но указывают векторы творческого поиска. На их

основе телевидение постепенно выкристаллизовало соответствующие художественные приемы организации образной системы. Представим эту взаимосвязь в табл. 2.

Таблица 2

**Эквивалентность медийных принципов
и художественных приемов ТВ**

Медийные принципы ТВ	Художественные приемы ТВ
Программность	Коллажность, документально-игровое ведение действия
Цикличность	Серийность, сериальность
Репортажность	Дистанцированность от персонажа – принцип "от имени", персонификация героя-автора

Программность телевидения предполагает объединение в единое бесконечное целое разнородных по стилистике, форме (репродуктивной или продуктивной), жанру и художественному качеству телепроизведений (передач). Ее облик, по справедливому утверждению В.Вильчека, определяется тяготением к функциональному и языковому синкретизму [22]. Автор настаивает, что между различными слагаемыми телевизионной программы (информационными, развлекательными, собственно художественными) нет четко маркированных границ: «Здесь учебная или публицистическая передача по форме может представлять собой спектакль, воскрешающий традиции театра моралите и ранней литературной утопии с ее условностью персонажей, являющихся не драматическими героями, а персонификациями идей... Здесь "искусство" и "неискусство" имеют множество общих форм» [22, с. 41]. Такая мегауниверсалия, органичная для телевидения в целом, не могла не сказаться на архитектонике каждого отдельного телепроизведения, выявляя себя в коллажности. Причем этот прием предполагает не только соединение разнородных фактур (фотографии, рисунки, хроникальные кадры, дневниковые записи, киноцитаты и др.), но и глубинное преобразование экранных структур – "соединение разноплановых семантических, композиционных, контекстуальных пластов в одном произведении" [76, с. 249].

С коллажностью телевизионного артефакта обычно сопряжен прием документально-игрового ведения действия, основанный на объединении постановочных (игровых) эпизодов с фактографическим материалом (архивные документы, свидетельства участников и пр.). Тем не менее еще четверть века назад исследователи разграничивали по функциональному признаку "художественный и нехудожественный типы экранной структуры", оговариваясь, однако, что "наряду с этим существуют полифункциональные формы ... (образная публицистика)" [87, с. 51]. Сегодня подобное разделение становится все менее убедительным, поскольку метод документально-игрового ведения действия размывает межвидовые и межжанровые границы. Он используется при создании тематических документальных циклов ("Следствие вели ..."), reality show, рекламных роликов и клипов.

Важно подчеркнуть, что привнесение игровых элементов в научно-популярные и учебные фильмы, равно как хроникальных кадров - в игровые ленты, было свойственно также кинематографу. Но лишь на ТВ этот способ стал общеупотребительным. Причем речь идет не о простом сложении игрового с документальным, а о синтезе этих двух разнородных составляющих. Игровой (срежиссированный) характер приобретает вся телевизионная среда - от названия рубрик до грандиозных политических спектаклей. Телевидение переводит документ жизни в зрелище, в шоу, в медийный спектакль, участником которого становится любая личность, оказавшаяся перед телекамерой. Эту особенность мы определяем как "эффект артизации", т.е. реальный человек в предлагаемых телевидением обстоятельствах превращается в экранного персонажа, поскольку становится зримым и слышимым (непроизвольно "играет" на публику), а также зрелищным, благодаря визажистам, модельерам и телекамере, которая "творит" его экранный портрет с помощью ракурсов, планов, длительности кадра. Более того, предметы и документы также подвержены эффекту артизации. Включенные в игровое обрамление, они контрастнее оттеняют свою достоверность. Или, наоборот, вкрапление цитат из игровых фильмов в репортажи, размещение рекламных блоков в информационно-публицистических программах способствуют художественному акцентированию. Невозможно не заметить и обратных

- травестийных – ходов, когда в телепроизведение включены “фальшивые документы” (например, персональные досье героев сериала “Семнадцать мгновений весны”) или квазиисповеди подставных “реальных” лиц (на самом деле актеров) в talk show. Так или иначе, но прием документально-игрового ведения действия, по сути, обеспечивает разрыв повествовательной однородности и одновременно служит коммуникативным катализатором. Характерный пример - детективный цикл французского ТВ 1960-х гг.: незадолго до развязки каждая серия прерывалась дискуссией зрителей, которые высказывали свои гипотезы о личности преступника, а затем демонстрировался финал фильма. Аналогичный алгоритм лежит в основе talk show “Две правды” с Т.Догилевой (канал НТВ), кода история конфликта излагается на экране попеременно от участников противоборствующих сторон и подается порционно. В момент паузы приглашенные в студию гости комментируют ситуацию и пытаются прогнозировать ее развитие. Затем “фильм” на экране возобновляется, и участники talk show получают возможность проверить свою прозорливость и знание человеческой психологии.

Общеизвестно, что интенсивность семиотических процессов наибольшая в пограничных зонах. Любая граница имеет внутреннюю и внешнюю сторону, отделяя текст от контекстуального окружения. Извне происходят постоянные вторжения, стимулирующие мутацию приграничного “внутреннего” пояса. Каждая телепередача (репродуктивной либо продуктивной формы), обладая определенной автономией, включена в контекст телепрограммы и неизбежно принимает на себя импульсы контекстуального окружения. Поэтому взаимопроникновения игрового и документального в телевизионных артефактах так же естественно, как соседство информационного выпуска новостей с фильмом Ф.Феллини в программе вещания.

Следующий медийный принцип телевидения - цикличность - обеспечивает континуальность вещания. Всякая телевизионная передача стремится к пролонгации – систематическому инновационному возобновлению на экране. Такое “пульсирование” основано на сочетании (в различных пропорциях) постоянства и изменения. В качестве стабилизирующих элементов выступают название цикла, жанр, ведущий, оформление студии, композиция артефакта, которые

остаются неизменными в каждом выпуске, предвещая ассортимент эмоций и эстетических переживаний, однажды уже нами одобренных" [139, с. 141]. Область "переменных величин" включает тему, приглашенных участников и т. п.

Цикличность закреплена строгими координатами в программе вещания (коммуникативная постоянная) - день недели (месяца) и час выхода в эфир представляют своеобразные рамки, фиксирующие местоположение каждого последующего выпуска и обеспечивающие сквозное воздействие того или иного собрания передач. Общее же количество выпусков (коммуникативная переменная) регламентируется композиционно-драматургическими параметрами (например, телеэкранизации романов) или заинтересованностью зрителей. Но в любом случае цикличность характеризует потенциал незавершенности каждого телевизионного артефакта. Она каталогизирует репродуктивные и продуктивные формы по тематическому, жанровому, стилевому единству. Самый отдаленный инвариант цикличности - постоянные еженедельные рубрики, где демонстрируются артефакты, отбираемые по принципу, провозглашенному в названии. Например, рубрики "Кино не для всех" (канал НТВ), "Кино как искусство", "Киноклассика", "Лето с чешским фильмом" (польский канал TVP Kultura) явно ориентированы на ценителей киноискусства. Здесь демонстрируются фильмы различных авторов, тем не менее сведенные к общему знаменателю, - авторское кино, антология классики, национальная киношкола. Иными словами, название рубрики, по сути, служит единственным фактором константности, стабилизирующим цикл, в котором доминирующую роль играют переменные.

Самый интенсивный вариант цикличности на телевидении (т.е. передачи с несколькими переходящими константами) представляют собой выпуски новостей, выходящие в эфир несколько раз в день, но воспроизводящие уже не формально, а структурно и содержательно алгоритм инновации повторений. Цикличность позволяет телевидению синхронизироваться с реальным временем зрителя и значительно повышает эффективность манипуляции массовым сознанием. Хорошо известно, что телезритель "впадает в зависимость" от порционных "доз" передаваемой аудиовизуальной информации: психологическое привыкание удерживает его возле экрана.

Медийный принцип цикличности нашел своего адепта в серийности - дискретном способе повествования, когда единое целое разделено на стандартные по протяженности "порции"-серии. По ходу заметим, что история кинопроката насчитывает несколько примеров многосерийного фильма. Так, в 1912 г. П.Капеллани снял ленту "Отверженные". Картина состояла из четырех серий протяженностью пять часов. Серии фильма демонстрировались в кинотеатре вечерами по отдельности. Однако подобное исключение нисколько не умаляет того факта, что серийность ассоциируется именно с телевидением. И это не случайно, поскольку бесконечность вещания и коммуникация в домашнем пространстве зрителя позволяют вписывать в контекст телепрограммы экранные произведения любой длительности.

Серийность как художественный прием не тождественна сериальности, хотя обе являются способом организации так называемого открытого произведения. Серийность предполагает совокупность драматургически и композиционно завершенных сюжетов, связующими константами которых являются общее название, жанр, сквозной действующий герой или автор. Серия фильмов ("Коломбо", "Декалог") аналогична телевизионному циклу передач, кинематографическому sequel и сборнику новелл. Она потенциально бесконечна, не подчинена линейному характеру развертывания, поскольку законченность каждого сюжета позволяет их смотреть в любой очередности.

Сериальность, наоборот, требует жесткой последовательности слагаемых, которые представляют собой новую фазу развития единого сюжета. Сериал ("Сага о Форсайтах", "Семнадцать мгновений весны", "Трудное решение") аналогичен мегафильму и литературному роману (эпосе). Поэтому демонстрация каждой новой серии предполагает краткий пересказ содержания предыдущих, т.е. коммуникативное правило "введения в действие" зрителя. Телевизионные сериалы традиционно связываются с разработкой массовых жанров: "мыльные оперы" (мелодрама), sitcom (ситуационная комедия) и детективом, что обусловлено ориентацией ТВ на миллионную аудиторию. Поэтому, как замечает кинокритик И.Шилова, "телесериалу противопоказаны ослабленность сюжетного развития (любые формы дедрамматизации), углублен-

ное раскрытие сложных, противоречивых характеров действующих лиц, вялость темпоритмического строя, эстетические эксперименты или использование новаторских приемов, отсутствие динамического развития как в монтаже отдельного эпизода, так и в организации экранного материала в целом» [111, с. 24]. Тем не менее телевизионная артпрактика аккумулирует высокохудожественные образцы сериалов - "Сага о Форсайтах" (Великобритания), "Жизнь Леонардо да Винчи" (Италия), "Златопольски" (Польша), "Идиот" (Россия), "Хам" (Беларусь) и др.

Третий медийный принцип ТВ – репортажность – способствует налаживанию доверительного диалога со зрителем. «Репортаж занимает промежуточное положение между художественной и внехудожественной сферами и есть "особая форма эстетической речи"» [51, с. 67]. Фигура репортера на телевидении является центральной. Этот экранный герой, находящийся в эпицентре события и делящийся своими непосредственными наблюдениями, объективно вызывает психологическое доверие у публики как прямой участник того, о чем рассказывает. Коммуникативный потенциал ТВ рассчитан на мегааудиторию, а сила манипулятивного воздействия на зрителя обусловлена моделью персонифицированного диалога по принципу *tete-a-tete*. Именно личность репортера, функционирующего в качестве связиста, обеспечивает эту дихотомию, поскольку находится на пограничье одновременно там (пространство события) и здесь (пространство восприятия). На основе медийного принципа репортажности телевидение моделирует разомкнутый пространственно-временной континуум по аналогии с театром, когда зритель наиболее отчетливо переживает "эффект присутствия". Следует отметить, что Ф.Феллини, снимая для TV RAI фильм "Репетиция оркестра" (1979), учел медийный принцип репортажности, выстроив сюжет в форме телевизионного интервью. Невидимый репортер из-за кадра задает вопросы и выслушивает ответы музыкантов. Все многочисленные герои фильма - от переписчика нот до дирижера - прямо в камеру произносят свои монологи, адресуя их интервьюеру, а значит, непосредственно зрителю. Такая телевизионно-репортажная стилистика, однако, не помешала восприятию ленты в условиях классической кинокоммуникации, т.е. в кинотеатре.

Возможно, потому, что в кульминационной и финальной частях, фильм строится исключительно на внутреннем взаимодействии персонажей без посредника-интервьюера.

Репортер как главная фигура любого СМИ на телевидении превращен в протагониста. Один из наиболее распространенных его типов - ведущий циклических программ. Он также играет роль посредника, связующего пространство события (телестудию) и пространство коммуникации (помещение зрителя). Ведущий равно свободно общается с внутренней (гости-участники) и с внешней (телезрители) аудиторией. Он является главным сквозным героем цикла и одновременно принимает на себя функции автора. Не случайно ТВ всегда акцентирует этот штрих ("Времена" с В.Познером, "Намедни" с Л.Парфеновым, "Воскресный вечер с В.Соловьевым", "Две правды" с Т.Догилевой), несмотря на то, является ли ведущий фактическим автором проекта, а значит, и сценарного плана конкретной передачи (как в случае с В.Познером, Л.Парфеновым, В.Соловьевым), или нет (Т.Догилева).

Репортажность как базовый коммуникативный принцип телевидения неизбежно должен был получить свой художественный эквивалент в телеспектаклях и телефильмах. Такими эквивалентами стали прием дистанцирования с персонажем (выступление исполнителя не в роли, но от имени протагонистов), а также персонификация героя-автора.

Прием дистанцирования с персонажем чрезвычайно плодотворен в телепроизведениях, стремящихся к жанру документально-художественного портрета какой-либо исторической личности или знаковой фигуры в области науки, искусства, спорта. В практике белорусского ТВ попытку подобного рода дважды предприняла В.Вербовская - автор сценариев телеспектаклей "Всегда Ваш Тарич" (1986) и "Я, Иван Доминикович..." (1988). В первом - анализируется творческая судьба основоположника белорусского кино Юрия Тарича. События и факты биографии режиссера, излагаемые в хронологической последовательности, переплетаются с элементами искусствоведческого анализа. Богатый документальный материал - дневниковые записи, фотоснимки, выдержки из рецензий современников, воспоминания соратников, эпизоды из кинофильмов - восстанавливает творческую атмосферу и жизненные обстоятельства, в которых Ю.Тарич создавал свои кино-

ленты. Очевидное усиление публицистического начала постановки (режиссер В.Вербовская) требовало адекватной (отстраненной) манеры исполнения. Однако прием дистанцирования с персонажем — от имени Ю.Тарича — не стал организующим принципом актерской игры, что отрицательно сказалось на образном единстве телепроизведения.

В телеспектакле "Я, Иван Доминикович..." (режиссер В.Забелло) так же, как и в телепостановке "Всегда Ваш Тарич", в документальный материал (газетные статьи, фотографии, воспоминания очевидцев) вплетаются художественные нити: стихи Я.Купалы, графический лаконизм декораций. В унисон с общим изобразительным рисунком строится и пластика актеров: В. Маслюка (от имени Купалы), В.Шелестова (от имени Бенде). Противопоставление этих двух фигур имело целью, по словам научного консультанта А.Гниломедова, отразить тему гения и злодейства. Авторы смоделировали схематическую ситуацию, когда Я.Купала и Л.Бенде представлены контрастно с акцентированием внешних деталей. "Холодный" облик В.Шелестова (от имени Бенде) с пронизывающим и ускользящим взглядом, с "колкими" острыми пальцами противостоит спокойной, ровной, "застывающей" пластике В.Маслюка (от имени Купалы). И хотя в данном случае заявленный постановщиками прием дистанцирования с персонажем носит более устойчивый характер, тем не менее он не возведен в ранг стилеобразующего. Актеры настойчиво стремятся к полному уподоблению своим героям, хотя драматургический материал не дает для этого оснований.

Выступление актера не в роли персонажа, а от его имени предполагает привнесение элемента репортажности. Речь идет о своеобразном балансировании исполнителя между игровым и неигровым способами наррации, когда актер, взаимодействуя с иными действующими лицами по законам драмы, время от времени "выходит из игры", напрямую обращаясь к зрителю через экран с ремарками, уточнениями или комментариями.

Примером органичного увязывания документального и художественного в образной системе телевизионного артефакта, в том числе и с помощью приема дистанцирования с персонажем, может служить телепроизведение В.Лесовски "Я

умру, чтобы жить. Густав Малер" (1987). В фильме немецкого режиссера использованы исключительно документальные источники, касающиеся жизни и творчества композитора: биографические сведения, мемуарные издания, письма, нотные партитуры, рецензии, фотоснимки, гравюры и уцелевшие по сей день улицы и площади городов, через которые пролегал творческий путь Г.Малера.

От имени композитора выступает Р.Хаузер, но на экране он лишь обозначает персону мастера: облик протагониста камуфлируется контражуром, специфическими ракурсами со спины, глубинными внутрикадровыми композициями, где лишь угадывается искомый силуэт. В то же время крупные планы лица Г.Малера представлены исключительно его реальными фотографиями разных лет. Ускользающий, неуловимый Р.Хаузер (от имени Малера) словно стремится скрыться в заэкранье и оттуда комментировать происходящее. Закадровый текст составлен из дневниковых записей композитора, излагается от его лица, но это не рассказ о времени и о себе. Это - акцентирование личных впечатлений от встреч, поездок, успеха и провалов, испытаний будничностью. Такой эмотивный строй придает особую искренность и достоверность звучащим словам.

Прием дистанцирования с персонажем в равной мере распространяется на всех исполнителей, которые олицетворяют в кадре образы реальных людей. В частности, три героини, три близкие подруги Малера, изложившие свои воспоминания в книгах, представлены в фильме актрисами. Появление в кадре каждой из них решено как "экранизация фотографии", размещенной на титульном листе авторского мемуарного издания. Экранные портреты скрипачки Натали Бауэр-Лехнер (Е.Моттл), певицы Анны фон Милденбург (Д.Гилеспи), музыканта Альмы Малер (К.Хохвартер) в цвете повторяют их графические изображения из книг. Подчеркнутое внешнее сходство экранных действующих лиц с реальными прототипами, тем не менее, не провоцирует актеров на перевоплощение. Оживая в кадре, они создают знакообразы, функционирующие одновременно и как персонажи, и как реальные свидетели событий. Кроме того, через их посредничество реализуется столь необходимый в телевизионном производстве коммуникативный фактор. Героини напрямую

адресуют зрителю свои воспоминания, словно ведут мини-репортажи из прошлого. При этом Малер в своей недосыгаемости равноудален от них так же, как и от зрителей. В одном из эпизодов Е.Моттл от имени Натали Бауэр-Лехнер, учившейся в венской консерватории параллельно с Малером, делится одним из первых своих драматических впечатлений: "Перед конкурсом по композиции должны были играть симфонию Малера. Поскольку ему нечем было заплатить репетиторию, он днями и ночами сам записывал партии всех инструментов. Он кое-где сделал ошибки... Директор консерватории пришел в дикую ярость и швырнул под ноги Малеру его партитуру... До сих пор у меня перед глазами эта картина". Камера неспешно устремляется за взглядом рассказчицы: в глубине кадра за приоткрытой стеклянной дверью Малер поспешно собирает разбросанные на полу листки.

Итак, в телепроизведении "Я умру, чтобы жить. Густав Малер" режиссер В.Лесовски сплетает несколько "голосов-партий" –самого композитора, трех фрау и закадрового нарратора, столь привычного по документальным фильмам.

Имплементация в драматургическую ткань постановочно-го телепроизведения специального персонажа-коммуникатора, олицетворяющего автора, получила довольно широкое распространение на телевидении.

Проблема автора произведения всегда была и остается одной из центральных в искусствоведении, а теперь также в философии и культурологии. М.Бахтин настаивал на том, что личность автора, например литературного текста, является определяющим базисом. "Эта изнутри организованная активная личность творца ... отличается от извне организованной пассивной личности героя .. Личность творца - и невидима и неслышима, а изнутри переживается и организуется - как видящая, слышащая, помнящая, как ... воплощающая активность и уже затем отраженная в оформленном предмете" [11, с. 70, 126]. Подчеркнем, что автор произведения никогда не совпадает с образом автора. В зависимости от творческой задачи отдаленность действительного автора от условного может быть различной степени и различного характера. Постмодернистская эстетика придерживается иного взгляда на проблему автора. Он рассматривается как скриптор или даже пользователь (аналогично компьютерному юзеру),

который занимается по сути выборкой элементов и фрагментов из архива искусства. Однако мы трактуем знаменитый девиз Р.Барта о смерти автора как травестийную формулу идиомы "Король умер – да здравствует король!". Ибо известные сегодняшние мастера, создающие экранные произведения с активным привлечением травестийного начала (П.Альмодовар, П.Гринуэй, Д.Джармуш, Ларс фон Триер и др.), выработали свой собственный узнаваемый режиссерский почерк. Другое дело, что многие современные постановщики используют маску так называемого гиперавтора, укрепляя не только свой творческий, но и искусствоведческий статус.

Поэтому исследовательская проблема автора и текста, автора и повествователя, автора и персонажей по-прежнему сохраняет актуальность. Теоретики телевидения не единожды подчеркивали, что образ автора в лице повествователя, рассказчика, комментатора не является открытием телеэкрана. Персонаж от автора, как художественный элемент телепроизведения, имеет долгую предысторию в литературе, театре и кинематографе.

Образный строй литературы основывается на тончайших переплетениях сюжетного и повествовательного (авторского) пространственно-временного континуума. Литературное рассказывание может вестись от первого лица, от имени главного героя и пр. И это не только прием изложения событий, но также способ формирования смыслового контекста. В театральной традиции элементы повествовательности и комментирования также имеют давние истоки. Например, в древнегреческом театре функцией своеобразного ведущего наделялся хор, который выступал коммуникантом между героями и зрителями. Прямое обращение персонажей к зрителю свойственно площадному театру (итальянская дель арте, батлейка). В традиционном театре разрушение "четвертой стены" осуществляется с помощью реплик "апарте", монологов, зонтов. Хрестоматийным примером введения персонажа-повествователя в спектакль служат постановки МХТ "Братья Карамазовы" (1910) и "Воскресение" (1930).

Кинематограф в первые годы существования довольно активно прибегал к закадровому озвучиванию немых фильмов. Так, еще в июле 1895 г. при показе участникам между-

народного конгресса деятелей фотографии в Невиле фильма братьев Люмьер, где было заснято прибытие делегатов, приветственно снимавших шляпы перед камерой, мэр города сопровождал их жест словом "здравствуйте", замаскировавшись за экраном. Более того, возникла и стала широко распространенной профессия закадрового комментатора, озвучивавшего немые фильмы. К 1920-м гг. даже сложились несколько школ, различавшихся по стилистике вербального пересказа экранных лент. Так, личность японского комментатора европейских фильмов М.Токугавы поистине достигла звездной величины, перекрыв по популярности многих актеров, в этих фильмах игравших. До наших дней сохранился его комментарий немецкой ленты "Кабинет доктора Калигари" (1919) [131, 25].

Образ рассказчика (чаще закадрового) встречается в игровых кинолентах ("Левша" и "Оно" С.Овчарова, "Зеркало" А.Тарковского, "Клоуны" Ф.Феллини). А вот непосредственный (подлинный) авторский комментарий распространен в неигровом кинематографе - документальных, учебных, научно-популярных фильмах. Классический образец - фильм М.Ромма "Обыкновенный фашизм", в котором сам режиссер со своей характерной интонацией сопровождает изображение закадровым комментарием. Белорусский режиссер В.Дашук в цикле документальных фильмов "У войны не женское лицо" не только слышим, но и видим: он вводит себя в кадр в качестве собеседника героинь.

Тем не менее и на сцене, и в кинофильме появление героя-автора, направляющего и поясняющего ход событий, остается частным случаем. Типичным сделало его телевидение, в сферу которого, кстати, органично перешел неигровой вид кинематографа. Преобразуя различные виды авторского начала, ТВ усовершенствовало эстетическую природу образа автора с широкой амплитудой его вариативности. На экране получили распространение не только открыто условные формы, когда автор представлен косвенно (персонаж от автора, автор-ведущий в актерском исполнении). Телевидение (аналогично радио) утвердило в качестве персонажа личность реального автора телепроизведения (писателя, ученого, художника, журналиста, режиссера), который стано-

вится композиционным и эстетическим центром телепроизведения.

Итак, для обозначения всего возможного спектра - от условного до реального автора телепроизведения – примем термин "герой-автор". Коммуникативная специфика телевидения, как не раз отмечалось, ориентирована на процесс прямого общения со зрителем. Поэтому герой-автор (повествователь, ведущий, комментатор) в игровых (художественных) формах теледраматургии так же ограничен, как репортер, говорящий с телеэкрана. О необходимости включения в телевизионный артефакт специального действующего лица - "рассказчика и собеседника, который и стал бы главным героем телесюжета", - писал В.Шкловский [112, с. 510]. Такой прием способствует перемещению акцента с события на повествование о нем. Функционирование героя-автора может ограничиваться экспозиционной частью артефакта, когда данный персонаж лишь вводит зрителя в курс предстоящих событий. В других случаях герой-автор становится важным действующим лицом на протяжении всего сюжета. Он может присутствовать исключительно в аудиальной сфере (в закадровом пространстве) или персонифицироваться на экране, но так или иначе неизбежно усиливает нарративную и коммуникативную природу телепроизведения.

Дифференцируем варианты включенности героя-автора в структуру телефильма (телеспектакля).

1. Условный герой-автор.

1.1. Закадровый рассказчик.

1.2. Персонаж от автора.

2. Реальный герой-автор.

2.1. Закадровый комментатор.

2.2. Действующее лицо.

Эволюция данного художественного приема отчетливо просматривается в постановочном опыте белорусского телевидения. Первоначально, наследуя традиции радио, условный герой-автор стал слышимым. Это был закадровый рассказчик в телеспектаклях 1960-х гг. "Песня музыки" (1958), "Грешница" (1961), "Милый в армию уехал" (1965). Текст от автора довольно плотно окутывал фабулу и подавался актером в нейтрально отстраненных интонациях, как и подобает повествователю.

Иная тональность требуется герою-автору, когда он играет роль комментатора, т.е. является выразителем особой точки зрения на развертывающуюся сюжетную ситуацию. В связи с этим уместно выделить телеспектакль БТ "Рычаги" (1989), в котором режиссер В.Карпилов так озвучивает слово писателя А.Яшина, что произведение изменяет свою драматическую окраску, приобретает комедийные черты. Интонация легкой иронии расставляет новые акценты, управляет атмосферой постановки и восприятием зрителя. Голос условного героя-автора (В.Карпилов) сразу вводит в курс дела: обозначает время и место действия. И далее на телеэкране словно собирается мозаика группового портрета в интерьере. Без ремарки закадрового героя-автора не остается ни одна существенная деталь, тем более персонаж. Каждый из четырех главных героев представляется комментатором по ходу действия через удачно выхваченный штрих. Таким образом, именно закадровый комментарий условного героя-автора привносит в телепроизведение сатирические черты, которых лишен литературный первоисточник - психологически напряженный рассказ А.Яшина.

Следующая по нашей типологии ступень развития художественно-коммуникативного потенциала героя-автора - его персонификация (выход "из-за кадра"). Образ такого персонажа создается актером и может существовать автономно в контексте разворачивающегося сюжета. Таков, например, тельшинский учитель из телеспектакля В.Карпилова "Именины" (1982). Появление этой фигуры смикшировало сатирическую интонацию литературного первоисточника (пьесы Я.Коласа "Писаревы именины"), усилив лирический регистр постановки. Подчеркнутая инородность героя (А.Лабуш), его позиция отстраненного наблюдателя соответствуют специфической роли персонажа от автора. Однако одновременно герой А.Лабуша отстранен и от телеаудитории, поскольку не стремится наладить с ним коммуникативный контакт, связывая время событий с моментом их восприятия зрителем.

Нарративная функция персонажа от автора чрезвычайно органична в телевизионных артефактах, как и в иных передачах. Например, в телепостановке "Пока я жив, я с тобой" (1986) режиссера Л.Тарасовой рассказчик (Ф.Воронецкий) излагает зрителю семейную легенду. Он не участвует в игро-

вых эпизодах, не комментирует былых событий – просто перечитывает треугольники военных писем отца и матери. В данном случае персонаж от автора вынесен за пределы фабулы, однако композиционно нередко включен в пространство кадра на фоне действующего дуэта.

В телеспектакле "Подожди, задержись" (1985) режиссера В.Шевелевича повествователь (В.Тарасов), наоборот, абсолютно изолирован от игрового мира персонажей. Он располагается за письменным столом и читает текст с листа. Характерные приметы писательского кабинета обозначают зону условного автора, который предлагает зрителю рассказ о детстве и отрочестве Ганьки. Режиссер использует новеллистическую драматургию, нанизывая каждый микросюжет на линию жизни главной героини. При этом очередной новелле всегда предшествует краткое вступление героя-автора.

Итак, условный герой-автор на телеэкране представлен всегда в актерском исполнении. Он может существовать в аудиальном пространстве или персонифицироваться в кадре, но в обоих случаях выполняет функцию **рассказчика-репортера**, восстанавливая разорванную связь времен.

Другой способ имплементации авторского начала в архитектуру телепроизведения предполагает акцентирование документальной составляющей: действующим лицом становится реальный автор, т.е. человек, имеющий непосредственное отношение к созданию артефакта (сценарист, режиссер, художник, писатель, ученый и др.). Как и в случае с условным героем-автором, личность реального автора может быть представлена в двух ипостасях: закадрового комментатора и зримого участника. Первый вариант не получил значимого развития в творческой практике телевидения. На БТ примером подобного рода может служить постановка "Крах" (1966), где режиссер В.Карпилов является автором и исполнителем закадрового комментария. Его ироничный тон существенно меняет характер экранного зрелища, придавая действию фарсовый оттенок. Однако использование данного приема не было стилистически выдержанным. Авторский комментарий то лаконичный и четкий (когда, например, сопровождает появление персонажей), то довольно затяжной и пространственный, то исходит из зрительского времени, то из времени персонажей (начало XX в.). Не является устойчивой

также интонационная окраска авторского текста: от собеседования - к дидактичности, от личного субъективного взгляда - к общепринятому суждению. Тем не менее авторский закадровый комментарий В.Карпилова в телепостановке "Крах" служит уникальным примером эстетико-прикладной практики.

Включать подлинного автора в разряд персонажей телевизионного произведения белорусские режиссеры стали в 1970-е гг. Так, в телеминиатюре Ю.Сурикова "Дед Евсей и Палашка" (1974) вся игровая часть (дуэт Г.Макаровой и И.Матусевича) обрамлена экспозицией и финалом, в которых автор - писатель М.Лыньков - предвещает и завершает сюжетную историю.

Наиболее последовательно этот прием утверждала на БТ режиссер Н.Артимович. Первую, достаточно робкую попытку она сделала, работая над телеспектаклем "Когда мгновенью я скажу..." (сцены из "Фауста" Гёте) (1987). Роль героя-автора здесь отведена художнику А.Кашкуревичу, который создал графические вариации "Фауста", явившиеся стилизирующей основой телепостановки и ее важным пластическим элементом. Вступительный монолог А.Кашкуревича о человеке, его духовных порывах и нравственных заблуждениях составляет экспозицию телеспектакля. Художник излагает авторскую интерпретацию образов классической трагедии, задавая координаты зрительскому восприятию. Но его размышления встроены в художественную ткань телеспектакля как начальный эпизод-пролог.

В следующем телепроизведении "Письма так долго идут" (1989) Н.Артимович более решительно наделяет автора полномочиями героя. В этой роли выступает ученый А.Мальдис - сценарист постановки. Его комментарий несколько раз пересекает игровое действие, но не "прорывает" замкнутое пространство персонажей. А.Мальдис просто дает устные сноски для зрителя, указывая на реальность документа, либо формулирует научное предположение при отсутствии конкретных фактов. Комментарий героя-автора А.Мальдиса приобретает выразительность рефрена, всякий раз придавая импульс развитию телепроизведения, когда неспешность его смыслового и образного движения готова обернуться монотонностью.

Телеспектакль "Моя душа как ястреб дикий..." (1990) завершает стилистическую трилогию режиссера Н.Артимович. Главный драматургический принцип этого телепроизведения основан на прямом и косвенном взаимодействии героя-автора (писатель П.Ламан) с протагонистом его повести "Купалинка" Юрием Богдановичем (артист А.Лабуш). Действие телеспектакля не подчинено хронологии причинно-следственных связей, а больше напоминает блуждание в лабиринте памяти. Все "ходы" тут хорошо известны автору П.Ламану, который направляет своего героя и вместе с ним зрителя. Нарративная функция героя-автора является здесь композиционным стержнем, но одновременно предопределяет полифоническую стилистику. В едином течении рассказа сливаются голоса автора и главного героя, стихотворные строфы М.Богдановича и монологи персонажей второго круга.

Итак, включение реального автора как действующего лица в образную ткань телевизионного произведения создает такую пространственно-временную континуум, в котором коммуникативный фактор приобретает эстетическое измерение. Знаковым примером подобного синтеза служит артефакт белорусского телевидения "Музы дворцов и замков старинных" (1988) режиссера Г.Николаева.

Авторы телепроизведения поставили перед собой задачу рассказать о театральной культуре Беларуси XVIII ст. Для этого они попытались соединить большой историко-архивный материал и сохранившиеся с той поры архитектурные фрагменты. Уникальные, но разрозненные смальты прошлого: гравюры, детали былых грандиозных театральных сооружений, сюжеты драматических представлений, музыка Гайдна, Глюка, Боккерини, Ванжуры – все это бережно и с изяществом сплавлено в единую экранную композицию по принципу документально-игрового ведения действия, когда искусствоведческое содержание "упаковано" в игровую форму. Аналогично трактуется образ автора-ведущего. Профессор Г.И.Барышев (автор сценария) предстает в роли гида, но не нашего современника, а современника той эпохи, в которую совершает телевизионный экскурс. Благодаря этому возникает неожиданное пространственно-временное измерение: герой-автор в парике и камзоле XVIII в. как бы пришел из прошлого в настоящее, чтобы провести зрителя по знамени-

тым местам Несвижа, Слонима, Ружан и поведать о царивших там некогда музах. Условность ситуации открыто заявлена с первых кадров. Среда, в которой существует герой-автор, конструируется по принципу усложненного хронотопа: время действия и пространство события объединены концом XX в., а протагонист герой-автор представляет век XVIII. Он видит разрушительную силу Времени (в сегодняшнем облике исторических мест можно отыскать лишь “осколки” былого), но не сетует, не избочивает духовное расточительство поколений. Он созидает, воскрешая с помощью своего знания ушедший театральный мир так, будто присутствовал на тех давних представлениях. Герой-автор в лице Г.И.Барышева - театровед, надевший маску репортера и активно реализующий коммуникативную функцию своего персонажа. Живая импровизационная речь, прямое обращение к зрителю (“Прошу Вас...”, “Давайте вместе...”, “А вы знаете?” и пр.) позволяют Г.И.Барышеву легко преодолевать телеэкран в общении со зрителем. Приглашая нас пройти, посмотреть, вчувствоваться, герой-автор открывает малознакомый и притягательный мир частновладельческих театров Беларуси XVIII ст.

Когда в 1988 г. передача “Музы дворцов и замков старинных” вышла на экран, критики обратили внимание на ее неординарную стилистику, назвав театроведческим спектаклем. Однако это образец типично телевизионного артефакта, основывающегося на приемах документально-игрового ведения действия (художественный аналог программности) и коммуникативно-эстетической роли героя-автора (художественный аналог репортажности). Профессор Г.И.Барышев признавался в частной беседе, что, задумывая свое телепроизведение, он отталкивался от драматургической модели сериала Р.Кастеллани “Жизнь Леонардо да Винчи” (1971), используя зеркальный принцип: там герой-ведущий – человек XX в. - погружается в эпоху Ренессанса.

Сериал Р.Кастеллани, показанный Центральным телевидением в середине 1970-х гг., вызвал колоссальный резонанс. Авторы пошли по пути решительного следования главным медийным принципам ТВ - программности, цикличности, репортажности. Пятисерийный телефильм “Жизнь Леонардо да Винчи” стилистически близок к историко-культурному ис-

следованию, которое ведет современный зритель, условный герой-автор (Джулио Базетти). Он оперирует обширным архивным материалом (чертежи, рисунки, письма, дневники), обращается к книге Д.Вазари и иным фолиантам, хранящим терпкий аромат Высокого Возрождения в Италии. При этом картины и фрески Леонардо функционируют как художественные произведения и одновременно как документы эпохи, вехи биографии художника. И все же источников недостаточно, чтобы разгадать тайны личности Леонардо. Тогда постановщики дают волю воображению, инсценируя то или иное событие по сохранившимся воспоминаниям очевидцев, либо, наоборот, смиряются с невозможностью отыскать утраченное. Однако и в том, и другом случае черту подводит герой-комментатор, разоблачая уловки театрализации или адресуя зрителю риторические вопросы. Естественно, что для такого персонажа-ведущего пространство игровых эпизодов, репрезентирующих экранный образ Леонардо (Филипп Леруа), открыто. Он входит в кабинет мастера, перебирает его эскизы, сопровождая свои действия ремарками и краткими комментариями, но, услышав шаги Леонардо, ретируется и продолжает свое наблюдение (и свой репортаж для зрителя) как бы из-за кадра. Ни разу не вступая с Леонардо в диалог, он, тем не менее, свободно общается с персонажами второго круга. Это характеризует специфическую конфигурацию художественного пространства: оно разомкнуто и для зрителя через посредничество героя-комментатора. Подвижны и темпоральные границы телефильма: здесь пересекаются, накладываются, сосуществуют параллельно время событий и время наррации, время протагониста и время зрителя.

Киноведы до сих пор ссылаются на произведение “Жизнь Леонардо да Винчи”, размышляя о телевизионной специфике. Так, К.Разлогов акцентирует внимание на его структурной многослойности, “основанной на совмещении не столько стилей, сколько функций (исторической, искусствоведческой, собственно художественной) ...и синтезирующей принципы популяризаторской лекции, игрового действия и репортажной экскурсии...” [76, с. 243-244]. На наш взгляд, использование (скорее, интуитивное) таких художественных приемов, как коллажность, документально-игровое ведение действия, сериальность, персонификация героя-автора в лице ведущего

- современника зрителя, позволили режиссеру Р.Кастеллани создать сугубо телевизионный артефакт, где настоящее взаимодействует с прошлым как бесконечно перемешивающиеся крупитцы в песочных часах.

Итак, прием персонификации героя-автора в телевизионном артефакте не только актуализирует коммуникацию со зрителем, но и моделирует такой пространственно-временной континуум, в котором эта коммуникация приобретает эстетический статус. Мера авторского присутствия в телепроизведении может измеряться различной степенью условности: от лирического героя — через персонаж от автора - к реальному автору. В образе героя-автора реализуется "эффект ферзя", т.е. возможность свободного перемещения по вертикалям, горизонталям и диагоналям художественной структуры произведения. Иными словами, сюжетное пространство телефильма делится на внутреннее (инкорпорированное) и внешнее (инкорпорирующее). Инкорпорированное сюжетное пространство строго ограничивает перемещения персонажей, для которых внутренняя граница непреодолима.

Обрамляющее пространство - сфера действия героя-автора, который свободно прорывает внешнюю для себя границу инкорпорированного пространства, непосредственно перемещаясь то вглубь его, то выходя обратно. Обрамляющее пространство также имеет границу, которая совпадает с рамками экрана и отделяет пространство зрителя. Однако герой-автор телепроизведения преодолевает и эту границу (медийный принцип репортажности).

Проблема границы (пределов) экранного текста в более широком плане манифестирована и во внутривидовой дифференциации экранного искусства. Например, кинофильм как ставшая, завершенная художественная структура обладает жесткой ограниченностью (начало и конец), закрепленной хронометражом. Любой телетекст (телепередача), как потенциально незавершенная художественная структура, стремится к цикличности - дискретному (порционному, серийному) воспроизведению в бесконечной темпоральности телевещания.

3.4. Digital Art: пропозиция внутривидовой дифференциации

Дигитальным (цифровым) искусством мы называем новую разновидность медийного экранного искусства в его посттелевизионной фазе. При создании аудиовизуального нарратива Digital Art опирается на компьютерные технологии и включает обусловленную ими многоканальную коммуникацию в художественную сферу.

В отличие от кино и телевидения создание компьютерного аудиовизуального повествования не только не лимитировано рецептивной функцией камеры, но и собственно предкамерной реальностью. Дигитальные образы синтезируются пользователем непосредственно на дисплее с помощью специального программного обеспечения. Экранный образ превратился в компьютерную информацию, подверженную бесконечному манипулятивному воздействию как со стороны ее создателя, так и со стороны ее потребителя. Иными словами, *каждое* слагаемое дигитального экранного образа может быть модифицировано в любой момент, что, по мнению директора Института новых медиа во Франкфурте-на-Майне Петера Вейбеля, "впервые в истории сделало изображение динамической системой" [152, с. 170]. Данное утверждение выглядит не вполне убедительным лишь на первый взгляд. По всей вероятности, П.Вейбель подразумевал изобразительное искусство и фотографию. Но и в случае с фильмическим производением такое суждение отчасти верно, поскольку кинетика экранной образности является фиксированной, т.е. не подлежит никаким прямым вмешательствам (интерактивному воздействию) ни со стороны авторов, ни со стороны зрителей.

Теоретическое осмысление дигитального искусства и затрудненность его внутривидовой дифференциации обусловлены синкретическим характером всей современной артпрактики. В сферу Digital Art прежде всего устремились художники, ранее противопоставившие музейному искусству провокационно-игровые живые формы перформанса, хеппенинга, бодиарта и др., а сейчас избравшие материалом для творчества сетевое пространство. Что же касается кинорежиссеров, то они пока используют компьютерные технологии лишь в качестве прикладного механизма для повышения качества

изображения и звука, сокращения процесса создания фильма и усиления аттрактивных возможностей кино и ТВ.

Первый в мире цифровой компьютер –ENIAC –(Electronic Numerical Integrator and Computer) по размеру соответствовал большому гаражу и был сконструирован в 1946 г. в Университете Пенсильвания. В 1951 г. был запатентован первый коммерческий электронный компьютер, позволявший продуцировать нумерическую и текстуальную информацию. С этого времени исследовательские центры интенсифицировали эксперименты в сфере компьютерной технологии, войдя также и на территорию искусства (прежде всего музыкального и изобразительного). Как в свое время (в конце XIX в.) братья Люмьер более интересовались инженерной, а не эстетической природой движущейся фотографии, так в середине XX в. дигиталмейкеры являлись прежде всего программистами, а не художниками. И в этом отношении историки Digital Art отдают пальму первенства американцу А. Michael Noll, создавшему в 1963 г. с помощью компьютера абстрактное произведение "Gaussian-Quadratic", основанное на аналогии с кубизмом Пикассо [152, с. 172] (прилож., ил. 3). К зачаткам компьютерного искусства в области кинетического изображения относят короткие фильмы С. Вандербека "Poem Fields" (1964) и Л.Шварц "Pixillation" (1970), смонтированные из дигитально генерированных абстрактных изображений. Одним из первых опытов компьютерной анимации служит фильм "Колибри" (1967), созданный Ч.Цури в сотрудничестве с компьютерным программистом Дж.Шафером и репрезентировавший образ птицы, которая распадалась на составные части и таяла, а потом снова собиралась. Все эти опыты движущегося и перемонтирующегося изображения отчетливо напоминают кинематографическую практику. Принципиальная разница заключена в материале: кинорежиссер оперирует копиями предкамерной реальности, дигиталмейкер продуцирует визуально-кинетические образы на дисплее, аннулирует профессию оператора в экранной культуре.

По мнению Франка Поппера, автора исследования "Искусство электронной эры" (1993), до середины 1980-х гг. можно насчитать лишь единичные примеры Digital Art. Подобное запаздывание обусловлено рядом причин, главные из которых:

1) отсутствие преемственности художественной традиции: ранние практики в области компьютерного искусства фактически являлись побочным продуктом изыскательной деятельности молодых ученых в научно-исследовательских лабораториях (например, NoII работал над совершенствованием телефонной трансмиссии в лаборатории Белла в США);

2) ограничение доступа к компьютерным технологиям: художники долго не могли начать экспериментировать с компьютером, поскольку до 1980-х гг. отсутствовал персональный (настольный, мобильный, приватный) компьютер как таковой;

3) стойкое неприятие художественным сознанием автономии машинного творчества: компьютер не мог рассматриваться как техническое средство для создания образа (по аналогии с фото- или видеокамерой), но претендовал на роль партнера художника в продуцировании искусства.

Итак, масштабное развитие Digital Art непосредственно сопряжено с конституированием персонального компьютера в начале 1980-х гг. и созданием Интернета. Очевидно, что переживаемая последние двадцать лет стадия Digital Art первична и аналогична классическому балаганному (ярмарочному) периоду кино, т.е. имеет инситу-аттрактивный характер. Также бесспорно то, что компьютерные технологии являются универсальной репродуцирующей системой, копируя и тиражируя произведения любых видов искусства — фото и ИЗО, музыки и театра, кино и телевидения. Следует подчеркнуть, что открытие максимальных возможностей репродуцирования искусства принадлежит кино, с возникновением которого такой вид искусства, как театр, наконец, получил возможность наиболее адекватного (аудиовизуального и пространственно-временного) запечатления и воспроизведения спектакля в форме фильма-спектакля. Телевидение как более совершенное (медийное) экранное искусство стремительно адаптировало репродуктивную функцию. Теперь эта же функция переходит в сферу Digital Art как наиболее технологичной разновидности экранных медиа. И здесь следует провести важное разграничение между репродуктивными и продуктивными формами Digital Art, поскольку в современной литературе и художественной практике бытует терминологический плюрализм, когда дефиниция "цифровое (диги-

тальное) искусство” распространяется на весь корпус артефактов: как модифицированных при помощи компьютерных программ, так и генерированных на основе цифровой технологии. На наш взгляд, первая группа произведений (модифицированные) фактически представляет собой компьютерные репродукции произведений, созданных вне компьютерной среды, но к ней адаптированных (оцифрованных). Вследствие этого подобного рода произведения вряд ли возможно отнести к оригинальным (продуктивным) цифровым артефактам. Таковыми являются принципиально новые произведения, изначально созданные с помощью компьютера и существующие только в компьютерной среде. К ним теоретики Digital Art относят компьютерную графику и анимацию, гипертекстовую литературу, интерактивную музыку и инсталляцию, виртуальную реальность, сетевое искусство и многое другое. Однако предлагаемый перечень также далек от строгого классификационного подхода.

Вездесущность и тотальное проникновение Digital Art в повседневность, а также свойственное всякому периоду становления "нащупывание" собственной художественной идентичности чрезвычайно затрудняют какие-либо классификации в этой сфере. Процесс накопления эстетического материала, тем не менее, требует элементарной систематизации цифровых артефактов. Она, в свою очередь, не может осуществляться без внятной внутривидовой дифференциации Digital Art. Предлагаемый нами вариант разграничения арт-практик в сфере компьютерного искусства базируется на степени возрастания интерактивности, поскольку именно это свойство, по нашему убеждению, лежит не только в основе внутривидовой дифференциации кино, телевидения и Digital Art как представителей семейства экранных искусств, но и определяет образную структуру и стилистику собственно компьютерных произведений (рис. 6). При этом интерактивность в Digital Art проявляется с различной интенсивностью своего преобразующего воздействия по аналогии, например, с кино, где степень нарастания художественной условности определяет внутривидовой статус неигрового (документального), игрового или анимационного фильма.

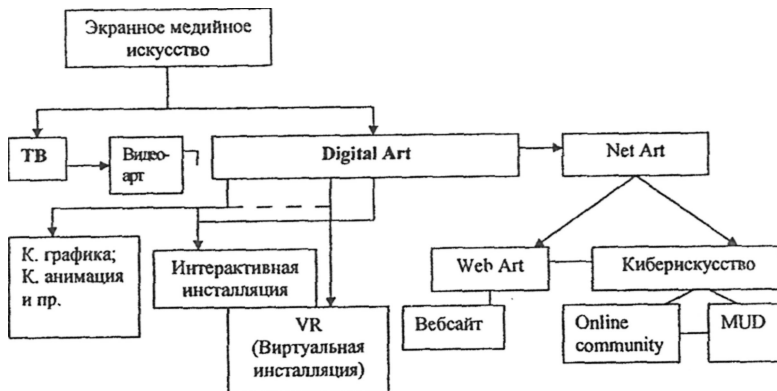


Рис. 6. Внутривидовая дифференциация Digital Art

Приведенная схема является “выкадровкой” относительно небольшого фрагмента “кроны” Digital Art, включающего две главные, на наш взгляд, формы репрезентации оригинальной художественной практики в сфере компьютерного искусства: инсталлирование, суверенное по отношению к сетевому пространственно-временному континууму, и Net Art (сетевое искусство). Мы исключаем из поля научного осмысления компьютерную графику и анимацию, поскольку они по сути представляют наиболее технологичный вариант традиционных разновидностей ИЗО и кино и скорее могут рассматриваться как лаборатория для экстраординарных формальных экспериментов. Отсюда и акцент на слова “графика”, “анимация”. Так, при разработке интерьера станций “Каменная горка”, “Борисовский тракт”, “Уручье” Минского метро была использована технология трехмерного компьютерного моделирования, позволившая найти необходимые пропорции и объем станций, подобрать яркие акценты оформления, достичь гармонии колорита и освещения. Все это можно было сделать и на бумаге, но ценой гораздо больших усилий со стороны дизайнеров.

Среди выбираемых нами разновидностей Digital Art интерактивная инсталляция (от англ. installation - установка, сооружение) занимает пограничное положение. С одной сто-

роны, она базируется на преобразующем зрительском воздействии (интерактивности). С другой – потенциал аудиовизуальной повествовательности здесь минимизирован аналогично протофильмам ("движущимся фотографиям") братьев Люмьер. Ее непосредственным предшественником является одна из форм видеоарта - видеоинсталляция – пространственная композиция, в которой монитор с транслируемым фильмическим материалом служит опорным художественным компонентом. Посетитель же в данном случае аналогичен зрителю, более-менее свободно перемещающемуся в заданных экспозицией границах и созерцающему экранные образы (см. прилож., ил. 7).

Интерактивная инсталляция предполагает непосредственную включенность зрителя в коммуникативную "дугу" и превращает его в формообразующий компонент артпроекта. Так, в своей инсталляции "Путь" (1994) американский художник мультимедиа Валицки, ведя игру с перспективой, разместил проекционный экран в конце длинного коридора. Однако по мере приближения к нему зрителя визуальные образы отступают, словно вечно ускользающая линия горизонта. Такой эффект достигается с помощью компьютера, который в симультанном режиме оцифровывает движение зрителя и соответственно поддерживает константность заданной перспективы. В данном случае зритель не осуществляет никаких специальных акций, но сам служит своего рода button (кнопкой), активизирующей конкретную компьютерную программу.

Примером наиболее распространенного типа интерактивной инсталляции может служить "Детство / Горячая и холодная войны (Видимость естества)" (1993) американского художника Кена Фейнгольда [152, с. 194]. Системообразующими элементами здесь служат часы с циферблатом-экраном и глобус. Как только зритель начинает вращать глобус, на циферблате возникает фильмическое изображение, смонтированное из телевизионных репортажей 1950–1960-х гг. Зритель может контролировать скорость и направление потока сотен изображений (от тривиальных до ужасающих) через лазерный проигрыватель, а также управлять дигитальным аудиовоспроизведением.

Итак, интерактивная инсталляция строится с опорой на взаимосвязь зрителя с определенными объектами простран-

ственной композиции: перемещение в заданном направлении, активация кнопок, что приводит к запуску процесса артпрезентации задуманной автором инсталляции и практической реализации его творческого замысла. Вместе с тем интерактивная инсталляция, как разновидность Digital Art, существует обособленно от группы сетевого искусства, поскольку представляет собой артпроект, осуществленный в специальной галерее и репрезентируемый в актуальной реальности (прилож., ил. 8).

Следующая по нашей дифференциации разновидность Digital Art - VR, так называемая виртуальная реальность (от лат. *virtus* - потенциальный, возможный; лат. *realis* - действительный, существующий) -- моделируемый в настоящем времени с помощью компьютера технообраз, имитирующий тотальное окружающее пользователя пространство. Дефиницию "виртуальная реальность" в 1989 г. ввел в обиход Я.Ланьер, и с тех пор она получила чрезвычайно широкое употребление. Этим термином обозначают комплекс технологий, применяемых в проектировании, строительстве, маркетинге, различного рода тренингах, индустрии развлечений и пр. Также им активно оперирует современная психология для обозначения галлюциногенных состояний личности. Ведущие философы рубежа столетий (Ж.Бодрийар, П.Вирилио, С.Жижек) приняли эту дефиницию для экспликации симулякративности современного мира, который, по утверждению П.Вирилио, существует в двух реальностях - актуальной и виртуальной. Ему вторит С.Жижек: "Виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой. Однако в конце этого процесса виртуализации мы начинаем переживать саму "реальную действительность" как виртуальную. Для большинства зрителей взрывы Всемирного торгового центра были событиями на телевизионном экране..." [31, с. 17-18].

Дигиталмейкеры обозначают в качестве VR определенный род артпрактики, при котором пользователь в специальной амуниции (шлем, перчатки, нательный костюм) погружается в среду эфемерных дигитальных объектов и взаимодействует с ними, испытывая при этом вполне реальные слуховые, зрительные, а также тактильные ощущения.

В данном исследовании нас интересует VR именно как специфическая форма репрезентации дигитального искусства. Однако, чтобы избежать разночтений дефиниции "виртуальная реальность" и более точно определить такого рода артефакт, мы вводим понятие "виртуальная инсталляция".

Итак, виртуальная инсталляция - это разновидность Digital Art, которая реализуется вне Интернета, totalmente опосредована дисплеем (экраном) и предполагает превращение пользователя в персонажа. Артефакты виртуальной инсталляции отличаются от артефактов интерактивной инсталляции, во-первых, эфемерностью устанавливаемых объектов; во-вторых, -значительно более высокой степенью интерактивности; в-третьих, - нарративным началом.

Именно наличие электронного обмундирования пользователя ограничивает виртуальную инсталляцию от интерактивной. Так, например, инсталляция австралийского дигитал-мейкера Jeffrey Shaw "The Legible City" (1990) состоит из трех больших экранов и стационарно закрепленного по центру между ними велосипеда, предназначенного для зрителя. Обычным вращением педалей он начинает "проезд" по Манхеттону, Амстердаму, Карлсруэ. На экранах сменяют друг друга улицы, перекрестки, здания, слова с той скоростью, с какой нажимает на педали зритель-велосипедист [152, с. 194]. Экранные образы здесь есть не что иное, как оцифрованное компьютером предварительно записанное видео. На наш взгляд, "The Legible City" - пример обычной интерактивной инсталляции, аналогичной описанной выше "Детство / Горячая и холодная войны (Видимость естества)", где интерактивность также реализуется с помощью вращения реального предмета - глобуса.

Виртуальная инсталляция komponуется при помощи экранов, структурированных в виде комнаты, на стены, потолок и пол которой проецируется 3D стереоизображение. Внутри такого экранного куба объемом около 27 м³, предполагающего герметичность создаваемого пространства события, помещается пользователь. Он начинает существовать и действовать в окружающей виртуальной среде, которая через систему датчиков реагирует на его жесты, транзитивные позы и перемещения. Первые объекты такого рода CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) стали конструировать в американских

университетах в конце 1980-х гг. Впервые подобная "Пещера" ("The Cave") была экспонирована в 1992 г. как виртуальное окружение, воссозданное с помощью трехмерной компьютерной графики. **Стереопроекция** велась на все стены со скоростью 30 изображений в секунду, по мере того как пользователь, снабженный темными стереочками и находясь внутри комнаты, манипулировал небольшим жезлом, активируя динамику дигитальных образов [152, с. 213].

В 2000 г. в университете штата Айова (США) был создан объект класса CAVE под названием "**Iowa State's C6**". Его технологическое обеспечение осуществляют 96 графических процессоров, 24 цифровых проектора и восьмиканальный звуковой комплекс. Предусматриваемые сюжеты "Iowa State's C6" связаны с воздушными путешествиями, подводными погружениями, прогулками по тропическому острову. Аудиовизуальный нарратив здесь "**сжат**", однако полноценно репрезентирован в драматургическом разворачивании аналогично фильмам-феериям Ж.Мельеса.

Виртуальная инсталляция дает возможность пользователю почувствовать свою причастность к воссозданию эфемерного образа квазиреальности, в которой он пребывает, словно шагнув во внутрикадровое пространство фильма. А интерактивная инсталляция аналогична манипулированию кнопками видеоманитовфона или **телевизора**, например (прилож., ил. 9).

Главная группа Digital Art по предлагаемой дифференциации - это Net Art. По утверждению R.Green, термин Net Art возник случайно в 1995 г., когда словенский художник Vuk Cotic открыл анонимный e-mail и обнаружил, что тот был искажен во время передачи. В буквенной абракадабре Cotic смог обнаружить лишь одну разборчивую конфигурацию - "**net.art**", которую он начал использовать, говоря об искусстве и коммуникации в режиме он-лайн.

Для Net Art мировая паутина (Интернет) служит одновременно материалом и средой для существования, а коммуникация – важнейшим способом создания дигитальных произведений. В качестве своеобразного эстетического порога коммуникация стала рассматриваться художниками в середине 1960-х гг., когда начала складываться "Нью-Йоркская школа искусства корреспонденции" Р.Джонсона. Школа поставила своей целью бесконтрольное экстенсивное развитие. К 1965 г.

в данном проекте участвовало более 200 художников из различных областей изобразительного искусства, которые вели между собой обмен творческими идеями посредством пересылки набросков, этюдов, проектов и завершенных произведений. В качестве канала сообщения выступали почта, телеграф, телефон. Подобная стратегия создания открытого поля для генерирования эстетических идей, не ограниченного идеологическими клише и формирующегося посредством горизонтального развертывания, явно предугадывала алгоритм развития искусства с опорой на компьютерные технологии. “Стирание” рубежей для свободной циркуляции искусства, его открытость и общедоступность были обеспечены Интернет-пространством.

Net Art окончательно закрепил за коммуникацией статус эстетического фактора. Разрозненные в реальном пространстве дигиталмейкеры и пользователи, как правило, не знакомые друг с другом, получили возможность творческого взаимодействия на общем поле Сети.

В рамках Net Art можно, на наш взгляд, рассматривать две главные разновидности - веб- и киберискусство.

Вебискусство (Web Art) возникло в 1989 г. К середине 1990-х гг. оно объединяло вебсайты 5000 художников. К 2000 г. количество вебсайтов уже измерялось шестизначным числом – около полумиллиона. Базовым основанием для Web Art служит графический дизайн, а хрестоматийным образцом – сайт (site) - единица пространства в Сети, где синтезированы вербальные и визуальные компоненты. Любой сайт предполагает навигацию пользователя по принципу предметного каталога. Посредством “клика” (вызова) определенной “рубрики” юзер попадает на нужную страницу для получения искомой информации. Например, Web Gallery of Art представляет свыше 18 400 репродукций европейской живописи и скульптуры от готики до романтизма с комментариями и биографическими сведениями о художниках. Кликнув “Enter Here”, пользователь получает на экране компьютера варианты выбора - по фамилиям художников, эпохам, стилям и др., определяя приемлемый для себя способ поиска конкретной репродукции. Приведенный пример (собрание цифровых копий произведений изобразительного искусства) прежде всего демонстрирует репродуктивный потенциал Digital Art, который

практически безграничен, поскольку любые тексты - вербальные, аудиальные, аудиовизуальные, статичные и динамичные — могут быть оцифрованы, аккумулированы и размещены в Интернете.

Однако в данном исследовании нас интересует продуктивная сфера дигитального искусства, где создаются оригинальные артефакты, не существующие вне компьютерной среды. Довольно простой пример по аналогии с предыдущим — MOWA (Museum of Web Art <http://www.mowa.org/> на момент посещения 12.11.2007 г.). Если Web Gallery of Art является лишь современной технологичной формой собрания копий произведений изобразительного искусства как альбом с репродукциями или набор открыток в книгопечатную эру, то MOWA представляет собой типичный виртуальный музей с точки зрения формы, содержания (коллекционного собрания) и функционирования. Стартовая страница оформлена в виде схемы центрального холла с указанием галерей и информационным центром для посетителей во главе с анимационным персонажем Лилиан. Юзер также может воспользоваться услугами анимационного гида Кендры, а может самостоятельно отправиться на экскурсию по выставочным залам, где экспонируются произведения Web Art. Например, в Южной галерее представлен дигитальный проект "Wallpaper, too...", презентующий мир в движении. Кликая "продолжение", пользователь изучает серию работ художника мультимедиа Т.Алена "Snake", "Drive", "Orbit", "Spiral" (все — 1998). Они представляют собой анимированное изображение свертывания и развертывания множества тождественных графических абстракций (вертикальных линий, спиралей и пр.) (прилож., ил. 4).

Если заглянуть в Северную галерею MOWA, то можно ознакомиться с остроумным юмористическим проектом "Buttons", выполненным художницей Amy Stone в 1997 г. Данная серия представляет собой образную графическо-вербальную интерпретацию феномена "клика", т.е. нажатия кнопки (клавиши) как универсального алгоритма повседневности человека: включение света и любой аппаратуры, телефонные звонки и e-mail, а также навигация по вебсайтам с помощью компьютерной "мыши". Каждая из семи композиций серии "Buttons" имеет собственное название и авторский

комментарий. Например, первая "Просто вкусные Buttons" визуализирует четыре круглые "пухлые" кнопки: фиолетовую, желтую, красную, синюю, напоминающие монпасье. Нажатие при помощи курсора заставляет их мягко пружинить. А пояснительная надпись "серия из четырех кнопок, созданных для улучшения home page" задает мягко ироничный тон.

Вторая композиция "Первая MouseOver Button" представлена в виде кнопки небольшой серый треугольник с довольно пространным шуточным комментарием: "заказанная РС и потерянная в потоке скверно оптимизированных GIFs, эта специфическая кнопка была недавно обнаружена в подвале старого собора и обновлена, благодаря частному пожертвованию Museum of Web Art". Еще одна композиция "Wet Paint Button" представляет изображение отпечатка пальца и сопровождается следующей философской аннотацией: "оригинальная (подлинная) часть инсталляции под названием "Анонимный посетитель"; эта кнопка напоминает нам, что каждое действие имеет свои последствия".

Заключительная композиция "Забытый Button" воспроизводит традиционный для городских топографических стендов графический указатель "You are Here" ("Ты находишься здесь") с пространным рассуждением: «В "реальном" мире мы получаем ориентиры, оценивая свое место нахождения относительно того, куда хотим идти. В пространстве WWW мы лишь "кликаем" и идем. Художник старается напомнить нам о чем-то привычном и комфортном в мире, превратившем себя в бесполезность».

Дигитальный артпроект А.Stone "Buttons", экспонированный в Северной галерее MOW A, строго говоря, является символично-метафорическим осмыслением интерактивности. Образ кнопки рассматривается автором в качестве универсального посредника взаимосвязи человека с машиной и одновременно - символа его (человека) тотальной алиенации. Вместе с тем А.Stone, играя словами "fun" (забава) и "functionality" (функциональность), придает трагическую окраску своему творческому замыслу: «Эта выставка прославляет кнопку для поддержания "fun" в "functionality"».

В проекте "Каждый знак" (1997) американский вебхудожник Джон Ф.Симон создал поле в виде решетки, площадь

которого измеряется 32x32 мелких квадрата. Эти крошечные квадратики постоянно изменяют окраску с белого на черный в бесконечном разнообразии комбинаций. Подобное мерцание строго направлено по горизонтальным линиям в определенной **темпоральности** [152, с. 194]. Причем только на одной верхней линии аккумулируется 4,3 биллиона вариантов ротаций между светлыми и темными квадратиками, что определяет протяженность демонстрации этого эффекта на дисплее в течение 16 месяцев. Вторая линия “**решетки Симона**” для презентации всех соответствующих переменных между черными и белыми квадратиками уже потребует 6 биллионов лет. И так последовательно к 32-й линии. **Очевидно**, что эта решетка никогда не будет укомплектована, как не будет завершена “**art game**” Дж.Симона “**Каждый знак**” —аллегория вечного двигателя, сделавшая зримой идею бесконечности и безграничности.

Подобного рода вебпроизведения со сгущенной семантикой, стимулирующей прочтение определенной мысли, понятия, концепта, напоминают идею интеллектуального монтажа С.Эйзенштейна.

Все приведенные примеры вебпроизведений предполагают минимальную интерактивность пользователя (навигацию по сайту), аналогичную зампингу зрителя по телепрограмме. Так же как и телепрограмма, вебсайт систематически обновляется или вовсе исчезает (как та или иная телепередача). Но в отличие от ТВ вебсайт реабилитирует текст для чтения, который здесь является интегральным компонентом. Кроме того, если пользователь не проявляет активности (не осуществляет клик), вебскрин в противовес телеэкрану закрывается, не позволяя юзеру оставаться пассивным и стимулируя его виртуальный фланеризм.

Вторая разновидность Net Art по предлагаемой нами классификации —киберискусство. Следует отметить, что термин “киберискусство” пока не приобрел устойчивости в искусствоведении, хотя, например, понятие “киберкультура” довольно широко употребляется в культурологической литературе и описывает деятельность различных сообществ, существующих в Интернете. Под киберискусством мы подразумеваем разновидность сетевого искусства, технообразы которого продуцируются и существуют исключительно в результате

интерперсонального взаимодействия пользователей мировой паутины (или локальных сетей) в режиме on-line. В этой связи актуализируется проблема пространства коммуникации. Кинематограф, как мы отмечали в предыдущих главах, сохраняет специально оборудованный зал для просмотра фильма. Телевидение, наоборот, ассимилируется с повседневно-бытовым пространством зрителя. Киберискусство превращает пространство коммуникации в объект художественного творчества, стирая такие бы то ни было границы пространственно-временного континуума. “Киберпространство - параллельный универсум, созданный мировой компьютерно-коммуникационной сетью. Это мир, в котором осуществляется глобальное движение знаний, тайн, развлечений и прочих alter-human форм”, - констатирует M.Benedikt. А цитирующий его David Bell в своей книге "An introduction to Cybercultures" (2001) определяет киберпространство как "воображаемое пространство между компьютерами, в котором люди могут строить новых себя и новый мир" [126, с. 7]. Исходя из этих глобальных характеристик, попытаемся вычленить основные формы репрезентации киберискусства: Online community (виртуальное сообщество) и MUD (Multi-User Dimensions - многопользовательские игры).

Online community - это группа людей, формирующих и поддерживающих коммуникацию между собой посредством создания в Интернете форумов, chatrooms с использованием вербальных, аудиальных, визуальных средств. Движущей силой Online community является игра пользователя со своей идентичностью и со своей экзистенцией. Это значит, что в киберпространстве исчезают расы, национальности, пол, возраст, профессия, гражданство и пр. Равно теряют значимость локальное время и конкретное местонахождение. Каждый пользователь (так называемый интернаут), размышляя над тем, кем он есть и кем быть хотел бы, может осуществить самопрезентацию в традиционной (фото, биографические сведения, область интересов) или травестийной форме (псевдоним, автошарж), чтобы отыскать единомышленников, собеседников, соплеменников, наконец. Создание альтернативных сообществ в Сети -- это многофункциональное социокультурное явление, охватывающее тысячи групп людей, которые встречаются для обмена информацией, обсуждения

общих проблем, ведения бизнеса и осуществления художественных практик. "Мы делаем все, что делают люди, собираясь вместе, но только при помощи слов на компьютерном экране, оставляя наши тела перед *ним*", – замечает автор книги "Virtual Community" (1993) Н. Rheingold [126, с. 98], первым описавший свой опыт путешествия по сетевому пространству и коммуникативного внедрения в различные виртуальные сообщества.

Воображаемое сообщество (Online community) пока является безопасной сферой для концептуального переосмысления и образно-игрового воплощения в Интернете чаяний современного человека, живущего в утомляющем ритме угрожающе разрозненного мегаполиса. Возможно, этим вызвано столь популярное в Сети создание виртуальных государств и городов. Помимо них, в сети генерируется множество фанклубов и объединений по интересам. В реальной жизни невозможно, просто сняв трубку, связаться с кем-либо, кто желает поговорить, например о чилийском искусстве. Посредством компьютера любой входящий в Сеть может довольно легко организовать конференцию на интересующую его тему и вступить в переписку с откликнувшимся незнакомым человеком. Именно возможность свободного входа и, что более важно, свободного выхода в любой момент из Online community обеспечивают пользователю широту маневра и самовыражения. Так, аккредитировавшись в виртуальном сообществе Talk City, интернаут получает возможность вести дискуссии, игры, артпроекты с партнерами, выборку которых он осуществляет согласно возрастной, предметной, тематической категориям. Он отправляет в киберпространство свой "автопортрет" (или своего "двойника": образ, маску, логотип), пополняя витрины дигитальных портретов, но сохраняя при этом неприкосновенность частной жизни (прилож., ил. 6).

Критики виртуальных социокультурных сообществ уподобляют их электронному бункеру, где безопасность граничит со стерильностью хирургического кабинета. "Дигитальная реальность является совершенной. Она создает бункер для глобального сообщества *без людей*: электронная коммуникация без социальных контактов, дигитальность без человека, on-line без проживания" [126, с. 105].

Среди виртуальных сообществ собственно Art Community составляют невысокий процент. Многие из них, как, напри-

мер, deviantART (основано 7 августа 2000 г.), аккумулируют и экспонируют произведения любого художника, фотографа, писателя, дигиталмейкера вместе с их обсуждением. DeviantART предлагает не только многочисленные формы творческого выражения в сфере компьютерной артпрактики, включая традиционное и дигитальное искусство, но и серию модок для реализации художественных идей на дисплее. О популярности данного виртуального сообщества свидетельствует статистика: на ноябрь 2007 г. deviantART объединял более 6 000 000 пользователей и более 45 000 000 работ с присылаемыми на них ежедневно 60 000 отзывами.

Галерея deviantART структурирована в соответствии с художественными видами. Каждый сегмент этой структуры базируется на определенных требованиях, которым обязан следовать индивидуальный пользователь, если желает добавить в галерею свое произведение. Кроме того, каждый пользователь, ставший членом сообщества deviantART (девиантом), открывает свою авторскую страницу в соответствии с персональными интересами, чувствами и увлечениями. Здесь он может экспонировать произведения, руководствуясь собственными предпочтениями. Каждый девиант может издавать журнал (блог).

Функционирование deviantART базируется на кросскоммуникации девиантов, каждый из которых может зайти на сайт другого и подкорректировать или дополнить какой-либо выставленный там артефакт, порой концептуально его трансформировав (отклонив от заданного автором проблемного вектора). Если, например, кликнуть сайт jark в deviantART, откроется стартовая страница с 24 изображениями. Активировав одно из них, получаем черно-белый фотопортрет неизвестного подростка, переживающего глубокое душевное страдание. В авторском комментарии к фотопортрету высказывается признательность некой logainemd, которая под данным снимком изменила подпись - "Why Did Angelo Hurt You?" ("Почему Анджело больно задел тебя?") - и модифицировала образ, сделав его более прозрачным и более точным в описании эмоции фотоперсонажа (прилож., ил. 5).

Далее на сайте экспонирован условный монолог от имени этого фотоперсонажа с серией риторических вопросов:

"Почему ты был больно задет парнем из Лос-Анджелеса,

который научил меня несколькими греческими словами, когда ему было оказано гостеприимство в нашем японском доме в течение недели, что привело к тому, что он помог мне, чем предал тебя?

... было ли это заданием?

... было ли это чем-то личным?

... было ли это за деньги?

... было ли это ради власти?

... было ли это алчностью?

... было ли это чистым благоразумием?

... почему ты был сокрушен?

... все, что я хочу знать, это **почему**, папа?

Твоя боль столь сильна для меня, что я больше не могу удерживать ее **внутри...**".

Представленный **вербально-иконический** образ, по заключению **jarк-автора**, является всего лишь попыткой описать **непреднамеренные** последствия любых действий – тех, которые никогда не учитываются при принятии и осуществлении решений. "Искусство – это эмоция, и этот образ есть не что иное, как чистая эмоция, изливающаяся из того, кто задет жестокостью ситуации", – подытоживает **jarк-автор**, аккредитованный в виртуальном сообществе **deviantART**. После этого следуют многочисленные отклики постоянных и случайных посетителей.

Рассмотренный пример иллюстрирует важнейшую особенность **Online community** – перекрестную интерактивную коммуникацию, которая не просто служит средством эстетической трансформации образа, но необходимым условием его потенциала незавершенности. Иными словами, интерперсональная коммуникация определяет процессуальную природу артефактов киберискусства. Но эта процессуальность отнюдь не тождественна трансляции фильма, т.е. способу передачи "законсервированного" кинопроизведения зрителю. Процессуальность в сетевом пространстве аналогична прямому эфиру на телевидении и означает создание артефакта. Но в отличие от телепроизведения киберартефакт моделируется и трансформируется реципиентами (адресатами), приобретая под их воздействием эластичность (гуттаперчевость) структуры, содержания и семантики.

Другая распространенная форма репрезентации киберискусства MUD (Multi-User Dimensions) зачастую представлена и в Online community, но обладает определенной автономностью. Упрощенно говоря, MUD – это многопользовательская компьютерная игра, опирающаяся на интерактивность и вербальную нарративность. Участники взаимодействуют с миром игры посредством текста, т.е. читают описание происходящего действия и пространства события, персонажей и предметов, а также формулируют и отсылают текстовые команды. Первые MUD были разработаны в университетских сетях, и их игроками, естественно, являлись студенты: “Multi-Undergrad Dungeons” (1979) Ричарда Бартла (R.Bartle) и Роя Трабшоу (R.Trubshaw), “Mazewar” (1977) Джима Гуатона (D.Guaton).

Каждый игрок MUD может зарегистрировать своего персонажа и управлять его перемещением в пространстве игры. Такой кибергерой вступает в диалог с персонажами иных участников MUD, разрешает загадки и тайны, а также создает (достраивает) новые собственные области мира MUD. Однако все эти операции участник осуществляет исключительно посредством высказываний, основанных на соответствующем распоряжении для своего виртуального персонажа (“скажи”, “иди”, “демонстрируй”). Одновременно высказывание адресовано другим пользователям MUD, которые через своих кибергероев воздействуют на возникающую ситуацию. Очевидно, что MUD строится на чрезвычайно интенсивной интерактивности, требуя от участников полной концентрации внимания и быстрой реакции.

Экранный мир MUD обладает собственным пространственно-временным континуумом. Топография событий здесь представлена абстрактной картой пещеры, лабиринта и пр., разбитой на клетки (комнаты-локации).

Время события (перемещение в другую комнату-клетку, обмен ударами во время боя) делится на равные раунды - в среднем по одной секунде. Более протяженные временные отрезки (около минуты) предназначены для всякого рода регенераций (возрождения погибшего персонажа, например).

Единой общепринятой дифференциации MUD пока не существует. Д.Белл в своей книге приводит классификацию компьютерных игр по Rushkoff (1997):

1. Duel games (Pong, Street Fighter) - дуэльные.
2. Quest games (Adventure, Zelda) –поисковые.
3. Apocalypse games (Asteroids, Space Invaders) - батальные.
4. Simulation games (Balance of Power, Civilization) – симулятивные.

Игры первой группы совершенно просты. Их алгоритм состоит в проникновении на сторону противника при одно-временной защите своего сегмента экрана.

Вторая группа игр базируется на нарративе - разворачивании историй как в реальной жизни по принципу ролевых игр, вытягивая игрока в цифровой мир для поиска чего-либо. С этой целью игрок решает ряд задач.

Батальные игры, соответственно, строятся, как серия сражений с целью сохранения или восстановления статус-кво мира в игре. Это групповые игры, основанные на интерактивности.

Симулятивные игры (четвертая группа) добавляют к этому то, что ставят игрока в положение бога, контролирующего ход игры, а не просто реагирующего на события [126, с. 48–49].

Польский исследователь П.Ситарски разделяет многопользовательские онлайн игры на две основные группы [154]. К первой он относит ролевые приключенческие игры типа Diku, Unter с ясной конечной целью (стать богом, чародеем данного мира) и с системой бонусов, определяющей выигравшего. Здесь игроки могут вести свою партию поодиночке либо собравшись в команду. Зачастую эти типы игр базируются на популярных фильмах и телепрограммах. Например, летом 2007 г. в Великобритании была запущена MUD “VirtualMe” (“Виртуальный Я”) – интернет-версия знаменитого телешоу “ВВ” (“Большой Брат”). Каждый участник “VirtualMe” может спроектировать цифровой alter ego и внедрить его в киберпространство.

В другую группу П.Ситарски включает MUD типа Tiny/Teeny - так называемого класса MOO (Object-Oriented). В них минимизированы борьба, соперничество, противостояние, поскольку главной целью является совместная интерактивная практика участников по созданию виртуального мира. Они проектируют комнаты, замки, пейзажи, предметы различного назначения. Интерперсональное творчество и обще-

ние определяют, прежде всего, специфику этой группы MUD. Возможно, потому английская исследовательница Sherry Turkle называет их социальными: "Это открытые пространства, в которых ты можешь играть сообразно своему воображению. Взаимодействие с другими игроками помогает строить мир из созданных собственными усилиями объектов" [126, с. 174]. Такого рода MUD могут развертываться в течение супердлительных временных периодов – месяцы и даже годы.

Любая дифференциация условна, в том числе и в отношении MUD. Здесь проще говорить о спектре, нежели о выразительной границе между разновидностями. Но в любом случае каждая MUD опирается на три общих признака: программность, виртуальность, интерперсональную коммуникацию.

MUD - это сетевые фантомные (фантастические) пространства. Однако они являются воплощением альтернативной реальности с простором для творчества и создания симулятивных сообществ. «Это гармоничный мир, спокойная, безопасная и "терапевтическая" сфера, созданная представителями среднего класса ... MUDs –сложный киберкультурный социальный эксперимент», –утверждает Д.Белл [126, с. 175]. К аналогичному заключению приходит в диссертации "Динамика взаимодействия в виртуальных командах" психолог Т.Орлова

Игрок MUD, находясь перед экраном компьютера, функционирует как участник, а не наблюдатель, поскольку управляет действием созданного дигитального персонажа в предлагаемых сюжетом игры обстоятельствах. Это в определенной мере приближает игры к "интерактивному фильму" с кинематографическими условностями и эстетикой. Но в отличие от кино, рассказывающего историю зрителю, сидящему перед экраном, MUD позволяет ему собственноручно конструировать фабулу. Иными словами, интернаут синтезирует свойства соавтора, действующего лица и зрителя, преодолевая путь от пассивного созерцания (кино) до опосредованного участия (киберискусство).

Если в случае навигации по вебсайту (Web Art) пользователь, считывая информацию, функционально приближен к адресату, то в киберпрактике (Online community, MUD) на основе симультанного интерперсонального взаимодействия

его роль приобретает амбивалентный характер – адресат / адресант.

Итак, в системе Net Art пользователь перемещается в киберпространство условно: сидя перед монитором, он сохраняет свою домашнюю локализацию, манипулируя экранными дигитальными образами с помощью клавиатуры и компьютерной мыши. Виртуальная инсталляция требует непосредственного погружения пользователя в специально сконструированное полиэкранное пространство и его существования в симулированной там реальности на правах действующего лица. Данное различие можно подчеркнуть, используя игру слов Д.Белла: tech-nobodies или techno-bodies [126, с. 141]. Первое означает "двойную жизнь" пользователя – тут, в актуальной реальности у компьютера, и там – в киберпространстве Интернета, где он саморепрезентирован как участник Online community, MUD любым знаком, логотипом, изображением. Второе (techno-bodies) символизирует трансценденцию физического тела пользователя с помощью специальной экипировки в пространственно-временной континуум виртуальной инсталляции, которая переводит взаимодействие человека с дигитальными образами из пассивной фазы в акциональную.

Итак, видовая специфика кино как феномена кроссарт обусловлена его одновременной принадлежностью к двум системам искусств - традиционным и техногенным. Синтезировав их родовые свойства – повествовательность (литература), иконический (ИЗО) и звуковой (музыка) образный строй, коммуникативный эффект (театр), фотографичность и техногенность, - кино создало новый художественный модус: аудиовизуальный нарратив, который также определяет "гено-тип" телевидения и Digital Art.

Телевидение и Digital Art являются универсальной репродуцирующей системой для произведений всех видов традиционных и техногенных искусств. Продуктивная сфера телевидения и Digital Art включает оригинальные артефакты с художественными признаками, не характерными для произведений кино. В частности, эстетическими опорами телепроизведения служат медийные принципы ТВ как СМИ - программность, цикличность, репортажность. На их основе выработан ряд художественных приемов организации образного

стройка телевизионного нарратива: коллажность, документально-игровое ведение действия, серийность, дистанцирование актера с персонажем (принцип исполнительства "от имени"), персонификация героя-автора в качестве "репортера"-расказчика.

Оригинальные (продуктивные) артефакты Digital Art изначально создаются с помощью компьютера из байтов информации и существуют только в компьютерной среде - внесетевой или сетевой. Рассматривая Digital Art как разновидность экранного искусства (т.е. создающего аудиовизуальный нарратив), мы выделяем две главные формы репрезентации цифрового искусства: виртуальную инсталляцию и Net Art, которые по своей художественно-коммуникативной природе являются уникальными по отношению к кино и ТВ.

Глава 4

ПОЭТИКА ЭКРАННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ: ОПЫТ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО АНАЛИЗА АВТОРСКОГО СООБЩЕНИЯ (позиция адресанта)

4.1. Общие методологические проблемы исследования фильма

В переводе с греческого метод [methodos] - это способ исследования. Грамотно выстроенная траектория познания явлений (в том числе художественных) предопределяет стройность и строгость научного вывода.

Один из первых трудов о методе научного познания в европейской философии принадлежит Р.Декарту, который предложил в качестве основополагающего рационалистический метод. В своем трактате "Рассуждение о методе, чтобы верно направлять свой разум и отыскивать истину в науках" (1637) он отражает идею того, что правильность теоретических построений исходит из знаний и логики мыслительного процесса.

С именем английского философа Дж.Локка связывают другой метод познания: эмпиризм. Эмпиризм базируется на опыте, который оценивается как истинный источник позна-

ния: все человеческое знание проистекает из опыта --внешнего (ощущения) и внутреннего (рефлексия).

В начале XX ст. процесс разработки новых методов в различных сферах знания приобрел чрезвычайную интенсивность, приведя к принципиальному единству методологических подходов в естественных и гуманитарных науках. Более того, отчетливо обозначилась общая тенденция к повышению теоретической значимости методологических исследований. Эту последовательность И.Блауберг и Э.Юдин выстроили следующим образом: от онтологизма к гносеологизму и от него - к методологизму.

Для онтологизма объект познания имеет самодостаточную (истинную) ценность. Гносеологизм как тип рефлексии нацеливает на изучение процесса познания. Методологизм фокусирует внимание на средствах познания в широком смысле этого слова - понятиях, категориях, дефинициях, способах, приемах и процедурах исследования, схем выражения (объяснения) явлений и процессов [15, с. 27-32].

Во всех областях знания сегодня все больше внимания уделяется методологическим проблемам. Не является исключением в этом плане искусствоведение.

Методы познания искусства предполагают изучение художественной природы, жанрово-стилистических особенностей, специфики образного языка, выразительных средств, особенностей психологического и коммуникативного воздействия на человека отдельных видов искусств и конкретных произведений.

Каждый метод имеет ограниченный потенциал, позволяя приблизиться к отдельным сторонам исследуемого явления. Базовой в любом научном исследовании является процедура анализа (греч. analysis - разложение, расчленение, разбор), предполагающая условное разъединение целого на составные части. Анализ влечет за собой неизбежность синтеза -- воссоединения в целостность разобранных элементов, но на новом качественном уровне. В искусствоведении важнейший объект анализа -- художественное произведение, поскольку его образный строй является "средством смысловой коммуникации". По мнению А.Шербаковой, художественное произведение функционирует в трех ипостасях: как субъект, средство (канал) и пространство общения [113, с. 125]. Поэтому

анализ произведения – это по сути “исследование коммуникативных качеств содержания и формы произведения” [ИЗ, с. 122].

В данной главе мы обращаемся к феномену экранного произведения - фильму, квалифицируя его как универсальную форму аудиовизуального нарратива и как авторское (режиссерское) послание (сообщение). Целостность фильма выражена драматургией, композицией, образно-стилистическим единством. При этом его протяженность (развертывание во времени) колеблется от десятков часов (сериал) до нескольких минут (клип). Иными словами, по аналогии с литературой или музыкой экранное искусство освоило крупные и малые формы. В частности, клип и рекламный ролик можно отнести к экранной миниатюре. Мы же избираем для анализа условно средний формат - полнометражный игровой кинофильм.

В киноведении долгое время аналитический подход к экранному произведению имел **литературоцентристский** характер с опорой на дескриптивный метод, т.е. подробное описание сюжета фильма, характеров персонажей, сути конфликта. Это необходимое, но не достаточное условие, ибо сюжетосложение – лишь первичный уровень художественной структуры киноленты. Поэтому логично для более основательного исследования образного языка фильма подключить структурный метод. Он лежит в основе структурализма - научного направления **гуманитаристики**, возникшего в **1920-е** гг. Именно структурализм конституировал переход гуманитарных наук от довлеющего описательно-эмпирического к абстрактно-теоретическому уровню исследования. Структурный метод первоначально был разработан в лингвистике, а затем в **1960-е** гг. распространен на литературоведение, этнографию и в меньшей степени - на искусствоведение (Р.Барт, У.Эко). Основа структурного метода – выявление структуры как совокупности отношений, инвариантных при определенных преобразованиях. Структурный метод акцентирует внимание не на собственных свойствах слагаемых компонентов, а на отношениях между ними, приводящих к реляционным (системоприобретенным) признакам. Поэтому под структурой подразумевается не просто каркас (например, композиция фильма), но совокупность взаимосвязей, из-за которых,

например, ослабевают функциональные свойства завязки и кульминации. Структурный метод включает следующие этапы:

- выделение первичного массива (объекта), в котором предполагается наличие единой структуры (в нашем случае фильм, так как он фиксирован временем своей протяженности);

- разъятие объекта (фильма) на слагаемые части (сегменты), выявление в каждой из них существенных (системопробренных) свойств;

- раскрытие отношений преобразования между сегментами, их систематизация и построение абстрактной структуры путем формально-логического моделирования (например, изучения образных модуляций в единой художественной динамике фильма и разработки на этой основе графической схемы);

- выведение из структуры множества теоретически возможных следствий (в нашем случае это может быть прочтение символично-метафорического надтекста кинопроизведения).

Важной особенностью художественного текста является его способность генерировать энигматическую силу, "заряжающую" эмоцию зрителя. Когда аналитик не чувствует этой силы, он, по мнению Деррида, уходит в изучение форм, превращая произведение искусства в пространственную схему: пирамиды, круги, спирали, треугольники и сетки отношений становятся способом описания структуры произведения. Поступая так, искусствовед обрекает себя на то, чтобы всегда видеть "только сухую графику линий вместо подспудной мощи движений" [117, с. 284]. Безусловно, произведение искусства невозможно свести к какой-либо схеме. Именно для того, чтобы не приуменьшать поэтико-метафорический резерв развертывающейся на экране образной системы и по мере возможности преодолевать семантический полифонизм при анализе поэтического строя, мы вводим понятие "образ-структура" фильма, которое обозначает аллегорическую модель кинопроизведения (лента Мебиуса, бутон розы, лопасть пропеллера, различного рода диаграммы). "Структурная критика сводит то, что было движением (генезис) и что станет движением (бесконечной возможностью прочтений), в про-

странственную модель, потому что только так можно удержать то неизреченное, чем было художественное произведение (как сообщение) в его становлении (источник информации) и в его пересотворении (истолкование получателем)" [117, с. 284].

Общеизвестно, что в процессе структурного описания объект "не только упрощается, но и доорганизовывается" [55, с. 545]. Подобного рода "искажение" не противоречит научной методике анализа, хотя при исследовании статичных образов (например, живописного полотна или фотографии) возникает меньше погрешностей, чем при изучении динамической аудиовизуальности ("ткущейся" художественной ткани) экранного произведения.

В искусствоведении как гуманитарной дисциплине структурный анализ сопряжен с семиотикой. Семиотика (греч. *semeiotike* от *semeion* - знак) изучает свойства знаковых систем, среди которых отнюдь не периферийную позицию занимает образный язык всех видов искусства. Для семиотического подхода характерно триединство следующих аспектов:

- семантики, т.е. интерпретации знаков и их сочетаний с целью постижения смысла;
- синтактики, т.е. порядка сочетания знаковых элементов безотносительно к их значениям;
- прагматики, изучающей коммуникативные средства между знаковой системой и ее адресатом, который воспринимает, интерпретирует и использует содержащиеся в ней сообщения.

При восприятии художественного произведения акт коммуникации не является простым перемещением сообщения (в частности, фильма) из сознания адресанта (автора) в сознание адресата (зрителя), а становится переводом (Ю.Лотман) художественного текста с "языка автора" на "язык зрителя". Поэтому задача искусствоведения как науки состоит в том, чтобы соединить строгость анализа художественного произведения с поэтичностью толкования, точность дешифровки (декодирования) символическо-метафорического надтекста с субъективностью впечатлений.

Классическая коммуникативная модель Р.Якобсона объединяет адресата и адресанта - условно "говорящего" и "слу-

шающего". Соответственно различаются "два типа исследований: анализ генерирования текста - грамматика говорящего и анализ интерпретаций - грамматика слушающего" [55, с. 639]. Первый тип относится к области генеративной, второй - к области интерпретирующей эстетики. По аналогии мы дифференцируем генеративный и интерпретативный подход к анализу фильма. Исходя из этого, избираем два эквивалентных метода анализа экранного произведения: целостный и контекстуальный.

4.2. Генеративный подход: целостный анализ экранного текста

Киноведение традиционно концентрируется на содержательной стороне анализируемых лент в ущерб формальной. При этом стремление к объективному познанию закономерностей образования и функционирования кинопроизведения подменяется интерпретацией его в соответствии с личностным эмоциональным к нему отношением. Поэтому зачастую фильм служит лишь импульсом для эссеистического рассуждения рецензента в рамках актуального для него контекста. Такого рода подход всегда будет основополагающим в художественной критике как сфере деятельности, ибо целью здесь является оперативность первой импрессии, эмоциональная составляющая которой предельно гипертрофирована. Однако при всей своей полезности такое первое приближение к произведению не может замещать необходимости его строго научного анализа, конечная цель которого "двоякая: во-первых, описание свойств и особенностей, присущих отдельным элементам и частям произведения, и, во-вторых, установление объективного состава и структуры (характера и принципов организации, связей) всего целого" [29, с. 24]. Как раз в этом и состоит прерогатива искусствоведения. И здесь снова все упирается в метод - в метод целостного анализа произведения в соответствии с его жанровыми, стилевыми, структурными, семантическими особенностями. Однако киноведение пока не предложило адекватных методик. Например, Я.Иоскевич в учебном пособии "Методология анализа фильма" излагает подходы З.Кракауэра, С.Эйзенштейна, К.Метца и затем осуществляет сопоставительный анализ двух одночаст-

ных документальных лент "Взгляните на лицо" и "Набережная Альма матер" с опорой на семиотику. Однако четкого алгоритма изучения фильма автор не предлагает [39].

Варианты методики целостного анализа фильма можно чаще встретить в педагогической литературе, нежели, собственно, киноведческой. Так, в учебном пособии "Подготовка студентов педвузов к эстетическому воспитанию школьников на материале экранных искусств (кино, телевидение, видео)" А.В.Федоров предлагает следующую последовательность анализа экранного произведения для студентов общей педагогической квалификации:

"1) рассмотрение внутреннего содержания ключевых эпизодов, наиболее ярко выражающих художественные закономерности построения произведения в целом;

2) попытка разобраться в логике авторского мышления (целостное воссоздание развития основных конфликтов, характеров, идей, звукопластического ряда и т.д.);

3) выявление авторской концепции;

4) оценка студентами этой системы авторских взглядов, выражение ими своего личностного отношения к данной концепции" [103, с. 155].

Боле близкой к искусствоведческому подходу является методика анализа фильма, предложенная Ю.Н.Усовым для школьной аудитории:

"1) рассмотрение внутреннего содержания первых кадров, в которых складываются основные темы произведения, основные противостоящие силы;

2) определение конфликта начальных кадров, т.е. столкновения противоположных сил, визуальных тем, образов. Рассмотрение развития этого конфликта, выявление логики развития авторской мысли во всех последующих частях (в композиции отдельных кадров, в монтаже, в композиции отдельных эпизодов и фильма в целом);

3) определение основной авторской концепции, т.е. системы взглядов художника, раскрывающихся в соотношении отдельных частей фильма, во всем звукопластическом строе;

4) обоснование своего отношения к **идейно-художественной** концепции фильма, в котором обнаруживается результат эстетической оценки идейно-художественного строя произведения, отражающего, воссоздающего конкретный жизненный материал и его авторскую интерпретацию" [103, с. 149].

Очевидно, что обе приведенные методики анализа фильма страдают отсутствием последовательного (от простого к сложному) продвижения в глубь художественного текста и педализацией оценочного уровня. Также характерно смешение горизонтального и вертикального векторов анализа фильма: дробление горизонтали драматургического и композиционного развертывания киноповествования (п. 1 и 2 методики Ю.Н.Усова).

Пример основательного и безоценочного "препарирования" фильма встречается в книге "Understanding movies" (1996) американского профессора L.Giannetti. В завершающей главе под названием "Синтез" автор предлагает на 36 страницах (!) детальный анализ классического фильма О.Уэллса "Гражданин Кейн". Осуществляется этот анализ в точном соответствии со структурой всей книги, посвященной изучению художественной природы кино: преамбула (трудности анализа фильма вообще, краткое изложение сюжета), изображение (планы, ракурсы, свет), мизансценировка, движение (кинетические принципы организации кадров), монтаж, звук, актерское мастерство, декорации и костюмы, композиция, нарративная специфика, идеология, теория (художественный статус фильма и библиография по фильму) [128, с. 467-503].

Фильм как произведение экранного искусства характеризуется сложной синтетической природой. Иерархия его образной системы основывается на взаимовлиянии принципов сюжетосложения, драматургии аудиовизуальных решений, специфики монтажных приемов. Главная цель искусствоведческого анализа - максимально точное постижение поэтики кинополотна через выявление механизма взаимодействия разноуровневых и разнопорядковых художественных слагаемых. Это, в свою очередь, позволяет идентифицировать авторскую концепцию, вступив в процесс соразмышления с режиссером. Очевидно, что для достижения полноценного эффекта при анализе кинокартины необходим ее многократный просмотр.

В качестве методики целостного анализа игрового фильма примем разработанный нами четырехступенчатый вариант:

- сюжетосложение;
- композиция и тип структуры;
- визуальный (пластический) и аудиальный строй;

- символично-метафорический надтекст.

Первая ступень предполагает анализ специфики сюжетосложения фильма. Сюда включаются определение главных тем и вида конфликта (внешний, внутренний, социальный, психологический, антагонистический и т.п.), характеристика действующих лиц, определение доминирующего типа драматургии (крещендирующая, волновая, контрастная) и жанровых признаков. Цель анализа - поиск ответа на вопрос, о чем кинопроизведение, на уровне развития сюжета.

Вторая ступень предусматривает вычленение фабулы и постижение логики композиции фильма (идентификацию экспозиции, завязки, кульминации, разрешения), а также типа структуры (линейная, концентрическая, ризоматическая). Итогом анализа на данной ступени является разработка графической схемы, адекватной архитектонике фильма и определяемой нами как образ-структура экранного произведения.

Третья ступень означает переход от изучения каркаса кинопроизведения к рассмотрению его художественной фактуры. Поскольку фильм - это повествование изображением и звуком, постольку анализ аудиовизуальной образности ленты неизбежен. Он включает исследование характера композиционных решений (динамичные, статичные, центробежные, центростремительные и т.д.), драматургии света и тени, цветовой партитуры, а также приемы синтеза шумов, вербального компонента и музыки.

Четвертая (высшая) ступень - дешифровка символично-метафорического надтекста кинопроизведения и поиск ответа на вопрос, о чем фильм, на уровне философско-идейного обобщения.

Таким образом, предложенная методика целостного анализа фильма начинается с поиска ответа на вопрос, о чем фильм, и им же заканчивается. При этом предполагается не бег по кругу, но восхождение от сопереживания герою до эмоционально-интеллектуального общения с автором-режиссером.

Если в кинополотне через эмоцию транслируется мысль, а мысль обнаруживает трепетность эмоции, то это и есть чудо возникновения органичного экранного образа.

Мы рельефно прописали вертикальный срез (четыре ступени) процесса анализа фильма. Однако каждая ступень —

это своеобразная горизонтальная шкала, предусматривающая выбор по принципу “или”, который в определенный момент становится важным корректирующим фактором траектории анализа.

Очевидно, что любая методика схематична, условна и абстрагирована. Но главное, что предложенный способ базируется на диалектике анализа-синтеза: последовательное “разъятие” образной целостности фильма на основные слабые неизбежно предполагает их новое воссоединение.

“Для исследователей, озабоченных методологическими проблемами, особую ценность представляют художники, которых принято считать “художниками для художников”, - справедливо замечает Я.Иоскевич [40, с. 90]. Действительно, для аналитического подхода прежде всего значимы оригинальность, утонченность формы и образной фактуры, смысловая поливалентность экранного произведения. В случае же с мейнстримом (основным потоком) более эффективен способ кинообозрения.

4.2.1. Органичная стройность кинопроизведения

Среди высокохудожественных образцов экранного искусства мы различаем фильмы с “органичной стройностью” (С.Эйзенштейн) и с “затрудненной формой” (В.Шкловский). К первой группе относим те аудиовизуальные полотна, поэтика которых обусловлена линейным (последовательно расширяющимся) характером образного развития - крещендирующей драматургией, хронологической последовательностью событий, относительной четкостью (классичностью) композиции, постоянством темпоритмического строя, ясностью визуально-пластического и аудиального рисунка. Идеальным образцом подобного рода служит шедевр С.Эйзенштейна “Броненосец “Потемкин” (1925). В белорусском кино одним из примеров “органичной стройности кинопроизведения” следует назвать картину Ю.Тарича “До завтра” (1929).

Действие фильма происходит на территории Западной Беларуси в Первой белорусской гимназии. Персонажи четко разделены на два непримиримых лагеря: циничные власть-придерживающие поляки (начальница приюта и ее сын, офицер полиции, владельцы мясной лавки) и учащиеся гимназии

(Лиза Малевич, Язэп Шумейка). Молодые герои ведут активную подпольную агитацию за воссоединение с советской частью Беларуси, результатом чего сначала становится исключение из состава учащихся Лизы Малевич, а затем закрытие Первой белорусской гимназии.

Драматургия фильма крещендирующая. Повествование ведется по принципу строгой линейности. Конфликт строится на антагонистическом противостоянии сторон и последовательно расширяется. Ю.Тарич строго следует классическим принципам построения композиции фильма.

Экспозиционная часть представляет место действия (Западная Беларусь середины 1920-х гг.) и основные противостоящие силы (гимназисты и их попечители). Завязка основного конфликта ясна и локализована: группа гимназистов учиняет драку с сыном начальницы приюта. В ответ грозная начальница применяет строгое наказание, лишая обеда и ужина старших учащихся. Далее следует нарастание масштаба противостояния и репрезентация его идейной подоплеки - политические настроения гимназистов. С подключением Лизы Малевич к группе Язэпа Шумейки для распространения просоветской подпольной литературы развитие действия отчетливо ведется по принципу нарастания экспрессии - фабульной, пластической, метафорической. Арест Язэпа, исключение Лизы из гимназии, убийство владельца мясной лавки пана Пухальского поэтапно подводят к кульминации (суд над Лизой) и развязке (освобождение гимназистами героини из под "меча правосудия" и ее эвакуация на территорию Советской Беларуси).

Частное, рядовое событие (драка нескольких гимназистов с сыном начальницы приюта - "чужим среди своих") в процессе развертывания повествования последовательно наращивает масштаб противостояния как по количеству действующих лиц (масса учащихся гимназии и их антагонисты - преподаватели, агенты тайной полиции, супруги Пухальски, представители судебной власти), так и по расширению территории конфликта (гимназия - лавка Пухальски - городской суд).

Свой экранный рассказ Ю.Тарич проводит динамично, основываясь на принципе образно-пластического контрапункта (антонимического монтажного столкновения кадров):

девочки штопают платье – начальница приюта присваивает гуманитарную помощь; голодные гимназисты, жующие хлеб, –ужин в комнате начальницы приюта.

Несомненным художественным достоинством картины "До завтра" является экспрессия изображения. С привычной достоверностью и точностью деталей режиссер воссоздает на экране жизненный уклад гимназистов: утренний туалет через сияние летящих из умывальников водных струй, скупость ужина через строго очерченные линии внутрикадровых композиций и акцентные крупные планы. План-деталь – яркая характеристика персонажа по принципу синекдохи: жеманно отставленный мизинец характеризует мнимое превосходство вершителей судеб – гостей начальницы приюта, следователя тайной полиции. Размеренное постукивание пальцами по столу пана Пухальского отражает внутренний процесс принятия им серьезного решения.

Пластические решения в фильме зачастую тяготеют к символическому наполнению: следователь ударяет рукой по столу – ассоциация с гильотиной; куратор "чертит" в воздухе характерную линию рукой с зажатой указкой – ассоциация "голова с плеч".

Кроме того, в фильме множество ярких пластических рефренов и лейтмотивов: подглядывание как образ "всевидящего ока"; герб "Погоня" как символ независимости. Но наиболее отчетливо прописана лейтмотивная драматургия образа лестницы (влияние Ф.Ланга, С.Эйзенштейна?). Впервые она появляется на 12-й минуте фильма и целиком солидаризирована с радостным вихрем гимназистов, мчащихся на обед. Здесь широкая мощь перил служит своеобразной горкой, по которой стремительно съезжают учащиеся. Следующий раз (22-я минута) лестница превращается в плацдарм открытого противостояния: на верхних ступенях – группа гимназистов, на нижних – сыщики с арестованным Язэпом. Далее в сцене подготовкой передачи для арестованного Язэпа лестница символизирует слабое равновесие: Лиза и начальница приюта сдержанно-вежливо обмениваются парой фраз. Исключение Лизы из гимназии также передается в композиционном сочетании с образом пустынной лестницы: у ее подножия верхним ракурсом выписана одинокая фигура девушки, застывшая в оцепенении страха перед будущим. В кульмина-

ционной части фильма образ лестницы **фрагментирован**, словно разят на символические элементы: широкие ступени у здания суда заполняются накатывающейся волной гимназистов, а подсудимая Лиза в зале заседаний, наоборот, жестко отграничена периметром перил. Этот мотив отделения, отграничения приобретает аллегорическое звучание в заключительных эпизодах фильма, когда учащиеся возвращаются к корпусу гимназии. Но здесь шеренга полицейских, растянувшихся вдоль ступеней крыльца, воплощает непроницаемый периметр окружения: белорусская гимназия закрыта.

Используя короткие монтажные кадры и параллельный монтаж, Ю.Тарич энергично ведет сюжетосложение, достигая порой эйзенштейновской силы эмоционального напряжения. Так, сцена решительного размежевания гимназистов и сына начальницы приюта начинается с общего плана класса. Следующий кадр укрупняет надпись на доске: "Даносчыку **руки** не падаем". Входит Борис и как обычно направляется к своей парте. Внезапно он оборачивается и начинает медленно приближаться к доске. В этот момент Ю.Тарич использует прием субъективной камеры, отождествляя ее с персонажем. Камера движется рывками, словно взволнованный человек, замирает и "читает" беспощадную фразу, которая "рассыпается" на отдельные слова-кадры. Затем следует изобразительно-монтажная эксплозия. Экран "взрывается" каскадом коротких эпизодов: гневный взгляд Бориса, лица гимназистов, обидная фраза, снова глаза Бориса и опять напряженное молчание **класса**, пауза-цезура и - яростное негодование Бориса, срывающего с кокарды "Погоню" (эмблему гимназии) и злобно втаптывающего ее в половицу каблуком ботинка.

Эпизод убийства пана Пухальского также решен на предельном заострении пластического и темпоритмического рисунка при жестком соблюдении внутреннего композиционного строения. Экспозиция: пани Пухальска отправляется в костел, пан Пухальски скучает у кассы в своей лавке, Лиза моет посуду на кухне. Завязка: появление таблички с надписью на польском языке "Закрето" на дверях мясной лавки **Пухальских**. Развитие действия: пан Пухальски храбрится, но в конце концов входит на кухню и решительно приближается к Лизе. Кульминация: отчаянное сопротивление Лизы и смертельный удар для Пухальского. Развязка: ошеломленная, с

трудом осознающая произошедшее Лиза. Сцена "расслаивается" на множество образов-голосов, подчиненных в своем развитии строгой вертикали аккордного пластического звучания. Помимо главных действующих лиц свои партии ведут изобразительные метафоры. Табличка с останавливающей надписью "Закрыто" шестикратно врезается в ткань микросюжета. Картонный попугай на трапедии, приведенный во вращение паном Пухальским, замирает в своем игрушечном движении в момент развязки.

Фильм Ю.Тарича "До завтра" - пример блистательного владения мастерством режиссуры в контексте монтажного киноискусства 1920-х гг., когда сюжетосложение ведется посредством изобразительной и монтажной экспрессии. Пластика лиц, деталей, общих композиций - звучащая. Поэтому собственно вербальный компонент повествования (титры) в картине минимизирован. Символико-метафорический надтекст ленты "До завтра" слегка ослаблен просоветским идеологическим тоном. Тем не менее образ белорусской гимназии, символом которой является герб "Погоня", а сутью - истинная шляхетность, интеллигентность директора и учащихся - это прежде всего апелляция к национальной идентичности, слабо завуалированный призыв к самоопределению.

Органичная стройность фильма "До завтра" явлена в строгой классичности его драматургического рисунка и адекватна образу-структуре "лестницы" - последовательному (ступенчатому) восхождению к кульминации.

4.2.2. Затрудненная форма строения фильма

Ко второй группе тяготеют кинопроизведения, поэтика которых формируется на "преодолении" линейности, как нарративной, так и структурной. Сюжетосложение в такого рода картинах строится на нехронологической последовательности событий. Реальность граничит (или растворяется) в ирреальности, субъективное (душевное) пространство героя становится всеобъемлющим, а суть конфликта неочевидной. Как правило, усложнена композиция фильма, что затрудняет идентификацию ее слагаемых. Но при этом большим своеобразием отличается образ-структура фильма, обретая черты

аллегорической фигуры. Кроме того, “кино как автономный вид искусства освобождается от давления со стороны словесности” [57, с. 149]. Изображение становится слышимым, а звуковая образность демонстрирует оттенки визуальности. Подобные трансформации можно обнаружить в ранних произведениях киноискусства (например, в классическом фильме Р.Вине "Кабинет доктора Калигари"), но явлением общего порядка "затрудненность формы" становится с конца 1950-х гг. Это было связано с принципиальными изменениями исторического и социокультурного развития. Социальный реализм в киноискусстве, когда главный конфликт обращен во вне и сосредоточен на линии взаимодействия человек - общество, сменяет реализм экзистенциальный, когда через внутренний конфликт героя исследованию подвергаются причины его душевной и духовной дисгармонии. Это потребовало поиска адекватной формы экранного повествования, увеличивающей "трудность и долготу восприятия" - от автоматизма узнавания к новому видению [84, с. 221-222]. "Затрудненность формы" отчетливо явила себя в кинопроизведениях выдающихся мастеров режиссуры М.Антониони, И.Бергмана, Л.Бунюэля, Л.Висконти и др. Мы же в качестве примера для анализа фильма с затрудненной формой избираем кинокартину В.Рыбарева "Чужая бацькаўшчына" (1982).

Действие фильма происходит на территории Западной Беларуси в преддверии Второй мировой войны. Сюжет строится с опорой на две главные линии: мелодраматическую (ранняя вдова Алеся) и социально-историческую (начинающий поэт Митя). Картина снята по мотивам одноименного романа В.Адамчика, но в экранном произведении В.Рыбарева более отчетливо прописана социально-историческая ветвь за счет перераспределения ведущей роли действующих лиц. В романе главный персонаж - Алеся, в фильме - ее младший брат Митя Корсак, через внутренние монологи которого формируется основная канва рассказа. Конфликт соответственно также расслаивается на локальный (частная жизнь Алеси) и масштабно-аллегорический (жизнь народа, страны). Но смысловая его сердцевина - земля. Для Алеси - это усадьба, где она хозяйничает на правах невестки, но не владельца. Для

Митя - это Родина, где он не находит полнокровной свободной широты дыхания.

Киноповествование тяготеет к линейности: события последовательно представлены в естественном цикле поздней осени, зимы, весны. Лишь одно отступление-воспоминание (лето) значимо выбивается из единой ленты времени - исповедальный рассказ старой Мондрихи (свекрови Алеся). Однако пунктирный характер изложения обособляет каждый эпизод и придает дискретность общему сюжетному развертыванию, которое, тем не менее, стягивается в единую образно-семантическую "воронку", благодаря месту действия. Дом (круг первый), веска (круг второй) и местечко (круг третий) встроены друг в друга, смыкая довольно разрозненные эпизоды (их можно вычлениить около 19) в единое художественное пространство.

1. *Пролог* (подросток Митя оцепенел при виде мучительной гибели коня-кормильца и рыдающего отца).

2. *Местечко*: Митя и Царик (проба пера "Вёсачка милая, родная, хутка ужо будзеш свабодная...").

3. *Вёска: дом* Мондрихи - ужин (Алеся, Евка, молотьбиты).

4. *На мельнице* - Алеся и молодой молотьбит Имполь ("Жить будем вместе, и земля будет наша").

5. *Местечко*: Митя и Царик ("Кто мы?..").

6. *Местечко*: корчма - Митя и Литовар (война приближается).

7. *Веска: родной дом* - отец - старый Корсак бранится (был обыск).

8. *Вёска: дом* Мондрихи - Алеся и Имполь ("Дай Бог вам счастья и здоровья").

9. *Вёска: родной дом* - отец, Митя, Алеся ("Мир кипит как в горшке" // "Мо, до нас и не дойдут").

10. *Местечко*: Митя и Чеся ("Ты такой способный, жаль, что не учишься дальше").

11. *Веска: дом* Мондрихи (Алеся: "Надо землю переписать... на меня" // свекровь: "Нет").

12. *Вёска: родной дом* - отец бранится на Алеся (сплетни ходят по деревне).

13. *Местечко*: железнодорожная станция (гибель Литовара).

14. *Вёска*: дом Мондрихи - смерть Мондрихи.

15. *Местечко*: Митя (арест Царика).

16. *Вёска*: родной дом - отец бранится на Митю (вызов в полицию).

17. *Местечко*: полицейский участок (допрос Мити).

18. *Вёска*: крестины, посевная (Имполь и Кристина).

19. *Местечко*: вокзал - отъезд Мити.

При всей раздробленности и усложненности повествовательной траектории узловые элементы композиции довольно очевидны: 1 – пролог; 2, 3 – экспозиция; 4, 5 – завязка; 6–16 – развитие действия; 17, 18 – кульминация и развязка; 19 – эпилог.

Две основные сюжетные линии (Митя и Алеся), развиваясь параллельно, практически не пересекаются за исключением 9, 12 и 16 эпизодов, когда брат и сестра встречаются под крышей родного дома. В образе Мити выражено экстравертное мужское начало ("Не только, говорят, мира, что в окне") – территория его существования максимально расширена: местечко. Алеся, наоборот, олицетворяя интровертное женское начало ("Войны ходят и проходят, а людям жить надо"), постоянно представлена в границах дома (отцовского либо свекрови Мондрихи).

Драма Алеся – жизнь без любви. Вышла замуж, муж рано умер, а на плечах осталось хозяйство, старая свекровь и ее немая дочь Евка. Шанс изменить судьбу: брак с молодым заезжим Имполем и наследование усадьбы Мондрихи – оказался призрачным. В определенной мере судьба Алеся отражается в судьбе ее свекрови. Мондриха в юности пережила стремительное счастливое лето любви с заезжим бригадиром Гарасимцом. Плод того запретного чувства – одинокая немая Евка.

Драма Мити – невозможность "мир переиначить". Будучи сыном своей земли белорусской, он, тем не менее, чувствует себя ее пасынком – птицей без гнезда. Его отъезд (эмиграция) – неизбежный итог попытки противостояния исторической традиции, закреплённой столетиями. Кульминационная сцена в полицейском участке (17) выразительно демонстрирует роковую сущность заклинившего для Беларуси Хроноса. Допрос Мити ведут начальник управы (поляк, чужой, оккупант)

и полицай (свой, местный). Однако первый – пассивен, второй – воинственен. В результате "высоковольтное" конфликтное напряжение возникает между своими – полицаем и Митей. Сначала они обмениваются короткими упругими фразами:

Полицай: Это из тех, кто все ищет Беларусь.

Митя: А что ее искать. Она – под ногами.

Полицай: Именно – под ногами. Ибо наверху не была и никогда не будет! После этого полицай наносит резкий удар в лицо молодому человеку и, свалив его со стула, начинает методично, беспощадно врезаться сапогами в беспомощно скорчившееся тело.

Избитый Митя, спотыкаясь и падая, бредет по черной весенней пахоте в то время как его сестра Аляся, обессиленная от жгучей боли предательства Имполя, шепчет: "Съел жизнь..." Однако вряд ли эти слова адресованы кому-либо конкретно. Звучат они словно приговор судьбы – рок (лес) съел жизнь. Эта вербальная фигура дистанционным монтажом сплетена с фигурой пластической. Сырая зябкая вязкость земли, приковавшая ослабевшего Митю, вдруг сменяется мягкостью и **светоносностью новой композиции** – кадра-портрета. Девушка в белом берете и блузке, с букетом вызревшего чертополоха одаривает своей легкой улыбкой. Возможно, это видение Мити (Чеся?). Но в общем художественном контексте фильма – это также образ Беларуси, притягательный, теплый, чарующий и ускользающий.

Учитывая различные переплетения **сюжетно-семантических** узлов, а также сложную вязь взаимоотношений действующих лиц, образ-структура "Чужой бацькаучшыны" напоминает многогранник, по внешним сторонам которого размещен ряд основных мужских персонажей, а по внутренним – женских (рис. 7).



Рис. 7. Образ-структура фильма В.Рыбарева "Чужая бацькаўшына": треугольник в центре – мелодраматический жанровый компонент (Имполь, Алеся, Кристина); круг (сердцевина) – семантический образ Беларуси.

В фильме "Чужая бацькаўшына" заострена важная для белорусов проблема национальной самоидентификации. В диалогах с Митей Царик размышляет на эту тему: "Кто мы? Одни говорят - поляк, другие - белорус". Естественно, в то время, когда создавалась картина, невозможно было пресловутую дихотомию белорусского самосознания довести до вянятного прямого звучания: одни говорят – поляк, другие – русский и лишь единицы считают себя белорусами. Характерный пример такого странного положения дел приводит Царик: учитель-белорус по-белорусски не читает ("Гордится, что от своего отрекся") и советует Мите: "Про страх забудь. Живи своими мечтами, надеждами своими живи".

В целом фильм В.Рыбарева удивительно точно репрезентует специфику менталитета белорусов: затаиться, может, лихо и не зацепит. "Подполье" существования в ленте передано как ситуационно, так и через пластику изображения. Например, конспиративное знакомство Мити и Царика происходит в угрюмом "котловане" котельной. А "неумолимая" хозяйка корчмы при выгодной рокировке посетителей достает из укромного места запрещенную к торговле, но испрашиваемую Литоваром выпивку. Показательна в этом отношении также сцена любовного сближения Алеся с Имполем. В за-

стывшем зимнем лесу, где вокруг ни души, герои страстно льнут друг к другу на повозке, "спрятавшись" даже от объектива камеры за грудой мешков с рожью. Ни лиц, ни слов — только напряжение дыхания.

Когда старый Корсак раздраженно рассуждает о политической ситуации ("свет кипит: сначала Советы будут тут, а потом — немцы"), его дочь Алеся вяло констатирует: "Войны ходят и проходят, а людям жить надо". Все ее заботы сконцентрированы тут, в родной деревне - на приватном земельном наделе, где дом и муж Имполь, и трепеткое, пока не рожденное дитя.

Изобразительный строй картины, воссозданный мастерством художников Е.Игнатьева, А.Верещагина и оператора Ф.Кучара, также экспонирует менталитет и понурое мироощущение белорусов. Герои "спрятаны" в ограниченном затемненном пространстве старых изб, подслеповатые окна которых контражуром лишь оттеняют силуэты персонажей. Их лица и голоса (так же, как мебель или утварь) едва различимы в "замутненном" интерьере. "Широкоугольный объектив протискивается из угла в угол, подолгу застывает на общих планах..." [25, с. 271]. Пейзажи также унылы: здесь солнце будто не выходит из-за туч, не согревает землю и людей. Ритм едва пульсирующей жизни (словно в глубине колодца) поддержан поэтико-документальной стилистикой воссоздания реальности. Мошечные улочки местечка, металлический ритм железнодорожного вокзала, неказистая автобусная стоянка, сгорбленные хаты, проселочное бездорожье, - все это зябкое пространство повседневности заполнено правдивостью фактуры. Вкрапление точных деталей - предметов быта, костюмов — в сочетании с искусным фотографическим исполнением (как на дагерротипах) привносят в картину "запах" достоверности.

Низкий ключ освещения, глухой коричнево-серый колорит утяжеляют пластическую сферу фильма, но не отменяют суровой красоты воссоздаваемой на экране жизни. Строгая графика кадра, напряженная светотеневая партитура способствуют документально-художественной реконструкции времени и пространства.

Аналогично выстроен и звуковой образ фильма. Здесь ограниченная шумовая палитра сплетена с ретромузыкальными

ми вкраплениями и стихотворными строками М.Богдановича. Но главный выразительный элемент – речь. Белорусский и польский говор превращен в естественный внутренний "кровоток" всей аудиовизуальной ткани экранного произведения В.Рыбарева.

Сила образной типизации в фильме подчиняет сюжетные события логике философско-эстетического обобщения, когда "чужой вотчиной" становится собственная земля.

4.3. Интерпретативный подход: контекстуальный анализ экранного произведения

Проблемное поле искусства после Второй мировой войны очень точно "промаркировал" С.Эйзенштейн в своем кратком Vorwort (предисловии к незавершенному тексту "Метод", 1944 г.): «...идет с окончанием войны эпоха ультраперсонального, ультраличного, ультраиндивидуального... Проповедь "грядущего демократизма" уже провозглашается всюду и везде. Тем интенсивнее будет индивидуализм, эгоцентризм и интерес к единичному... Интроспекция. Самонаблюдения. Анализ собственного опыта. Экспериментальные "погружения" в специфические состояния... Закулисные нескромности из творческой лаборатории» [115, с. 29-30].

Действительно, ряд высокохудожественных кинопроизведений второй половины XX ст. представляют собой образный эквивалент "потока сознания" персонажа, блуждание в лабиринте его воспоминаний, фантазий и грез. Все это привело к примату внутреннего действия, разрушению традиционной линейной наррации и формированию многослойной одновременности реальности и ирреальности на экране. Исследование такой поэтики привлекает в последнее время киноведов. Так, М.Капрелова в диссертации "Типы художественной реальности в структуре кинообраза" (2005) проследживает эволюцию изобразительных решений ирреального (мира кажимости) от германского киноэкспрессионизма и французского сюрреализма до фильмов Ф.Феллини, Л.Бунюэля, И.Бергмана, А.Тарковского [46].

Интерпретативный подход к анализу подобного рода произведения (коммуникативного сообщения) смещает акцент в сторону адресата (зрителя). Но при этом важно пом-

нить, что осложнение восприятия, а значит, и толкования фильма, все-таки обусловлено спецификой его художественного строя. Как писал П.Флоренский, "не содержание книги скажет нам ее написавший, а наметит смысловые ударения и тем проявит более отчетливо ритмику ее формообразующей схемы" [52, с. 350]. Экранное послание режиссера выстроено таким образом, что вынуждает реципиента достраивать семантическое пространство кинокартины и домысливать недосказанное. Однако это не предполагает своеволия зрителя, но лишь поощряет его к поиску интерпретативного ключа для фильма в сфере той или иной философской теории.

Для анализа такого рода художественного произведения важнейшую роль играет способ выявления интерпретативного поля текста в целях более точного прочтения его скрытого смысла. Итальянский семиотик У.Эко считает проблему выяснения того, что именно хотел сказать автор своим художественным текстом, своеобразным пари. "Однако знание *контекста* (курсив мой. – *НА.*) позволяет уменьшить неопределенность этой ситуации" [14, с. 23] и избежать бесконечности возможных толкований. "Только в контекстуальных взаимоотношениях обретают означающие свои значения; именно и только в контексте оживают они, то проясняясь, то затуманиваясь" [117, с. 81].

Изучение контекста художественного произведения всегда входило в круг задач искусствоведения. "Под контекстом в широком смысле слова понимается вся совокупность явлений, связанных с текстом художественного произведения, но в то же время внеположенных ему" [29, с. 230]. Традиционно различают исторический, художественный и биографический контекст. Исторический проясняет социально-политические и мировоззренческие параметры той или иной эпохи с характерным для нее миропониманием и общим состоянием художественной культуры. Художественный контекст репрезентирует главные направления развития искусства, доминирующие течения, специфику образного языка. Биографический контекст указывает на особенности жизненных и бытовых явлений, в процессе которых автор создавал свое произведение.

Однако мы интерпретируем контекстуальный метод анализа иначе, предполагая исследование фильма через призму

(в контексте) социальной, психоаналитической, тендерной, постмодернистской и других теорий, ставших базовыми философскими основаниями для искусства XX ст. Прямо или косвенно соответствующие доктрины воздействовали на мировоззрение режиссеров, на выбор ими тем, приемов ведения повествования и конструирования аудиовизуальной образности.

Метод контекстуального анализа прежде всего предполагает вычленение опорных категорий той доктрины, в контексте которой предполагается рассматривать фильм. Затем, исходя из предложенной режиссером образной конструкции, следует попытаться разгадать тайну протагониста - обнажить скрытые мотивы его поведения и выявить суть внутреннего конфликта.

4.3.1. Фильм в контексте психоаналитической теории

Американский психолог Г.Олпорт утверждает: "Стоит психологии коснуться человеческой личности, как она повторяет лишь то, что всегда говорилось литературой, но делает это гораздо менее искусно" [77, с. 209]. Добавим - не только литературой, но и кино. Однако в отличие от медицины кинематограф практически не интересуется патологической природой душевных надломов личности. Вспять по цепочке герой - тип - прототип - архетип он пытается пробиться к универсалиям соотношения рационального и иррационального в человеке, чтобы средствами образного языка экрана не только выразить особенности проявления этой дихотомии, но и осуществить "анамнез души" (М.Капрелова).

Киноискусство наработало колоссальный опыт по изучению душевного мира человека, открыв уровень экзистенциального **реализма**, когда конфликт зиждется на внутренних глубинных противоречиях личности. Душевный дискомфорт героя в таком случае спровоцирован не социальными условиями, а драматизмом самопостижения, приоткрывающим нелицеприятную правду о себе. Обращение кинематографа к субъективному миру личности позволило найти адекватные художественные способы аудиовизуального воплощения "потока сознания", репрезентации скрытых тайн бессознательно-го (так называемого вытесненного). Естественно, что для это-

го авторам фильмов понадобилось опереться на концептуальные принципы психоаналитической теории от З.Фрейда до Э.Фромма.

Учение австрийского доктора З.Фрейда проникло в “преисподнюю” психики, открыв противоречивый характер отношений между сознанием и бессознательным в трехуровневой системе личности: *Я*, *Оно* и *сверх-Я*. “Я связано с сознанием, ... это та душевная инстанция, которая контролирует все частные процессы... Из этого *Я* исходит также вытеснение, благодаря которому известные душевные побуждения подлежат исключению ... из сознания” [105, с. 427–431]. Наиболее эффективный способ ослабления цензуры со стороны *Я* и высвобождения подсознательного Фрейд связывал со сновидениями, образы которых, по его мнению, возникают по принципу сгущения, синекдохи (часть вместо целого), олицетворения, что тождественно приемам искусства. “Сновидение является заместителем богатого чувствами и содержанием хода мыслей”, – настаивал австрийский психоаналитик [106, с. 315]. Он утверждал, что работа сновидения “не проявляет своей собственной фантазии, не рассуждает, не умозаключает, и функции ее заключаются только в сгущении материала, смещении его и наглядном его представлении...” [106, с. 333]. З.Фрейд разделял сновидения на три категории:

- осмысленные, понятные, т.е. довольно легко объяснимые с точки зрения нормальной душевной жизни человека;
- странные, т.е. связанные по смыслу, но трудно поддающиеся соотнесению с душевной жизнью человека;
- спутанные.

Теорию З.Фрейда о бессознательном развивает аналитическая психология, разработанная швейцарским психологом К.Юнгом. Это направление является одним из наиболее авторитетных научно-культурологических проявлений классического психоанализа. К.Юнг различает в бессознательном два слоя:

- верхний – бессознательное личное;
- глубинный – сверхличное, или коллективное бессознательное.

“Содержаниями личного бессознательного являются чувственные комплексы, которые составляют интимность душевной жизни. Содержания же коллективного бессознатель-

ного составляют архетипы" [41, с. 159]. Под этим термином Юнг понимает "изначальный", или "исконный образ", который "одинаково присущ по крайней мере целым народам или эпохам... Изначальный образ есть осадок в памяти (энграмма) ... и тем самым это есть типическая основная форма извещного, всегда возвращающегося душевного переживания" [119, с. 494].

Генеральные направления психоаналитической теории З.Фрейда, К.Юнга и других ученых оказали сильнейшее воздействие на развитие киноискусства. Если фильмические опыты сюрреалистов 1920-х гг. были довольно наивной попыткой экранной иллюстрации основных положений фрейдизма, то, начиная с рубежа 1950–1960-х гг., ведущие мастера экрана Л.Бунюэль, И.Бергман, А.Рене, Ф.Феллини, Б.Бертолуччи, Л.Кавани, М.Ханеке и другие превратили базовые концепты аналитической психологии в семантические опоры кинопроизведений, посвященных экзистенциальной драме человека.

Исходным пунктом для разбора картины в контексте психоаналитической теории является сюжетная карта фильма, составление которой предполагает вычленение и многоуровневую дифференциацию экранных событий согласно их реальной или ирреальной природе. К последним относятся сны, фантазии, грезы, воспоминания, видения главного героя. Иной раз их вычленение особых трудностей не представляет ("Земляничная поляна" И.Бергмана), но иногда это процесс чрезвычайно осложнен из-за специфики образных модуляций ("8 ½" Ф.Феллини)." В заблуждение вводит то обстоятельство, что образы-воспоминания и даже образы-грезы или мечты неотступно преследуют сознание, непременно наделяющее их капризным или неровным характером, так как они актуализируются в соответствии с его сиюминутными нуждами" [28, с. 380].

Следующая ступень рассмотрения фильма в контексте аналитической психологии - попытка проникновения в душевный колодец протагониста с целью постижения побудительных мотивов его внешне странного поведения, т.е. выявление не формальной, но истинной завязки истории героя, развернутой на экране. Для этого требуется, как правило, установление "эмоционального пульса" персонажа - улавли-

вание тончайших колебаний его настроения (стыд, страх, неловкость, огорчение, опустошенность, ирония, проблески надежды и пр.) в тех или иных конкретных обстоятельствах, во взаимоотношениях с другими действующими лицами (реальными и фантомными). Важнейшим подспорьем верного толкования скрытого чувства героя служит главный пластический образ – его лицо. Даваемое крупным планом оно, по утверждению теоретика кино Б.Балаша, *абстрагируется* от всех пространственно-временных координат, т.е. возводится в ранг Сущности... Изолированное экраном лицо приоткрывает иное измерение. Не случайно И.Бергман вывел для себя базовую формулу экранного искусства: “Основа нашего труда - человеческое лицо”. Этот тезис правомерно дополнил Ж.Делез: “...нагота лица больше наготы тела” [28, с. 157].

Выявление скрытого, тщательно маскируемого героем, в том числе и от себя самого, подсознательного раздражителя далее в ходе анализа фильма может осуществляться с привлечением архетипов К.Юнга или других ключей, предложенных пост(нео)фрейдистами. Важно помнить при этом, что в кинопроизведении ряд образов, сопряженных с “подсознательным” персонажа, отнюдь не стихийны, а намеренно структурированы автором.

Для контекстуального рассмотрения мы избираем киношедевр И.Бергмана “Земляничная поляна”, поэтика которого со всей очевидностью сопряжена с психоаналитической философией многочисленными сквозными нитями как на уровне сюжетосложения, так и с точки зрения феномена протагониста.

Фильм представляет один день из жизни старого уважаемого профессора медицины Исаака Борга (В.Шёстром) – с момента его утреннего пробуждения и до вечернего отхода ко сну. В основе повествования лежит формула “фильма-дороги”. Профессор вместе со своей невесткой Марианной отправляется на автомобиле в Лунд на торжественную церемонию присуждения почетного ученого звания. Его поездка сопряжена не только с новыми знакомствами, но и с душевной встряской, вызванной воспоминаниями и неожиданными откровениями. Прошлое, казалось бы, со стерильной тщательностью нейтрализованное врачом Боргом, вдруг проступает на периферии его сознания (в страшных сновидениях) и

на периферии внутрисемейных отношений (холодных, формальных, по-медицински безэмоциональных).

Бергман в своей картине отчетливо расслаивает объективную и субъективную реальность героя, что позволяет довольно легко составить сюжетную карту фильма. По аналогии с фрейдистской концепцией взаимосвязи сознательного, предсознательного и бессознательного выделим три уровня (А, В, С) развертывания сюжета в "Земляничной поляне". А - цепь внешних событий (сознательное). В - воспоминания (предсознательное). С - сны (подсознательное) (табл. 3). Следует подчеркнуть, что в черно-белой гамме фильма воспоминание и греза поданы через светонасыщенность кадра и "терапевтическую" доминанту белого. В то же время сновидения исполнены экспрессивной пластики со ступившимися тенями и мертвой выбеленностью лиц.

Таблица 3

Сюжетная карта фильма И.Бергмана "Земляничная поляна"

А	Вступление (персона Борга)		Завтрак	Разговор с Марианной в машине	
В					Воспоминание: Сарра
С		Сон: пустынный город и катафалк			

А	Молодые попутчики: Сарра и два жениха	Авария: новые попутчики супруги Алман	Визит к матери		Торжественная церемония	Вечер	
В							Греза: родительский дом
С				Сон: "экзамен"			

Повествовательная модель фильма концентрическая, ядро которой составляет личность главного героя. Первый (ближний) круг — сны и воспоминания профессора. Второй круг — события дня.

Экспозиция фильма представлена во вступлении (до титров). Профессор Борг кратко характеризует свою персону — старый педант семидесяти восьми лет, много и с радостью работает на поприще медицины, в результате чего ему будет присуждена степень почетного доктора на торжественной церемонии в Лундском кафедральном соборе. Круг близких родственников невелик: сын Эвальд (тоже врач) женат, но детей нет; матушка весьма преклонного возраста; жена Карин давно умерла; в доме много лет хозяйничает заботливая экономка **Фрёкен Агда**.

Что касается завязки и кульминации, то эти главные композиционные элементы размещены именно в сновидениях Борга. Первый предрассветный сон профессора служит символическим ключом к пониманию личности героя и одновременно является знаковой опорой поэтики целого фильма.

Содержание сновидения (протяженность эпизода около 4-х минут).

Герой заблудился во время обычной прогулки и оказался в незнакомой части города. Один на пустынной улице он с недоумением и страхом обнаруживает отсутствие стрелок на часах, затем пытается обратиться к "прохожему" *без лица*, который от прикосновения Борга рухнул на асфальт, "расколовшись" как глиняный сосуд. Из-за поворота выезжает упряжка лошадей с катафалком. Колесо, зацепившись о фонарный столб, откатилось, лошади унеслись, а гроб с грохотом сполз на землю. Борг приблизился и... с ужасом обнаружил себя в качестве оживающего мертвеца. Все шумы перекрывает стук отчаянно бьющегося сердца.

Пластическая кульминация эпизода построена на соотношении крупных планов: два лица профессора Борга — персона и тень. Мощное "Я" профессора связано с внешним миром через маску ученого. Тень (неосознанная часть личности) "формируется" из черт, "которые осознанное Я стремится отбросить или игнорировать... В сновидениях теневой образ всегда принадлежит к тому же полу, что и сновидец" [83, с. 76].

Дальнейшее развитие сюжета "Земляничной поляны" есть по сути последовательная репрезентация самости Исаака Борга, которая "выражает единство личности как целого ... и имеет сознательный и бессознательный аспекты" [119, с. 505]. "Фасад" личности главного героя маскирует глубину его душевного пространства. В сцене разговора с невесткой Марианной происходит первая отчетливая (вербальная) "диспозиция" обоих начал:

- *внешнее*: ни к чему не обязывающая приветливость, стариковский шарм, пишут о тебе как о подлинном гуманисте;

- *скрытое*: старый бесцеремонный эгоист, ко всему равнодушен, в общем очень жесток и не питает уважения к душевным переживаниям.

Далее в эпизоде воспоминания (земляничная поляна) проекция личности героя осуществляется через образ 20-летней Сарры (юношеской любви Борга):

- *внешнее*: благородный, возвышенный, морально чистый и стихи очень любит, разговаривает только о серьезном, часто говорит о грехе;

- *скрытое*: иногда кажется, что Исаак еще ребенок.

Внешние привлекательные черты личности Борга аккумулируются через восприятие случайных встречных людей. Забавное трио молодых попутчиков (Сарра, Андерс и Виктор) отмечают, что старик не научился иронизировать, он очень умен и все знает, для него в жизни не существует ни малейшей заковырки. Владелец бензоколонки утверждает, что Борг - лучший доктор во всем мире, которого до сих пор любит и вспоминает вся округа.

Тайники души профессора приоткрываются в образах его мучительного второго (дневного) сновидения, являющегося кульминационной зоной фильма. Герой признается: "Меня преследуют кошмары, в которых, несмотря на всю их призрачность, есть что-то от властно и настойчиво звучащего в моем сознании. Нечто такое, что я точно знал, но что никак не мог уловить. Это ускользало от меня". Второй сон Борга обнаруживает свою связь с дневными переживаниями героя прямо по Фрейдю - "сновидение никогда не интересуется тем, что не могло бы привлечь нашего внимания днем, и мелочи, не волнующие нас днем, не в состоянии преследовать нас и во сне" [106, с. 326]. Именно потому в дневном, зна-

чительно более масштабном сне профессора возникают образы Сарры и летнего дома (как обращение воспоминания о земляничной поляне), а также супруги Алман, которые на время стали вынужденными попутчиками Борга в результате дорожной аварии.

Содержание сновидения (протяженность эпизода около 16-и минут).

Земляничная поляна. Сумрак, ветер, угрожающе кричащие стаи ворон. Плач ребенка. Сарра предъявляет Боргу зеркало со словами: "Ты дряхлый, трусливый старик, и ты скоро умрешь... Ты страдаешь, потому что правда тебе ненавистна..." Сарра признается в любви к Зигфриду (брату Борга). А профессор в ответ едва шепчет: "Это очень больно". Сарра подводит жесткий итог: "Доктору медицины должно быть хорошо известно, отчего бывает больно. Но тебе не известно и это...". Борг бредет по темному парку, приближается к дому. **Заглядывая** в окно, видит идиллическую супружескую сцену - счастливые Сарра и Зигфрид. Борг подходит к дому. Пытаясь открыть дверь, ранил о гвоздь ладонь. Появляется Алман, приглашая Борга войти. Они идут по темному коридору и оказываются в студенческой аудитории. Алман выступает в качестве экзаменатора Борга. Он просит назвать бактериальную культуру под микроскопом, но профессор ничего не видит. Алман велит прочесть текст, написанный на доске. Борг безуспешно пытается выговорить по слогам незнакомые слова и восклицает в сердцах: "Я же не лингвист. Я скромный врач". Алман утверждает, что на доске написана первая и основная заповедь врача (просьба о прощении), но профессор не может вспомнить, о чем в ней говорится. Алман жестко констатирует: "Вы виновнее всех виновных - вы не поняли обвинения!" В ответ профессор указывает на свое больное сердце и требует снисхождения. Однако Алман продолжает экзамен и велит установить диагноз пациентке (в ее роли жена Алмана). Борг уверен, что пациентка мертва, но она вдруг открывает глаза и громко вызывающе хохочет. Алман пишет заключение в зачетной книжке Борга: "Вы некомпетентны. Вам ставят в вину скверные свойства вашего характера - бездушие, беспринципность, самовлюбленность... Ваша жена будет свидетельствовать на очной ставке". Карин (давно умершая жена Борга) флиртует в саду с посторонним мужчиной. Борг наблюдает за этой сценой, точно повторяющей реальные события тридцатилетней давности. Затем все исчезает. Алман едко замечает: "Всюду тихо. Ведь все ампутировано.

Хирургический феномен - никакой боли, ни крови, ни нервного шока". Обескураженный Борг лишь тихо спрашивает: "Какое будет возмездие?" И слышит: "Обыкновенное - одиночество". "А прощения не будет?" - едва выговаривает профессор и пробуждается.

В монологе Карин (из сновидения) вновь "расслаивается" двуединство личности Борга:

- *внешнее*: невозмутимость, доброта, благородство;
- *скрытое*: бездушие, бессердечность.

Очнувшись от дремоты, профессор признается: "Комично, что хочу сказать во сне все, что наяву гоню от себя: хоть я живу еще, но уже мертв". Так соединяются в фильме семантические пласты изобразительной (завязка) и вербальной (развязка) интерпретации личности Борга: живой мертвец.

Итак, "работа сновидения" есть процесс анализа героем самого себя? Доберется ли он до таких мыслей, которые ошеломят, которые чужды и неприятны? Между тем, по Фрейду, "мысли эти действительно содержались в душевной жизни и обладали известной психической интенсивностью или энергией, но... не могли сделаться сознательными" [106, с. 336]. Такое особенное состояние Фрейд называет вытеснением. "Вытесненное" - психоаналитический термин, указывающий на ту реальность, которая управляет жизнью, обуславливает ее, оставаясь при этом непознанной, смещенной в глубины забвения, т.е. цензурированной" [62, с. 111].

При недостаточной маскировке вытесненного, по мнению З.Фрейда, сны сопровождаются страхом. Действительно, оба сновидения Борга сопряжены с ужасающими "открытиями". В первом случае - своей мертвой природы. Во втором - жуткого подспудного подозрения, порожденного хлесткой формулой Алмана: "чисто сделано". Борг оказывается будто под микроскопом у Алмана, который препарирует его вытесненное, связанное с Карин. В сновидении профессора она утверждает, что стала такой (открыто флиртующей?) из-за своего мужа Исаака Борга. Ее мутит от его благородства, ласки и нежностей. При этом, по мнению матери Исаака, Карин причинила им слишком много бед. Сын Эвальд уверен, что был нежеланным ребенком в семье - этом "аде кромешном". Сам профессор не находит большого различия между супру-

жеством своим и Алман: бесконечное унижение, цинизм, ненависть.

“Сновидение должно быть неясным для того, чтобы не выдать запретных скрытых мыслей... Образование неясных сновидений происходит так, как будто одно лицо, находящееся в зависимости от другого, желает сказать то, что последнему неприятно слушать” [106, с. 336-339]. Так какова же тайна, мерцающая в сновидческом диалоге Алмана и Борга? Может, тогда, первого мая 1920 г., в понедельник, обессиленная “от сцен супружеской жизни” Карин попросила мужа вместо традиционного успокоительного дать ей более радикальное средство? Не на подобный ли “хирургический феномен” намекает Алман, подразумевая под анестезией эвтаназию и констатируя: “чисто сделано, профессор”. Не случайно память Борга так четко запечатлела именно эту дату (01.05.1920) события, которое само по себе было ординарным в их тяжелом и даже мучительном браке с Карин. Когда Борг неуверенно спрашивает о возможности прощения, Алман отрезает: “Об этом не спрашивайте”.

Возможно, этот заключительный диалог второго сна Борга свидетельствует лишь о его неожиданном страхе перед тем, что, потеряв Сарру, подверг анестезии свое сердце, боясь дестабилизирующего влияния новой любви. А одиночество, еще накануне бывшее предметом гордости и самоуважения, вдруг представилось Боргу трагическом символом скорбного бесчувствия?

Так или иначе, психологический эффект вытеснения, подавления, сокрытия - это универсальный механизм самозащиты человека. «Подавление - это бегство, своеобразный способ ... аннулирования определенных чувств, которые могут подвергнуть опасности самоуважение, ценность “Я”, поколебать его престиж», - утверждает основоположник синамалогии итальянский психоаналитик А.Менегетти [62, с.113].

Завершающие события картины (торжественная церемония, вечерняя подготовка профессора ко сну) могут рассматриваться в качестве постскриптума. Прожив чрезвычайно насыщенный день, герой достигает относительного душевного равновесия. Он пытается проявить внимание и чуткость к ближним: извиняется перед Фрёкен Агдой за утренний раздор, искренне интересуется семейными проблемами сына

Эвальда, тепло общается с Марианной. Однако в ответ фрекен Агда лишь отшучивается, сохраняя дистанцию. Сын тоже отстранен и холоден. Ведет себя как врач с пациентом во время обхода ("Как ты себя чувствуешь? Как сердце? Доброй ночи. Спи"). Лишь Марианна ласкова и говорит, что любит, да молодые попутчики (Сарра, **Андрес** и Виктор) поют под окном серенаду и желают профессору всего наилучшего. Борг погружается в дрему, вызывая воспоминания о днях своей юности. Эта греза вновь возвращает его на земляничную поляну, где гостеприимный дом распахнут окнами солнцу, а цветущий луг обнимает своими травами до колен. Юная Сарра сопровождает Борга до реки, на которой колышется белый парусник. А где-то вдали на берегу сидит отец с удочкой да матушка неподалеку. И в финальном кадре снова два лица Борга, но оба с благостным выражением. Внешнее вполне оптимистичное для Бергмана завершение кинопроизведения все-таки маскирует вопрос - каков будет очередной утренний сон профессора Борга?

Движущая сила "Земляничной поляны" - время. Не физическое, символическое отрицание которого подано в образе циферблата без стрелок, но субъективное время героя, где смешались осколки прошлого в его проекциях на настоящее. Так, в сценах воспоминаний рядом со своими юными ровесниками профессор остается в реальном почтенном возрасте. А случайная попутчица молодая игривая Сарра (Б.Андерссон) абсолютно идентична той далекой Сарре (Б.Андерссон), в которую много лет назад был влюблен Борг.

Образом-структурой "Земляничной поляны" может служить одна из главных пластических метафор фильма — часы (циферблат) без стрелок, которая акцентируется в утреннем сновидении Борга (карманные и городские часы), а затем в сцене визита к матери обретает непосредственное реалистическое измерение (старые карманные часы отца) (рис. 8).



Рис. 8. Образ-структура фильма И.Бергмана "Земляничная поляна"

Ход внешних событий (большой круг) описывает условно-минутная стрелка. Внутренняя жизнь героя (малый круг) обозначает условно-часовая стрелка. Их движение отнюдь не автономно и образует причудливые изломы. Так, утренний сон Борга (А) корреспондирует с эпизодом визита к матери через мотив часов без стрелок. Супруги Алман, устроившие аварию на дороге, становятся персонажами мефистофелевского типа в дневном сновидении профессора (С).

Но наибольшую ценность для Борга представляет сектор (В) - "вспоминание: Сарра". Сюда стремятся ассоциации его дневного сна (С) и греза (D). Образ неувядающей юной Сарры, у которой, по признанию Исаака, уже семь внуков, не только трепетен и неизменно притягателен для Борга, но спроецирован на реальность как трио молодых попутчиков профессора (Сарра, Андерс и Виктор). Девушке (как и той Сарре) предстоит сделать выбор между двумя молодыми людьми. Андерс - будущий священник, а значит - попечитель душ: "Рационализм - это духовная бедность!" Виктор готовится стать врачом (попечителем тел): "Современный человек отдает себе отчет в том, что он ничтожен и смертен, и верит только в себя!" К подобному соединению рационального и духовного стремился в юности Исаак Борг, но с годами стал более жестким и твердым. Он не обременяет себя вне-профессиональными проблемами, даже когда речь идет о счастье (несчастье) самых близких людей. Он безапелляционно отстраняется от душевных излияний невестки Марианны, советуя ей обратиться к психошарлатану или пастору, дея-

тельность которых связана с выслушиванием всякого рода исповедей.

В целом предложенная схема иллюстрирует вариант личностного самопостижения героя, когда сквозь явное (персону) проступают черты скрытого (тьня). Первое описывается большой окружностью, второе - малым встроенным кругом, пронзенным, словно молниями, изломами замаскированных ходов бессознательного. Этот мотив двойственности, расщепляя поэтику "Земляничной поляны" как в главных, так и побочных драматургических, пластических и звуковых компонентах, оставляет свой отголосок также в жанровой специфике фильма: парадный и интимный портрет Исаака Борга.

Естественно, киноискусство не берет на себя функцию "психоаналитика", а демонстрирует лишь способы эстетико-применительной практики этой доктрины.

Итак, генеративный подход к исследованию экранного произведения требует максимально точного усвоения "грамматики говорящего", т.е. автора фильма. Предложенная методика целостного анализа экранного текста позволяет осуществить его вертикальный срез: определить характер сюжетосложения и композицию, особенности визуального и аудиального строя, дешифровать символическо-метафорический надтекст и выстроить образ-структуру (аллегорическую модель) с целью изучения алгоритма и художественных механизмов его создания адресантом (режиссером).

Интерпретативный подход к исследованию экранного текста смещает акцент в сторону зрителя (адресата). В таком случае толкование фильма связано с поиском верного интерпретативного ключа (кода), в качестве которого может выступать определенная доктрина (аналитическая психология, тендерная теория и пр.). Адекватным интерпретативному подходу является, в частности, контекстуальный анализ экранного произведения.

Мы рассматриваем контекстуальный метод исследования фильма не с общепринятой позиции изучения окружающих его социокультурных, художественных и биографических регламентаций, но через призму (в контексте) той или иной доктрины, ставшей в XX ст. философским основанием для эстетико-применительной практики в области литературы, театра, кино.

Для корректной интерпретации экранных текстов второй половины XX в., отразивших глубинные противоречия душевного мира человека, актуальной является доктрина аналитической психологии. Методика анализа фильма в ее контексте включает следующие этапы: 1) построение сюжетной карты экранного текста (многоуровневая дифференциация событий в соответствии с их реальной/ирреальной природой); 2) установление траектории эмоциональных состояний героя (неловкость, страх, ирония и пр.) для выявления скрытых мотивов его поведения; 3) “анамнез души” протагониста с точки зрения феномена “вытесненного” (З.Фрейд) с опорой на главный пластический образ –лицо, и аудиальные акценты - вербальное интонирование, молчание, шумы и др.; 4) определение не формальной, но истинной завязки и сущности внутреннего конфликта героя и построение образа-структуры (аллегорической модели) кинопроизведения.

Оба подхода (генеративный и интерпретативный), а также соответствующие методики целостного и контекстуального анализа вполне применимы также к телепроизведению как на уровне автономного слагаемого (отдельная серия, передача), так и в масштабе цикла (сериал). Несмотря на свои специфические свойства (пролонгированность, включенность в контекст вещания, репортажность и пр.), телепроизведение является фильмом со всеми вытекающими художественными параметрами.

Глава 5 **СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ** **К ИССЛЕДОВАНИЮ КИНОПРОИЗВЕДЕНИЯ** **И РАСШИРЕНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ** **ПОЛНОМОЧИЙ РЕЦИПИЕНТА** **(позиция адресата)**

5.1. Компаративистика: методологические стратегии и кинематографический ракурс

В последние годы в искусствоведческой науке отчетливо выразилась тенденция к интеграции: стремление перейти от частных, внутренних проблем отдельных отраслей (музыковедение, театроведение, киноведение и пр.) к изучению

типологических свойств и системообразующих факторов в разрезе целых "семейств" и групп искусств - традиционных, техногенных, синтетических, экранных, медийных и др. Это связано, в первую очередь, со спецификой развития современного искусства (тяготение к синтетизму и синкретизму, актуализация новых художественных практик – хеппенинг, перформанс, инсталляция и др.). Исследовать такие эстетические явления, которые ранее не охватывались искусствоведческой наукой, и вместе с тем взглянуть под новым углом зрения на ряд традиционных проблем искусствоведения помогает компаративистика.

Comparative (от лат. **comparativus** - сравнительный) метод является одним из важнейших научных средств изучения явлений. Он привлекал внимание и античных философов, и мыслителей нового времени. Общепризнанным сравнительный метод стал, в частности, в германском и английском литературоведении еще в XIX в. Литературоведческий компаративизм опирается на принцип максимально широкого охвата явлений мирового литературного процесса. Компаративный подход также широко применяется в естествознании, социологии, языкознании, правоведении. Однако в отечественной гуманитаристике (в отличие, например, от англо- или польскоязычной) сам термин "компаративный" лишь недавно приобрел общеупотребительный характер наравне с распространенным - "сравнительный". При этом важно подчеркнуть, что компаративизм как метод научного анализа фундаментально разработан лишь в юридической науке. Так, венгерский правовед Золтан Петери обозначает три главных этапа процесса сравнения:

1) точное определение соотносимости сравниваемых объектов (иными словами, нахождение критерия сравнения - *tertium comparationis*, который делает сопоставление уместным и оправданным, а не произвольным);

2) выявление сходства и различий между изучаемыми феноменами на базе критерия сравнения;

3) на основе выявленного сходства и **различий:**

- определение существенных признаков изучаемого явления и, исходя из этого, определение понятия о нем,

- прогнозирование тенденций его развития,

- классификация конкретных форм, в которых это явление обнаруживается [81, с. 81].

В искусствоведении компаративистика только складывается как научное направление. Поэтому здесь идеи сравнительного анализа носят разрозненный характер и присутствуют в научных трудах как оговорки или уточнения по поводу перспективных тем исследования. Например, Ю.Лотман в "Тезисах к семиотическому изучению культуры" высказывает мысль об изучении соотношения фильмов А.Вайды с традицией польского барокко [58, с. 509]. А музыковед И.Хангельдиева в своей монографии указывает на необходимость и плодотворность более глубокой проработки функциональных особенностей взаимодействия музыки, театра, кино и телевидения [107]. Специальные же публикации в этой сфере пока единичны. Так, русский критик В. Стасов еще в XIX в. одну из своих статей посвятил сравнительному анализу творчества художника Перова и композитора Мусоргского [98]. В белорусском искусствоведении в направлении компаративизма активно работает профессор В.Прокопцова.

В целом же наука об искусстве пока только "нащупывает" принципы и приемы компаративного анализа. Посредством научной экстраполяции попытаемся адаптировать к искусствоведению теоретические разработки правоведения в области методологии компаративного исследования [90], чтобы задать некоторые общие координаты трудоемкой процедуре сравнения.

Методологическая стратегия в сфере компаративного искусствоведения может базироваться на четырех условиях.

1. Выделение возможных единиц сравнения. Таковыми, на наш взгляд, могут являться виды искусства (изобразительное, музыкальное, кинематографическое и пр.), "семейства" искусств (синтетических, сценических, техногенных, экранных, медийных и т. п.), художественные течения и стили, системы выразительных средств и, наконец, отдельные произведения искусства.

2. Разграничение основных видов сравнений по признаку диалектических пар:

- диахронное и синхронное сравнение;
- внутреннее и внешнее сравнение;
- микро- и макросравнение.

Диахронный (греч. *dia* - через, сквозь + *chronos* - время) характер может приобретать сравнение, когда следует установить историческую последовательность развития того или иного художественного направления либо стиля: от его прото- (предтечи) через основные этапы формирования, вызревания и "затвердевания" главных эстетических компонентов до многообразного их варьирования в постфазе. Диахронное сравнение устанавливает "горизонтальный срез" изучаемого соположения.

Синхронный (греч. *synhronos* - одновременный) характер приобретает сравнение, когда в рамках конкретного художественного направления (или стиля) сопоставляются единовременные проявления его доминантных эстетических признаков в разных странах, национальных культурах или видах искусства. Синхронное сравнение устанавливает вертикальный срез изучаемого соположения.

Для сравнительного исследования не имеет принципиального значения, сколько художественных систем оно охватывает. Для сопоставления может быть избрана национальная культура и какая-либо одна иностранная (например, белорусская и литовская, белорусская и украинская, белорусская и российская, белорусская и польская и пр.). Или можно, оттолкнувшись от двух систем, продвигаться в направлении охвата целого их ряда в масштабе региона, континента (белорусская и славянская, белорусская и восточно-европейская и пр.). Такой вид сравнения является внешним. Им оперирует компаративист также при изучении морфологии искусства, межвидового взаимопроникновения выразительных средств, универсальных слагаемых поэтики художественных произведений (повествовательность, мелодизм, изобразительность, ритм). Внешний характер имеет сравнение и при исследовании семантики искусства – сквозных тем, сюжетов, персонажей, константности или амбивалентности их значений в зависимости от эпохи, художественного стиля и авторской интерпретации.

Внутреннее сравнение отличается по своему предмету и целям. В сфере искусствоведения к внутренним сравнениям можно отнести исследование творчества одного автора (художника, композитора, режиссера). В таком случае сопоставлению подвергаются его произведения с целью выявления

стилеобразующих компонентов авторской образной системы. Более крупный масштаб предполагает сопоставительная идентификация художественных слагаемых так называемого большого стиля (готика, барокко, классицизм, постмодернизм и пр.) в одном или нескольких видах искусства. Однако при этом сравнение по-прежнему остается внутренним, поскольку в любом случае научный поиск ведется в рамках одной эстетической единицы (авторского или художественного стиля).

Сопоставление в компаративистике может быть достаточно локальным, т.е. ограничиваться конкретным произведением. Тогда оно определяется как микросравнение. Например, исследование архитектоники конкретного фильма в сравнении с определенной музыкальной формой (сонатным аллегро, рондо, фугой и пр.).

Макросравнение соответственно предусматривает более крупный масштаб. Обычно это сопоставление в рамках художественной эпохи либо философско-эстетических концепций Востока и Запада.

Исходя из вышеизложенного заметим, что три видовые пары сравнений органично связаны между собой как в прямой, так и в обратной зависимости. Например, диахронное сопоставление может являться внешним и макросравнением. Синхронное – корреспондирует и с внешним, и с внутренним, с микро- и макросравнением.

3. Обозначение уровней сравнения в зависимости от объекта исследования. Начальный уровень, как правило, ограничен микросравнением. Компаративист в таком случае выявляет и систематизирует интересующий его эмпирико-художественный материал (ряд произведений одного автора, одной школы в рамках одного вида искусства). Средний уровень – это сопоставление отраслевого масштаба (виды искусств, художественные течения и т. д.). Верхний уровень (макросравнение) подразумевает компаративный анализ художественных систем в целомном виде с учетом процесса их формирования и функционирования (например, художественной культуры какой-либо страны или крупного исторического периода, либо - "семейства" искусств).

4. Дифференциация способов сравнения: нормативный; функциональный.

При нормативном сравнении отправным пунктом являются сходные по тематике, жанру или первоисточнику произведения (например, несколько экранизаций или инсценизаций одного и того же романа, пьесы, оперы, балета и т.п.). В таком случае компаративист неизбежно будет отталкиваться от семиотического анализа текста первоисточника. Нормативное сравнение может применяться и при сопоставлении видов искусств, принадлежащих к одному “семейству” (театр и кино как синтетические, телевидение и кино как экранные и др.). Следует отметить, что нормативное сравнение способно коренным образом изменить традиционный взгляд на проблеме. К примеру, грамотно выполненное сопоставление, вопреки распространенному мнению, устанавливает между театром и кино как видами искусства не меньше различий, чем между кино и музыкой.

Функциональное сравнение - наиболее привлекательно в методологическом инструментарии современной компаративистики. Оно позволяет считать сравнимыми такие свойства (средства), которые решают сходную художественную задачу едва ли не в диаметрально противоположных сферах. Например, цвет в визуализированной статичной живописи и звук в абстрактной динамичной музыке (музыкальный колорит) [86].

Таким образом, компаративистика базируется на том, что различные единицы сравнения содержат сходные элементы (сравнимые признаки), а также на том, что в одноплановых художественных системах могут быть обнаружены ранее незамеченные или недооцененные различия. Методологическое основание компаративного искусствоведения можно очертить четырьмя главными параметрами: единицы, виды, уровни и способы сравнения. Сравнение, являясь универсальным инструментарием научного исследования, способствует определению общего, особенного и единичного в системе искусства. Наиболее широкую номенклатуру компаративного соположения частного и общего характера имеет кинематограф наряду с иными синтетическими видами. ◦

Музыкальное искусство, оперируя чистейшей абстракцией - звуковой образностью, нуждается в чрезвычайно жесткой форме построения и систематизации всех слагаемых этих образов. Кроме того, музыкальная форма - это аналог драматургической композиции. Здесь темы (партии, голоса), как и персонажи фильма, конфликтуют, резонируют, противостоятся, проходя фазы экспозиции, развития и разрешения.

Киноискусство изъясняется синтетическим аудиовизуальным языком, оперируя как весьма конкретными (фотографическими), так и абстрактно-символическими образами. Иными словами, палитра выразительных возможностей кинематографа гораздо шире, равно как и индекс сопоставимости со всеми внеэкранными видами искусства. "Кино проверяется, испытывается только литературой, живописью, классической музыкальной формой", - утверждает ведущий российский режиссер А.Сокуров [97].

Проблема соотношения аудиовизуальной пластики кинопроизведения и музыкальной формы время от времени поднимается исследователями специфики экранного искусства. Более того, выдающиеся режиссеры А.Курасава, И.Бергман неоднократно декларировали подобный подход при создании своих фильмов: "Ни один вид искусства не имеет столько общего с кинематографом, как музыка" [13, с. 246].

Еще в период немого кинематографа постановщики пытались подчинить изобразительное решение своих лент законам музыкальной формы. Например, В.Пудовкин и А.Зархи "следовали правилам композиции сонаты при организации материала фильма "Мать" [59, с. 240–241].

Структура чаплиновской "Золотой лихорадки" также, согласно анализу Б.М.Гаспарова, подчинена законам сонатной формы [57, с. 149].

Освоение звукозаписи побудило авторов фильмов взяться за создание целостной звукозрительной формы. Так, С.Эйзенштейн вместе с С.Прокофьевым, стремясь создать архитектуру "Александра Невского" по аналогии с симфонической конструкцией, изучали «...соотношение изобразительных и музыкальных компонентов, терпеливо дожидаясь того момента, когда какие-то элементы из одного ряда начнут вне-

запно соответствовать каким-то элементам из другого ряда. Фактура предмета или пейзажа и тембр музыкального пассажа; потенциальная ритмическая возможность, в которой можно сопоставить ряд крупных планов в соответствии с ритмическим рисунком другого музыкального пассажа; рационально невыразимая "внутренняя созвучность" какого-то куска музыки какому-то куску изображения и т. д.» [59, с. 241].

Однако фильм "Александр Невский" производит скорее впечатление "оперы", чем симфонии. "Изобразительные и музыкальные гармонии разработаны в нем более полно, чем динамическое взаимодействие между кинематографическими образами, звуками и человеческой речью" [59, с. 242]. Как замечает российский режиссер А.Кончаловский: "Кино – искусство временное, как музыка. И знание ее законов, умение анализировать музыкальную форму, хотя бы в самом общем виде, для режиссеров чрезвычайно важно. Вот чему надо было учить во ВГИКе" [67, с. 109].

В данной книге мы актуализируем один из наиболее сложных и небесспорных вариантов компаративного анализа – рассмотрение фильма через призму музыкальной формы (сонатного аллегро, рондо, вариации, фуги и др.). Критерием сравнения (*tertium comparationis*) в таком случае выступает композиция (способ построения) кинематографического и музыкального произведения в ее структурной конфигурации и процессуальном развертывании. По предложенной выше типологии такое сопоставление будет функциональным, внутренним микросравнением начального уровня.

Методика анализа предполагает:

- определение адекватной музыкальной формы для избранного кинопроизведения и характеристика ее главных параметров (драматургических, структурных, процессуальных);
- соотнесение параметров музыкальной формы с сюжетосложением и композицией фильма;
- анализ художественных особенностей процессуального развертывания фильма на основе алгоритма музыкальной драматургии.

Ярким примером воплощения музыкальной формы в кинопроизведении может служить фильм Ф.Феллини "Репетиция оркестра". Попытку рассмотреть эту ленту через призму сонатного аллегро предпринял Ю.Лотман в статье "Репетиция оркестра в разваливающемся мире" [57]. Однако автор доволь-

но быстро уклонился от поставленной цели и занялся семиотическим анализом образов.

Сюжет фильма "Репетиция оркестра" (1979) представляет репетицию симфонического оркестра в форме телевизионного репортажа. Посредством интервью музыкантов и дирижера изучается характер взаимоотношений (симпатии и антипатии) между инструментами и между людьми. Однако это будничное занятие (и репортаж, и репетиция) превращается в сущую вакханалию с антагонистическим противостоянием и трагедийным звучанием. Конфликтующие стороны представлены собирательным (сложносоставным) протагонистом - оркестром (многочисленными музыкантами) и дирижером.

Нарративная природа фильма определяется, с одной стороны, рыхлостью повествовательной фактуры, а с другой (что вполне закономерно) - жесткой композиционной организацией аудиовизуального материала. Поэтому повествование приобретает линейный характер развития, несмотря на параллельное многоголосие действующих лиц и темпоритмическое противосложение основных частей кинопроизведения.

Композиция фильма четко демонстрирует последовательность драматургического восхождения: пролог, экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация и развязка.

В прологе (вступлении) переписчик нот вводит зрителя в пространство храма, где все замерло перед началом репетиции симфонического оркестра. Так в фильме презентировано место действия.

Экспозиция представляет сбор музыкантов. Каждый из них идентифицирован с определенным инструментом: фортепиано, труба, виолончель, флейта, кларнет, скрипка, ударные.

Появление за пультом дирижера символизирует завязку, а с ней - импульс к развитию действия, т.е. к началу репетиции. Музыканты под управлением дирижера пытаются достичь точности звучания, однако это обыденное занятие упорных повторений фрагментов музыкального сочинения сопровождается бесконечными стычками, комментариями, возражениями. Объявленный перерыв на 20 минут приводит к качественному изменению конфликта - бунту музыкантов, бессмысленному и беспощадному, что и является кульминационным напряжением фильма. Оркестранты, как распавшаяся семья, воюют друг с другом и с дирижером. Содрогаются и

раскалывается храм. И лишь когда на алтарь тотального противостояния принесена невинная жертва в лице добродушной беззащитной арфистки Клары, наступает разрешение (развязка). Среди руин обессилевших от борьбы персонажей объединяет музыка. Но это духовное равновесие продлится лишь мгновение... В черном пространстве последнего кадра снова раздастся гневный монолог недовольного дирижера.

Учитывая характер сюжетного материала (репетиция оркестра), развернутость экспозиции, а также классицистский драматургический принцип триединства (места, времени, действия) его организации, логично предположить в качестве структуры фильма форму сонатного аллегро.

Сонатное *allegro* - это своеобразный эквивалент драматической пьесы в инструментальном музыкальном искусстве, порожденный классицизмом. Развитие музыкальной образности в сонатной форме происходит по аналогии с развертыванием драмы. Сначала экспонируются основные музыкальные темы (действующие лица) и завязка конфликта между ними. Затем действие развивается: темы вступают в противоборство, которое, достигнув вершины, обуславливает наступление развязки.

Сонатная форма состоит из трех разделов: экспозиции, в которой представляются основные темы в разных тональностях; разработки (собственно развития этих тем); репризы (итога). В экспозиции впервые звучат главная и побочная партии, музыкальный материал которых служит основой разработки. Разработка, как центральный раздел сонатного аллегро, наиболее конфликтна и наименее устойчива. Она предполагает явно выраженные трансформации экспонированных ранее тем, которые здесь показываются с новых, неожиданных сторон. Темы расчленяются на короткие мотивы, сталкиваются, переплетаются, видоизменяются, борются одна с другой. В конце разработки состояние неустойчивости достигает высшей точки — кульминации — и требует разрядки, успокоения. Их приносит реприза, возобновляющая экспозиционный характер музыкального материала [69]. ◁

Фильм "Репетиция оркестра" начинается "из-за такта" — специфической фонической конфигурацией: самые первые кадры с титрами наполнены хаотичным звучанием настроивающихся музыкальных инструментов, сквозь которое на-

стойчиво крещендирует остигатный тон сирены (то ли пожарной машины, то ли скорой помощи). Эта абстрактно-звуковая фаза вступления (специализированный затакт) задает степень тонального напряжения и сменяется "эскизными тематическими включениями" - старый и обаятельный переписчик нот вводит зрителя в чистое белое пространство часовни, обращает внимание на уникальную акустику этого зала, где, словно по взмаху дирижерской палочки, возникают стройные ряды пюпитров. На них переписчик бережно укладывает белые страницы партитур. В монологе старика сжатой ретроспекцией акцентированы возвышенные образы оркестра, дирижера, публики –былых устроителей инструментальных концертов. В кадре устанавливается торжественная статика: композиционная перспектива "упирается" в монументальный пульт дирижера, справа перед ним, словно сотканная из воздушных волн, возникает грациозная арфа, на пюпитрах расправили крылья нотные партитуры. "Красиво, не правда ли?", - такой удивительно музыкальной интонацией вопроса приостанавливает переписчик свой краткий монолог и завершает его виртуозной пластическо-вербальной каденцией (молодецки подпрыгивает и констатирует: "Еще годочек - и уйду на пенсию... Без музыки я не смогу жить"). Так заканчивается краткое вступление к фильму (4 минуты), представляющее последовательную смену фигур по классическим законам музыкального произведения: сигнальная сонористика специализированного затакта "сцеплена" с предварительным "наброском" главных тем и гармоничной каденцией, которая придает стройную завершенность интродукции фильма. Вступительный раздел (даже краткий) формирует атмосферу, среду будущего развития и обычно содержит три фазы: вхождение, развертывание, переключение. Вхождение - это призыв к вниманию (звуки сирены на титрах). Развертывание - новая фаза вхождения, как правило, обрисовывающая фон и вводящая в предметическую сферу ("соло" переписчика нот). Переключение - новый этап вхождения, если вступительный раздел композиционно не отделяется от основного [71, с. 145- 46]. В "Репетиции оркестра" именно так и происходит: переключение (внезапное появление музыканта - "первой скрипки") означает начало масштабного развертывания экспозиционной части экранного произведения Ф.Феллини.

Протяженность экспозиции в "Репетиции оркестра" 31 минута. Здесь в полном соответствии с драматургической логикой сонатного аллегро осуществляется принцип двусоставности, т.е. "противоположения двух взаимосопряженных тем... - главной и побочной партий" [71, с. 164]. Первой экспонируется главная партия (тема-образ) - оркестр - в его многоликости и внутренних противосложениях. Разнообразие человеческих типов, представленное режиссером посредством колоритных персонажей-музыкантов, также совпадает с презентативной спецификой главной партии, где "получают отражение и системы театральных амплуа, и карнавальные маски, и всякого рода персонажные наборы типов - психологические, социальные, художественно-эстетические, нравственные, свойственные мировосприятию, философии, общему стилю культуры на том или ином этапе развития" [71, с. 169]. Черета образов дана Ф.Феллини с опорой на аллегорический прием: через отождествление музыкального инструмента и исполнителя. Одновременно вектор драматургического развития подчинен номерному принципу - двенадцать минут длится изумительный каскад миниатюр.

1. Рояль ("король на троне") и красавица ("Мне принадлежат все рояли мира").

2. Флейта ("инструмент солнечного и лунного волшебства") и рыжая клоунесса ("все флейтисты немного того").

3. Тромбон ("голос одиночества") и трио задумчивых длинноволосых мечтателей ("ангелы играют на тромбонах").

4. Ударные ("дают чувство радости, праздника, веселой игры") и квартет мускулистых парней ("самые симпатичные и дружелюбные музыканты").

5. Виолончель ("идеальный друг - скромный и верный") и меланхоличный профессор ("любимчик").

6. Скрипка ("самый мужественный инструмент") и "серые" кардиналы - группа смешанного состава высокомерного вида ("первая скрипка управляет оркестром, изменяет дирижера").

7. Кларнет ("хвост собачий") и футбольный болельщик ("Слушаешь партитуру? // Нет, мне не до этого").

8. Контрафагот ("кретин") и скерцозный тип ("ему бы в цирк").

9. Кларнет ("вывел из тумана моей деревни") и лысый Сафоне-"Кларнет Тосканини" ("Браво, юноша!").

10. Труба ("пропуск в другое измерение") и экзальтированный "сомнамбула" ("меня разбудили, когда я в пижаме стоял на карнизе и с закрытыми глазами играл на трубе").

Второй по очередности на 24-й минуте фильма вводится побочная партия (тема-персонаж) — дирижер, тихо и неприметно возникший на своем месте за пультом. Это худощавый немец средних лет, для которого репетиция — обыденное дело.

Побочная партия в сонатном аллегро ближе лирическому видению. Она не обладает собственной отчетливой контрастностью, однако априори поляризована как семантически (дирижер — оркестр), так и в контексте зрительского восприятия, подготовленного предыдущим развертыванием главной партии. "Если главная тема должна своими силами обнаружить внутренний динамизм, и потому именно главная тема чаще всего оказывается богатой реально выявленными контрастами, то *побочная* тема *уже* в значительно *меньшей* мере нуждается в этом" [71, с. 167].

Действительно, маэстро в процессе начавшейся репетиции консолидирует музыкантов, последовательно привнося в атмосферу происходящего успокоение, собранность, азарт и даже страстность (увлекшиеся оркестранты "в поте лица" даже начинают раздеваться). Однако дирижер не удовлетворен и настойчиво продолжает добиваться большей точности звучания музыкальных фрагментов.

Итак, экспозиционный раздел "Репетиции оркестра" по аналогии с соответствующей частью сонатного аллегро формирует "систему действующих, точнее готовых к действию сил, как предметно-переменную сферу" [71, с. 166]. В нарративной структуре экспозиционного раздела фильма отчетливо явлен экспозиционный тип изложения. Драматическое начало здесь обнаруживается посредством главной партии (оркестр) и заключено преимущественно в ее внутренних синтаксических контрастах. Собираясь в часовне, музыканты не только дружески подтрунивают друг над другом, но и раздражаются, даже ссорятся.

Другой ракурс экспонирования ("лирика эмоционального интонирования") связан с побочной партией (дирижером), посредством которого действенное разнообразие в фильме затормаживается (репетиционные повторы музыкальных

фрагментов). Однако при этом побочной партии присущи так называемые сдвиги и переломы, связанные с "вторжением" слагаемых главной партии и свидетельствующие о завязке конфликта: музыканты отнюдь не благоговеют перед дирижером. Наоборот, они "пикируются" с ним, отпускают едкие комментарии. Это как раз и есть проявления первых импульсов драматической фабулы.

Наконец, в заключении экспозиции фильма заметен и так называемый обзорный ракурс - общий охват расстановки сил: длительный отрезок музицирования (репетиция галопа) приводит в экстатическое состояние и оркестрантов, и дирижера, который неосознанно переходит с итальянского на родной язык - немецкий: "Jawohl! Genau!" (Так! Точно!). В этот момент музыканты и дирижер - одно целое. Последний такт галопа, и ... стремительная **остановка**, что фиксирует стоп-кадр с резкой переброской от общего к крупному плану. Однако возобновить репетицию на достигнутой волне не удастся: профсоюзный босс объявляет перерыв на 20 минут, стоя между оркестром и дирижером. Таким образом накануне разработки выводится краткое пластическое резюме: вновь разделены главная и побочная темы.

"Экспозиция подобна развернутому литературному портрету героя, а разработочное появление - краткому упоминанию тех или иных особенностей героя, а то и просто его имени, что достаточно для образования линии сюжетного движения" [71, с. 204]. Раздел разработки в фильме длится 27 минут. Он характеризуется большим сюжетным динамизмом. Здесь трансформируются не только обе темы, но и все художественное пространство. Так, основное пространство события (зал) прирастает тесным помещением бара и светлой комнатой (бывшей ризницей) дирижера. Развитие же (преобразование) главной и побочной партий носит двухволновой характер.

В первой волне главная (оркестр) и побочная (дирижер) партии разрабатываются автономно, соответственно принятой иерархии. Оркестр распался: **большинство** музыкантов устремились в полумрак бара, некоторые остались в зале. В качестве опорной тематической константы, высвечивающей новые важные черты главной партии, здесь служит модуль

портрета-миниатюры музыканта-инструмента, знакомый зрителю по экспозиционному разделу.

1. Контрафагот ("символ тупости") и разочарованный аутсайдер ("из-за него я чувствую себя лишним").

2. Туба ("одинока как бродячая собака") и чувствительный нелепый толстяк ("не я выбрал этот инструмент, это он меня выбрал").

3. Гобой ("самый древний инструмент возвышенного духа") и астральный очкарик ("я играю и вижу золотистую атмосферу, полную света и цвета солнца").

Кроме того, на экране возникает множество менее полновесных тематических фрагментов (например, лица оркестрантов), неотделимых от целостного облика главной партии.

Побочная партия (дирижер) также предстает в иной тоналности - довольно длительного интервью-монолога маэстро. Он расположился в своем обособленном пространстве (бывшая ризница), расслаблен, позволяет себе смелые признания: "Иногда, когда дирижирую, я кажусь смешным и нелепым. Я чувствую себя призраком"; "Я их (оркестрантов) просто не вижу...Они кажутся злобными псами"; "Я удовлетворяю свою злость, скупая дома". Вспоминая былое (когда сам был музыкантом оркестра), маэстро констатирует: "Дирижер был внутри нас. Мы были готовы к чуду: превратить хлеб в плоть и вино в кровь... Каждый концерт - месса. Нынче же только привычки остались".

Вторая волна разработки (бунт) собственно совпадает с кульминацией. Причем здесь активную трансформацию переживает главная партия, тогда как побочная максимально свернута. Действие снова концентрируется в пространстве зала. Но здесь нет света, стены осквернены граффити, штукатурка осыпается словно снег. Все грохочет и содрогается. И в этой вакханалии внезапным внутренним противосложением предельно трансформированной главной партии возникает единственный портрет-миниатюра:

Арфа ("живое существо") и толстая добродушная одинокая Клара ("арфа вся моя жизнь, мое прибежище - она поддерживает веру").

"Оркестр, террор, смерть дирижеру", - скандируют музыканты, объединенные ненавистью и агрессией... по отношению друг к другу. На дирижерском подиуме оркестранты

устанавливают огромный метроном, но и его тут же сметают: "Мы не хотим, чтобы нами кто-либо дирижировал!". Апофеозом бунта становятся разрушение храма и гибель арфистки.

Побочная партия во второй волне разработки сюжета - маэстро сидит в стороне и равнодушно созерцает происходящее. Это необходимо для достижения эффекта обратной пропорциональности в репризе.

Реприза в фильме (протяженность 7 минут) является зеркальной, т.е. демонстрирует не прямой, а обращенный порядок тем. На первый план здесь выдвигается побочная партия (дирижер). В ситуации смятения и краха маэстро занимает лидирующую позицию: "Что случилось, то случилось... Каждый должен заняться своим делом... Следуйте нотам...", -и возобновляет репетицию. "Выдвижение побочной темы на первый план способно подчеркнуть ее большую действенность, жизненную важность и, напротив, обобщенность, символичность главной темы" [71, с. 268]. Музыканты играют, окутанные белой дымкой. Голос сплоченного оркестра рождается от руки дирижера. На руинах возвышается одинокая арфа, словно Ангел над усопшим миром.

Когда музыка затихает, единство дирижера и оркестра распадается. Более того, маэстро теряет спокойствие и срывается на крик. Музыканты молчат, потупив головы. На экране исчезает изображение, и из разверзшейся пропасти черного ракурса доносятся истеричные фразы дирижера на немецком языке. Так в финале кинопроизведения закрепляется инверсивный характер репризы: побочная тема фактически превращается в главную.

Изобразительное решение фильма опирается на пастельную колористическую гамму, схожую по мягкости звучания с итальянской фресковой живописью. Доминирующую роль играет белый цвет. Его тема проводится в кинокартине согласно принципу драматургического развития с амбивалентной сменой значений. Так, во вступительной части фильма белый с вариативностью оттенков (серовато-белый облик стен часовни, искристо-белые прямоугольники партитур, пастозно-белая бархатистость чехла, скрывающего рояль) является всепроникающим светом, гармонично заполняющим экранное пространство. В экспозиционном разделе ли-

дерство белого ущемляется расширением темных тонов (из-под чехла обнажается черный торс рояля, музыканты вбрасывают в зал черные стулья). В разработке сфера белого заметно сужается за счет наступления темноты (исчезает свет). Одновременно видоизменяется его качество вследствие агрессивного противодействия черного с красным (стены часовни измараны граффити). Этот конфликт порождает мощный ответ белого в образе сыплющейся штукатурки, погребавшей под своим саваном и оркестр. В репризе мутно-белая пыль зависает в пространстве разрушенной часовни, возвращая исходную мощь белому. Но теперь в ней нет живой всепроникающей силы: белая прозрачность превратилась в призрачность. Потому финальный кадр картины демонстрирует тотальное торжество черного, "сседающего" всю колористическую партитуру.

Звуковой образ фильма спроецирован на музыкальную компоненту, которая помимо сюжетной выполняет семантическую функцию. Музыка в философском плане отождествлена с гармонией, в метафорическом – с душой мира. Кроме того, она персонифицирована. В экспозиционном развертывании ряд инструментов подают собственный голос, выводя грустные, шуточные, игривые, ироничные, проникновенные мелодические обороты. Музыка, написанная к фильму Н.Рота, раскрывает широкий спектр эмоциональных переживаний. Здесь и самолюбование, и тихая тоска, и энигматическая глубина, и затаенная обида, и радость прорыва.

Вербальный компонент существенно расширяет смысловую парадигму происходящего. Слово в "Репетиции оркестра" традиционно для киноискусства Ф.Феллини, чрезвычайно активизировано по всей эстетической вертикали: от низменного, бранного, ругательного, комического до возвышенно-поэтического. Аналогичные резервы демонстрируют мимика, жестикуляция и пластика исполнителей. Более того, по этому же принципу можно легко ранжировать типажный набор в "Репетиции оркестра".

Сфера шумов в картине предельно сокращена. Здесь нет утонченной звуковой пластики. Такие детали, как шаги, скрип, шорох, все равно бы растворились в гиперболизированном музыкально-вербальном потоке. В звуковой партитуре фильма отчетливо представлен лишь тот шумовой "тон",

который в общей семантике фильма противопоставлен гармонии, тишине, умиротворенности.

Символично-метафорический **надтекст** "Репетиции оркестра" многослоен. Первый уровень связан с социальными ассоциациями. Конфигурация дирижер - оркестр, предложенная в фильме, является инвариантом модели "лидер - группа" и в этом смысле тождественна ряду разномасштабных однородностей: учитель - класс, директор - коллектив предприятия, преподаватель - студенческая аудитория, президент - общество и т.д. Характер взаимодействия между этими полюсами может приобретать демократические, авторитарные и анархические черты. Именно эти три формы социальной интеграции предьявлены в образе банального занятия - репетиции оркестра.

В экспозиционном разделе взаимоотношения музыкантов и дирижера строятся на демократических принципах. Во-первых, маэстро будет работать с оркестром ограниченный срок (подготовит концертное выступление). Во-вторых, его влияние на исполнителей опосредовано профсоюзом (профсоюзные боссы постоянно находятся в зале). В-третьих, свободно ведут себя музыканты, легко возражают и даже не соглашаются с дирижером.

Авторитарный тип взаимоотношений дирижера и оркестра представлен в монологе переписчика нот (первая волна разработки): "*С постоянным дирижером, который был здесь когда-то, не шутили даже профессора... Если кто ошибался, должен был играть до конца концерта стоя... Приходилось всю ночь репетировать. А музыканты, до смерти уставшие, аплодировали дирижеру и благодарили его. Он не гнушался стукнуть палочкой по руке, по пальцам музыкантов, если те ошибались. Такой стоял свист! И что самое интересное - музыканты были довольны, получая эти удары по рукам. Они выходили как нашкодившие школяры. Такие взрослые, солидные подставляли руки и говорили: "Я ошибся, значит и меня. - Я тоже ошибся!"*. Да, другие были времена" (курсив мой. - *Н. А.*).

Разгул анархии представлен во второй волне разработки. Разбушевавшиеся музыканты сметают дирижерскую атрибутику, оскверняют надписями стены часовни, беспощадно избивают друг друга. В стороне остаются самые пожилые

оркестранты, интуитивно консолидируясь вокруг спокойно сидящего маэстро. Однако на руинах распавшегося мира именно дирижер берет власть в свои руки. Сначала он тихо увещевает, соблазняя простыми истинами притихших и покорных музыкантов. Затем консолидирует их в едином творческом (исполнительском) порыве. И, наконец, с высоты своего положения яростно обрушивается на них безудержным потоком брани. Такова логика воцарения диктатора. Характерно, что эта трехступенчатая сюжетно-семантическая фигура воплощает типичный в музыке завершающий прием "толчкообразного постепенного завоевания вершины" [71, с. 291], осуществляя переход к постфильмическому времени (черный ракорд как многоточие).

Высший уровень символично-метафорического надтекста кинопроизведения Ф.Феллини связан с метафизическими универсалиями. Фильм можно "прочсть" как борьбу противоположностей: консолидирующей гармонии и дезинтегрирующей дисгармонии. В таком случае первую можно определить в качестве главной партии, вторую - в качестве побочной. Их экспонирование, развитие и завершение также подчинены форме сонатного аллегро, но образный аудиовизуальный материал гораздо более сложен и утончен в своих фактурных переплетениях.

В интродукции главная партия возникает в характерных разрозненных звуках настраивающего оркестра еще на титрах и масштабно расширяется в кадрах, представляющих часовню, где должна состояться репетиция. Само место действия (храм), торжественная статика композиций, уникальная акустика, господство чистоты (вездесущий белый цвет), трепетный монолог переписчика нот - все это синтезировано в художественной ткани главной партии (гармонии).

В экспозиционном разделе фильма главная партия насыщается новыми элементами и красками: портреты-миниатюры музыкантов, поющие голоса инструментов, собственно музыкальные оркестровые эпизоды. В разработке главная партия претерпевает изменения: оркестр распадается, колорит мрачнеет, светоносность, равно как и музыка, исчезает, хотя добавляются четыре портрета-миниатюры добродушных толстяков, всецело слившихся со своими инструментами (контрафагот, туба, гобой, арфа).

Побочная партия (дисгармония) представлена поначалу косвенными аудиовизуальными средствами. В интродукции — это шумовой сигнал тревоги (сирена), прорывающийся сквозь разноголосицу настраивающихся музыкальных инструментов. Далее сигнал тревоги "звучит" в нарушении пластического равновесия — листы партитуры слетают с нескольких пюпитров.

В экспозиционной части нарушение тишины и равновесия собирающимися на репетицию музыкантами уже само по себе "играет" в пользу побочной партии. Здесь более очевидно явлены ее слагаемые: "кларнет Тосканини" долго отчищает свой стул; внезапный потусторонний гул настораживает пожилую скрипачку; охота на крысу ("этими работами по ремонту разрушили все норы"); вялое музицирование в начале репетиции; грубые словечки и скабрёзные выражения музыкантов; недвусмысленный грубый пластический выпад дирижера и др.

В разработке побочная партия не только изменяется (становится открыто агрессивной), но и приобретает интенсивный наступательный характер: гаснет свет; толчки и сотрясения здания следуют один за другим; со стен сваливаются портреты композиторов; безудержно сыплется штукатурка на головы музыкантам; на лица капает черная краска; дрожат плафоны; в скандирующем ритме выкрикиваются слова "террор", "смерть"; внезапный выстрел из пистолета привлекает лишь профсоюзного босса; растрескивается стена часовни, и под руинами гибнет арфистка.

Достигнув апофеоза в разработке, тема разрушения вновь отступает на второй план в репризе. Сплочение музыкантов вокруг дирижера, возвращение музыки, арфа, возвышающаяся на руинах, — означают проведение главной партии (гармонии). Но неизбежно возникает и побочная. Поначалу подспудно: белая пыль въедается во все поры изобразительной фактуры, символизируя саван смерти. Далее — брань maestro и черная бездна "ослепшего" экрана.

"Репетиция оркестра" Ф.Феллини лаконизмом и строгостью формы тяготеет к жанру притчи. Так спасет ли Музыка мир, ставший "таким отвратительным" (туба)? Режиссер устами пожилого оркестранта дает прямой ответ на этот

вечный вопрос уже в экспозиции (14-я минута фильма): "Мы здесь для того, чтобы устроить качели паучку".

В повседневном измерении гармония - это мгновение, остановка. Все, что между, - драматическое проживание: необходимое развитие, к таким секундам равновесия приводящее. Но в измерении ином - метафизическом - гармония есть незримая сущность мира.

Анализ кинопроизведения с точки зрения воплощения в нем приемов музыкального искусства, изредка предпринимаемый исследователями, не отличается жесткостью подхода и обычно сводится к выявлению отдельных черт музыкальности в художественной партитуре фильма. Что же касается нахождения принципов той или иной музыкальной формы в кинофильме, то, как правило, авторы ограничиваются описанием адекватности структуры (композиции) с опорой лишь на фабульное основание. При этом в стороне от компаративного ракурса остаются процесс развертывания и характер трансформации главных и побочных тем экранного произведения в полновесном единстве их сюжетного, визуального, звукового и метафорического воплощения. Значимые результаты компаративного анализа фильма через его сопоставление с музыкальной формой ("Небо над Берлином" В.Вендера как прелюдия и fuga; "Земля" А.Довженко как рондо; "Беги, Лола, беги" Т.Тиквера как вариация и т.п.) возможны лишь в случае последовательного, согласованного во всех своих звеньях применения сравнительного метода.

Понятие "компаративный метод", т.е. способ познания искусства, не тождественен понятию "компаративное искусство-ведение" - научному направлению, изучающему в сопоставлении художественные объекты и системы. Сравнительное искусствоведение должно базироваться на теоретически и методически обоснованном применении компаративного метода в качестве базового частнонаучного способа исследования. Без него результативность сравнения вряд ли окажется плодотворной, ибо зависит не столько от количества и фактической верности отдельных сопоставлений, сколько от их корректности и строгой соподчиненности в решении основной исследовательской задачи. Это может быть сопоставительный анализ как ряда произведений (одного или разных

видов искусства), так и выявление главных векторов интегральной модификации современного мирового искусства.

Сегодня в гуманитарной науке очевидна тенденция соединения сравнительного метода со структурно-функциональным анализом. Именно такой подход, на наш взгляд, чрезвычайно продуктивен в компаративном искусствоведении, ибо позволяет понять процессы трансформации различных художественных структур и систем - от конкретного произведения до целого "семейства" искусств.

5.2. Оперативная поэтика: поиск алгоритма исследования избыточных художественных структур

Поэтика (гр. *poietike* - поэтическое искусство) - один из старейших терминов литературоведения, адресуемых, прежде всего, к описанию художественной формы произведения. Академик А.Веселовский в начале XX в. выдвинул идею "исторической поэтики", ориентированной на установление эволюционных закономерностей литературного рода, вида, стиля, жанра и пр.

Дефиницию "оперативная поэтика" предложила относительно недавно доктор филологических наук Т.Касаткина: «Оперативная поэтика — в отличие от собственно поэтики, формирующей автономный универсум произведения искусства, художественный мир, все элементы которого замкнуты на себя и создают "вторичную реальность", не сообщающуюся с "первичной реальностью", - ответственна за некие структуры произведения, остающиеся разомкнутыми и соответственно выходящими за пределы "вторичной реальности" в "реальность первичную". Очевидно, что эти структуры явлены нам в произведениях искусства в виде элементов, необъяснимых с точки зрения поэтики, "лишних", "избыточных", "висящих", раздражающих критиков и приводящих в недоумение исследователей...» [47, с. 154].

Это рассуждение автор конкретизирует на примере картины Г.Гольбейна Младшего "Мертвый Христос", включенной в структуру романа Достоевского "Идиот". По мнению Т.Касаткиной, такая инкорпорация и есть механизм оперативной поэтики. По сути, автор ведет речь о цитации, тем более, что в статье отстаивается мысль об антонимичности поэтическо-

го (внутреннего сюжетного пространства) и оперативного (излучающегося во вне, в постсюжетное пространство - за пределы текста). Кроме того, Т.Касаткина настаивает, что "произведения с ярко выраженным действием оперативной поэтики обладают очевидным, необычным и необычным, воздействием на воспринимающих" [47, с. 154]. Данный тезис вполне согласуется с одним из доминирующих сегодня подходов к изучению функционирования искусства, который опирается на концепцию "arousal potential" —AP - (интенсивность эмоционального воздействия на зрителя) американского ученого К.Мартиндейла. "Arousal potential" должен испытывать монотонный рост, и одновременно должны монотонно расти такие его индикаторы, как степень новизны, степень сложности и степень изменчивости произведений [82, с. 145]. Обычно дифференцируют интенсивный и экстенсивный путь повышения AP. Первый сопряжен с усложнением структуры художественного произведения, инновацией образно-стилевых решений. Второй — с расширением технологических перфекций (в кино - это так называемые спецэффекты: комбинированные съемки и компьютерная анимация, стереоизображение и стереозвук). С ростом семейства экранного искусства (точнее, формированием его новейшей разновидности Digital Art), на наш взгляд, возник принципиально новый фактор увеличения AP - эстетико-коммуникативный. Он усилил и степень новизны экранного артефакта (нонорганическая природа аудиовизуальной образности, т.е. исключение предкамерной реальности как "материала" экранного искусства), и степень сложности (гипертекстовая структура), и степень изменчивости (способность к трансформации образной системы под воздействием реципиента). Однако эта же совокупность свойств не позволяет выработать адекватных методологических подходов к анализу артефакта, генерируемого в киберпространстве многочисленными пользователями, ибо, как указывает в своей книге Д.Белл, невозможно определить начало такого рода экранного текста. В противовес данному распространенному тезису выдвинем следующие аргументы:

- 1) любой сайт в Net Art имеет стартовую (исходную) страницу;

2) ризоматическое киберпространство иерархизируется всякий раз, когда пользователь "входит" в Интернет: именно он (пользователь) выступает генерирующим центром возникающей и формирующейся структуры дигитального артефакта.

На наш взгляд, оперативная поэтика могла бы стать концептуальной основой для разработки методики анализа экранных гипертекстовых структур **Digital Art**, поскольку предполагает исключительно высокую степень ориентации на позицию адресата (пользователя).

В качестве примера рассмотрим персональный сайт французской художницы мультимедиа Доминик Гонсалес-Фёрстер <http://www.dgf5.com/> (время посещения 08.11.2007), созданный по принципу смещенного наложения кадров. На стартовой странице экспонирована фотопанорама пляжа. В нижнем правом углу кадра размещена система отсылок: 2006, 2007, ...city 5 и пр. Кликнув, например, city 5, пользователь получает на экране компьютера дополнительный новый кадр с графическим абстрактным изображением вертикалей различной высоты. Активация подобного дигитального "наброска" запускает анимированное "вырастание" образа мегаполиса: быстро складываются этажи высотных зданий, меняется освещение с дневного на ночное и, соответственно, возникают мерцающие неоновые буквы. Наведение курсора на одну из них - латинскую "С" - сначала как свиток разворачивает слово "cinema", а затем добавляет к уже существующим кадрам третий: кинозал с рядами кресел напротив экрана и гирляндой фонарей на стене. Активация одного из них "запускает" на малом экране дигитального кинотеатра эпизод конкретного (его атрибуция возникает в момент клика) фильма Доминик Гонсалес.

Персональный сайт французской художницы мультимедиа отчетливо демонстрирует принцип выкадровки - framing-процесс, лежащий в основе всего экранного искусства. Но принципиальная разница в том, что в компьютерной сфере она осуществляется прямо на дисплее пользователем (адресатом) посредством манипуляции компьютерной "мышью", а не кино- или телеоператором (адресантом), вычлняющим с помощью объектива тот или иной сегмент предкамерной реальности.

Другой важный принцип сайтпроизведения Доминик Гонсалес состоит в эстетизации **полиэкранности**. Традиционно вебсайты строятся на отождествлении каждой открываемой страницы и компьютерного дисплея аналогично тому, как кадр в кино и ТВ идентифицируется с экраном во время проекции (трансляции). Д.Гонсалес избегает подобного шаблона и составляет "букет" страниц-кадров, подчеркнuto уменьшенных относительно площади дисплея. Причем по мере навигации они не исчезают (не закрываются), а слегка смещаются со своей центральной позиции и частично перекрываются последующими. И такой коллажно-монтажный ход автора **сайтпроизведения** позволяет пользователю постоянно держать в поле зрения исходную точку ризоматического вебсайтового пространства – "панораму пляжа", что семантически коррелирует с другим **артпроектом** Д.Гонсалес – инсталляцией "Парк: план выхода" (2002).

В свое время, анализируя историю создания Ф.Достоевским романа "Бесы", Ю.Лотман отмечал, что в рукописи писателя "каждый серьезный сюжетный ход тотчас же обрастает ... вариантами, другими *его* разработками" [55, с. 214]. Это множество вариантов как своеобразное проигрывание возможных сюжетных ходов аналогично сетевым "беспленочным фильмам". Но в Net Art подобный "черновик" стал художественно-коммуникативной моделью экранного **текста**, в котором условным автором (программистом) заложен парадигматический набор множества векторов развития сюжета. А выборку осуществляет пользователь, переводя парадигматическое построение в синтагматическое, т.е. преобразуя гипертекстовый нарратив в конкретное линейное изложение. Вот почему пользователь является соавтором: из "черновой рукописи" он создает свой автономный чистовой вариант.

Итак, примем идею оперативной поэтики в качестве исходной для изучения кинопроизведений, тяготеющих к размыканию структуры за счет использования ряда характерных стилистических приемов. К таковым мы относим травестиrowание, интертекстуализацию, серийность, двукодовость. В табл. 4 они расположены по возрастающей - от более распространенных до редко встречающихся в киноискусстве. Кроме того, каждый последующий базируется на предыдущем. Например, интертекстуализация вбирает травестиrowание и т. д.

Алгоритм оперативной поэтики

Стилистический прием	Механизмы реализации _____
Травестиювание	Цитация, self-replication
Интертекстуализация	Ризоматичность, контекстуальность, интерперсонаж, гиперавтор
Серийность	Retake, remake, серия, сериал, геральдическая модель
Двукодовость	Симбиоз авангарда и попкультуры, симулякривность _____

Представленная систематизация условна, ибо в художественной практике происходят взаимоналожение, мутация и постоянная перекодировка этих сегментов. Более того, любое упорядочение (классификация, иерархизация) в принципе противоречит постмодернистской идеологии. Но для ведения научно-корректного искусствоведческого толкования кинематографического текста следует выяснить, что определяет стилистическое своеобразие экранного произведения и посредством каких механизмов это осуществляется.

Термин "травестирирование" происходит от травести (фр. Travesty - букв. переодевать), что означает а) амплу актрисы, исполняющей роли подростков, а также роли, требующие по ходу действия переодевания в мужской костюм; б) вид юмористической поэзии, близкий к пародии. В данном контексте под "травестирированием" мы будем понимать "принцип свободной игры мысли" (Ф.Ницше), "игру со всеми смыслами и ценностями культуры" (Г.Гессе). Травестирирование – это не пародирование и не парафразирование какого-либо отдельного классического произведения. Это диссоциация (разъединение) как классических, так и маскультовских образов и объединение их элементов в новые конфигурации. Самый распространенный способ травестирирования - цитация. Цитата (лат. citatum –приводить, провозглашать) –дословная выдержка из какого-либо текста. Однако в постмодернистской художественной практике цитация получила широкий спектр модификаций, исходную классификацию которых предложил У.Эко [118, с. 60]: эксплицитная, стилистическая, возвратная и др.

Важно заметить, что цитация зачастую вводится в качестве элемента "взламывания" линейности повествования.

Понятие *self-replication* (самоопровержение, самовозражение) в киноведение ввел А.Thiher и определил его как "эстетический идеал постмодернизма" - способ, при помощи которого экранный текст обретает смысловую многозначность, плюралистичность и деконструируется. Образная система произведения лишается иерархичности: каждый значимый элемент в ней опровергается, перекодируется. Гэги сосуществуют с трагическими серьезностями, лиризм - с пародийностью, ощущение реальности - с абсурдистской чувствительностью [155].

Имеется ряд фильмов, где постмодернистская стилистика выражена исключительно травестированием ("Эпоха радио", "Любовь и смерть" В.Аллена, "Страстное желание" Х.Хасли).

Феномен интертекстуальности довольно широко интерпретируется в культурологии. Каноническая формулировка понятия "интертекстуальность" принадлежит Р.Барту: "Каждый текст является интертекстом; другие тексты присутствуют в нем на различных уровнях в более или менее узнаваемых формах: тексты предшествующей культуры и тексты окружающей культуры...Обрывки культурных кодов, формул, ритмических структур, фрагменты социальных идиом и т.д. - все они поглощены текстом и перемешаны в нем" [38, с. 226].

Нередко интертекстуальность отождествляется с мозаикой цитатности, но нам представляется это явление более широким и сложным. Во-первых, оно частично закладывается автором произведения. Во-вторых, самопроизвольно проступает (как роса) на слагаемых образной системы художественного текста. В-третьих, дополняется и расширяется интеллектуальностью зрителя. Все эти факторы придают интертекстуальности процессуальную природу, т.е. она, по сути, возникает и виртуально существует в процессе коммуникации (восприятия фильма), а закрепляется лишь в искусствоведческом анализе.

Польский исследователь кино Т.Мичка указывает на то, что значения в постмодернистских фильмах формируются исключительно "около" фабулы, героя и содержания отдельных кадров" [141, с. 120]. Подобного рода "около", "между"

(интер) сказывается на характере сюжетосложения и композиции фильма, нарративная структура которого "размягчается", становится прерывистой, децентрированной, "ускользающей", т.е. стремится к ризоматичности. Термин-метафору "ризомы" ввели Ж.Делез и Ф.Гваттари. По их мнению, ризома не подчиняется никакой структурной модели. Она открыта, подвижна, восприимчива к изменениям. Она "не начинается и не завершается. Она всегда в середине, между вещей, межбытие, интермеццо" [104, с. 30]. По сути ризоматичность воплощает сетевой принцип распространения, главенствующий в современном мире: сеть гостиниц, сеть магазинов, сеть закуточных, интерсеть (Интернет), наконец. Однако в киноискусстве открытое проявление ризоматичности встречается чрезвычайно редко, поскольку фильм есть завершённый, "ставший" текст, который не только начинается и заканчивается, но и смонтирован в незыблемой последовательности. Другое дело телеискусство, где ризоматичность проявляется в феномене **сериальности**.

Одним из механизмов продуцирования эффекта интертекстуальности служит контекстуальность, размывающая границы произведения. Контекстуальное окружение становится той голососферой, которая превращает текст в «прозрачную» художественную инстанцию, наполняя его новыми звучаниями. Изменение контекста неизбежно влечет образно-семантическую трансформацию текста (произведения).

Важнейшим механизмом интертекстуализации является изменение функции героя кинопроизведения. На смену protagonисту как воплощению индивидуальности, обладающей "каким-либо гражданским статусом и сложной социальной и психологической историей", приходят персонажи, являющиеся олицетворением идеи [38, с. 232]. Важным становится не то, кто же он, а то, как он функционально закреплён в ризоматическом пространстве художественного текста. Это новое качество описывается термином "интерперсонаж", который "расщепляется" на множество контрастных знаков [78, с. 229]. Все иные действующие лица пластически, аудиально, семантически с ним идентифицируются и в нём отражаются. Аналогично интерперсонажу – с функциональной точки зрения – рассматривается также автор избыточных художественных структур, осуществляющий "процесс ограничения, исклю-

чения и выбора" (М.Фуко) из гигантского "полотна"-искусства. Кроме того, очевидна возросшая склонность авторов-режиссеров к теоретической рефлексии. Их экранные тексты зачастую синтезируют художественный и искусствоведческий материал: создаваемые аудиовизуальные образы по ходу комментируются, толкуются, поясняются. Подобное совмещение может применяться всерьез (отсылки к архетипам культуры, знакообразы, фактография), а может трагестироваться при помощи "фальшивых документов". Эти новообретенные свойства (автор-интерпретатор, автор-искусствовед) превратили образ автора в гиперавтора.

Третий по нашей таблице стилистический прием - серийность, т.е. повторяемость. Повторяемость предполагает воспроизведение, тиражирование, вариативность. В искусстве эти явления совершенно не новы. Так, вариационная форма канонически закреплена в музыке. Весьма распространена внутрижанровая серийность в изобразительном искусстве (например, автопортреты Рембрандта, Дюрера др.). История театрального искусства – это бесконечная цепь инновационных повторений (постановка одних и тех же пьес в разные исторические периоды разными режиссерами). Однако лишь с развитием техногенных искусств серийность приобрела статус полноценного художественного приема – нетождественной повторяемости (привнесения обновляющих элементов при сохранении константных факторов).

У.Эко в статье "Инновация и повторение" определяет четыре типа повторения – retake (повторная съемка), remake (переделка), серия и сага [118]. Приняв за основу его классификацию, позволим себе некоторые уточнения.

Retake - способ реализации серийности, при котором в качестве константы выступает персонаж, законсервированный во времени. При этом характер сюжетосложения и другие действующие лица могут обновляться в широком спектре вариативности: от примитивного ("Кошмар на улице Вязов", "Терминатор" и др.) до высокохудожественного (Чапелинада, фильмы Ф.Ланга о докторе Мабузе). Retake, опираясь на принцип "продолжение следует", тем не менее не предполагает бесконечного воспроизведения похождений героя. Как правило, это довольно ограниченный в количественном отношении набор повторений.

Remake - способ реализации серийности, при котором в качестве константы выступает сюжет. В таком случае авторы стремятся заново рассказать историю (как правило, известную): "Носферату - симфония ужаса" Ф.Мурнау // "Носферату - вампир" В.Херцога // "Дракула" Ф.Коппола.

Серия - способ серийности, приближенный к retake. Но здесь в качестве константы выступают не только протагонисты, но и жанрово-нарративная модель. Обновляется же сюжет, что позволяет приобрести автономность каждому фильму ("Коломбо", "Агент 007"). Кроме того, серия в отличие от retake потенциально бесконечна. Фильмы, составляющие серию, можно смотреть в произвольном порядке. Они фабульно завершены и подчинены радиальному порядку развития (множество лучей, исходящих из одной точки).

Сериал в отличие от серии рассчитан на композиционную цельность. Претендуя на рассказывание мегаистории, сериал предполагает более строгую последовательность в ее изложении и конструируется в единой драматургической парадигме: первые серии сопряжены с завязкой, дальнейшие - с развитием. Герои сериала взрослеют, стареют. Его просмотр "привязывает" зрителя к экрану своим линейно-хронологическим способом развертывания. Поэтому сериал – это прерогатива телевидения.

В искусстве существует прием серийности не только повторяющегося развертывания "вдоль" (sequel), но и "вглубь" (возведение в степень, геральдическая модель). Геральдическая конструкция отмечена повышенным градусом структурного сходства обрамляющего и инкорпорированного текстов" [124, с. 71]. Один из классических примеров подобного рода серийности – "Гамлет" Шекспира, когда персонажи-актеры разыгрывают сцену убийства короля, повторяя ту же ситуацию, в которую включены персонажи-зрители. В визуальных искусствах эффект геральдической модели возникает за счет введения в композицию отражательных поверхностей (зеркал, стекла и пр.). В киноискусстве спектр подобных возможностей много шире, так как может реализовываться на сюжетном, визуальном, аудиопластическом и других уровнях. Их можно условно систематизировать также по четырем группам:

а) простейшая геральдическая модель (элементарное удвоение);

б) цитатная геральдическая модель (построение отдельных мизансцен как повторение живописного полотна, включенного в этот же либо монтажно соположенный кадр);

в) композиционная геральдическая модель (построение кинопроизведения по принципу фильм в фильме);

г) художественно-технологическая геральдическая модель (построение серии кадров по принципу экран в экране).

Двукодовость - важнейший, но редко встречающийся в киноискусстве стилистический прием. В широком смысле двукодовость предполагает одновременное сосуществование в одном произведении двух текстуальных миров (двух образных языков). При этом речь идет не о примитивном их перемешивании, а об их "отдельной экзистенции на различных уровнях" [153, с. 461]. Подобная двуслойность рассчитана, прежде всего, на расширение коммуникации со зрителем: один уровень предназначен для "прочтения" интеллектуалом, другой - для неискушенного высоким искусством потребителя. С формальной точки зрения, ярким проявлением двукодовости, по мнению Ф.Джеймисона, служит технологическая перфекция современного экранного искусства. Так называемые спецэффекты являются, с одной стороны, высшим результатом научно-технического творчества, с другой - банальным аттракционом для массовой публики, маскирующим лапидарность повествования [153, с. 459].

В узком плане двукодовость реализуется посредством сращивания авангарда и кича. Этот процесс предполагает камуфляж. В качестве яркой ("кричащей") внешней оболочки используется кич с его ставкой на реакцию зрителя. А в качестве скрытого, "завернутого" преподносятся нетривиальные (разрушающие) стереотипы или трагедийные ходы.

В широком плане двукодовость кинопроизведений реализует себя в эффекте симулякративности. В самом общем плане "simulacra" означает доминирование знаков над предметом [140, с. 13]. По определению Н.Маньковской, симулякр - это муляж, эрзац действительности, пустая форма - "видимость, вытеснившая из эстетики художественный образ и занявшая его место", ироническая "копия тени" [61, с. 57]. Наиболее емкое, на наш взгляд, толкование "симулякрума" как

точной копии никогда не существовавшего оригинала предложил американский философ Ф.Джеймисон [104, с. 131].

Однако при проекции феномена симулякра на конкретную творческую практику в области современного кинематографа ясность приведенных выше терминологических толкований утрачивает свою очевидность. Так, в разряд симулякров попадают смоделированные с помощью различных технологий персонажи-игрушки (Кинг-Конг и др.), дигитально анимированные "звезды" (М.Монро и др.). Нам же представляется более важным эффект симулякративности, возникающий только в процессе непосредственной коммуникации зрителя (пользователя) с "копией тени" и вызывающий у зрителя (пользователя) конкретные реальные ощущения (слуховые, вкусовые, тактильные и др.). В этом смысле жевание chewing gum со вкусом земляники тождественно перемещению в виртуальной инсталляции или ведению компьютерной игры, но не процессу просмотра фильма. Что же касается собственно внутривидеостудийного пространства кинопроизведения, то здесь симулякративность может присутствовать как элемент художественной условности или образного концепта – "ничто не есть тем, за что себя выдает".

Итак, механизмы оперативной поэтики "расщепляют" художественный универсум произведения. При этом восприятие и толкование зрителем кинопроизведения эквивалентно процессу автокоммуникации эвристического типа, когда "текст, вводимый в ... сознание, есть лишь "запал", провоцирующий дальнейшее движение мысли и рост информации" [55, с. 426].

5.2.1. Экранное произведение как сообщение и код: оперативный анализ "Blow up" М.Антониони

Приступая к рассмотрению киношедевра "Blow up" (1967) М.Антониони, ставим своей целью выявление механизмов оперативной поэтики, т.е. способов реализации главных стилистических приемов (травестирования, интертекстуальности, серийности, двукодовости) в сюжетосложении, композиции, аудиовизуальной образности фильма. Также оставляем традиционную для любого вида анализа задачу моделирования образа-структуры фильма для демонстрации принципов

организации и характера внутренних взаимосвязей его образа строя.

На наш взгляд, этот фильм является гениальным художественным предсказанием основных тенденций новейшего времени. Ведущие постструктуралисты (Р.Барт, М.Фуко и др.) еще только формулировали опорные концепты философии постмодернизма, а М.Антониони уже создал кинопроизведение, вся образная ткань которого пропитана "постмодернистской чувствительностью".

Главный герой - фотограф - случайно снимает в парке влюбленную пару. Заинтригованный волнением сфотографированной незнакомки, которая настойчиво требовала негатив, герой, максимально увеличив кадры, обнаруживает следы преступления. В подтверждение своей догадке он находит в вечернем парке тело убитого мужчины - партнера девушки по утренней прогулке. А возвратившись домой обнаруживает, что негатив и все снимки бесследно исчезли из лаборатории. После блуждания по ночным клубам герой снова направляется к месту происшествия, однако не обнаруживает никаких примет случившегося.

Подобная фабула могла стать основой для детектива. Но М.Антониони виртуозно стравестировал популярный жанр так, что тот превратился в философскую драму: вместо обязательной для детектива развязки-разгадки зрителю предложена сложная система приближений и отдалений от истины. Главный механизм травестирования здесь - self-replication. Сложная сеть взаимоопровержений опоясывает как макро-, так и микроуровни картины. В фильме каждая деталь значима и каждая деталь демонстрирует оборачиваемость на 180°.

...Серым утром распахиваются ворота ночлежки, освобождающая компания бомжей. Взгляд камеры притянут к молодому блондину, который стремительно сворачивает в подворотню, садится за руль роскошного роллс-ройса и подкатывает к типичному английскому дому под номером 39. "Помятый", с всклокоченными волосами бомж оказывается симпатичным и весьма состоятельным хозяином фотоателье. Характерна в этом смысле также связь между эпизодами в антикварной лавке. При первом посещении фотограф принимает за владельца магазина ворчливого старика. Во время второго его прихода выясняется, что распоряжается тут меланхоличная

девушка. Во время первого посещения лавки фотограф ищет живописный пейзаж (причем старик утверждал, что такой картины нет одновременно с тем, как фотограф снимал с полки искомое полотно). Во время второго - покупает "антикварный" предмет - металлический пропеллер –элемент современной машинерии.

Серия бесконечных опровержений является смысловой тканью фильма и одновременно становится эквивалентом псевдореальности, где легко замещаются негатив и позитив, истина и фальшивка. В таком случае способно ли искусство отражать объективный характер бытия или оно – лишь субъективная интерпретация внешних событий? И где та мера авторского контроля над материалом, которая бы позволила укротить неизбежный конфликт между объективным и субъективным.

"Пока я пишу картины, они кажутся мне просто цветовым хаосом, но с течением времени в них вдруг что-то начинает проступать... Картина проявляет себя **сама**", - утверждает художник-абстракционист Билл, приятель фотографа. Его краткий монолог может служить своеобразным эпиграфом к сюжету "Blow up". Свое художественное исследование данной проблемы М.Антониони не случайно предпринимает через **фотографа**, творческая деятельность которого опосредована техническим инструментом. Аппарат (точнее, объектив) предназначен способствовать высокой точности отражаемой (копируемой) реальности. Фотограф уверен, что снимает идиллическую сцену в парке. В момент фотографирования - собственно творчества – он фиксирует на пленку влюбленную пару. Однако в процессе интерпретации: "расщепления" и новой сборки кадров –герой открывает сущность сцены и третьего ее участника (убийцу), который прячется в кустах. Именно на стадии анализа фотоснимков фотограф испытывает истинное творческое возбуждение.

Идея самодостаточности искусства - "произведение само себя проявляет" –косвенно адресует в сферу интертекстуальности, которая в фильме "Blow up" реализует себя через игру контекста и феномен интерперсонажа.

Контекстуальная трансформация (ситуации, предмета) в фильме находит как серьезное, так и юмористическое воплощение. Сцену свидания в парке фотограф снимает с двух

точек, разделенных границей в виде частотола. Из дальнейшего развития сюжета очевидно, что когда фотографирование ведется "изнутри" (фотограф и снимаемая им пара находятся как бы на одной площадке), значение события позитивное. Как только фотограф перескакивает забор, ведя съемку "извне", так суть "свидания" амбивалентно изменяется.

Другой пример – с юмористической окраской. Фотограф приходит в клуб, где выступает рок-группа. Войдя в экзотическое состояние, молодые музыканты начинают крушить аппаратуру и собственные инструменты, вбрасывая обломки в толпу слушателей. Заразившись общим настроением поклонников группы, фотограф отчаянно сражается за гриф гитары и, завладев этим "сокровищем", вырывается на улицу. Остановившись и "поостыв", герой выбрасывает обломок и спокойно удаляется. Кто-то из прохожих поднимает гриф, разглядывает его и также откидывает в сторону. Так сверхценная в рамках клубного зала вещь мгновенно обесценивается вне заданного помещения.

В обоих примерах выход за первоначально установленные рамки аналогичен расширению контекста: изменение последнего прямо воздействует на смысловой и аксиологический статус объекта (субъекта).

Феномен интерперсонажа явлен в лице главного героя – фотографа. Прямо или косвенно, формально или по сути он спроецирован на все окружение. Особенно ярко это представлено на примере таинственного трио из парка. Наиболее очевидно взаимоотождествление фотографа и незнакомки, так как этот процесс обретает в фильме пластическую драматургию. В первом эпизоде Антониони обозначает однородность деталей в их одежде: клетчатые рубашки, одинаковые черные ремни на поясе, общий светлый тон вертикали ног (у фотографа белые джинсы), черная обувь и даже совпадение колорита по диагонали (пиджак фотографа/юбка незнакомки). Во втором эпизоде встречи героев в фотоателье, когда конфликт обретает более мягкую форму и трансформируется во взаимоприятие, их подобие усиливается пластикой освободившихся из сорочек тел.

Интерфункция главного персонажа также очевидна и в отношении мужчин-участников "идиллической" сцены. В конце фильма фотограф направляется в ночной парк и в



соответствии со снимком (копией) находит там труп убитого мужчины. В темном пространстве силуэт фотографа выглядит белым пятном, так же, как и убитый человек. Чередование крупных планов их запрокинутых к небу лиц с широко открытыми глазами и оцепеневшими взглядами отождествляет фотографа с жертвой рокового свидания. Ускользающий образ третьего участника этой интриги - убийцы –также "наслаивается" на фотографа, который вооружен фотокамерой, словно пистолетом, и, как охотник, прячется за стволами деревьев, нацеливая объектив на пару "влюбленных". Семантическое совпадение фотографа и убийцы получает в фильме косвенное визуальное подтверждение. Некий мужчина с внешними приметам фотографа (светлые волосы, голубая рубашка, черный пиджак) выследил главного героя, когда тот вел переговоры с издателем в кафе. "Это твой знакомый?" - задает Рон (издатель) риторический вопрос. В контексте упомянутой сцены он касается обоих: и фотографа, и странного незнакомца, который стремительно исчезает за поворотом улицы.

Следует подчеркнуть, что в сценарии главный герой носит имя Том, но в фильме режиссер отказался даже от этого слабого штриха индивидуализации протагониста. Несмотря на постоянное присутствие на экране, герой так и останется просто известным фотографом: никакие иные сведения о его персоне не нужны.

Стилистический прием серийности не только нашел масштабное художественно-семантическое воплощение в кинопроизведении М.Антониони, но служит также способом перекодировки информационного сообщения для героя и зрителя. Цепь генеральных самоопровержений лежит в основе сюжета "Blow up": свидание влюбленных в парке оказывается спланированным убийством, которое не удалось ни предотвратить, как поначалу казалось, ни даже идентифицировать. Не только характер драматургии, но и вся образная система киноленты зиждется на инновационной повторяемости (серийности).

Центральная часть фильма - увеличение снятых в парке фотографий - едва ли не буквально эквивалентна нетождественной повторяемости: три первоначальных снимка множатся до 15. В процессе тиражирования из общей компози-

ции исходных кадров герой выбирает отдельные детали и увеличивает их. В результате на экране в своей монтажной первооснове появляется фотофильм, суть которого концентрируется не в каждом отдельном кадре, но на периферии - границах их чередования. Это дает возможность герою "вычитать" из одной и той же ситуации прямо противоположные значения. Сначала внезапное открытие фотографа сродни катарсису: "Там кого-то хотели убить... Я ему жизнь спас...". А между тем фотосюжет продолжает "себя проявлять", корректируя первое впечатление. Неожиданно герой обнаруживает новые черты таинственного образа. И чтобы уточнить их, фотографирует ... свой собственный снимок. Посредством такой цитатной геральдической модели раскрывается трагическая суть происшествия в парке - запланированному убийству никто не помешал.

Все герои (за исключением фотографа) вводятся в фильм дважды. Однако каждый раз они интегрируются в новый контекст, что, в свою очередь, удваивает смысл отдельных эпизодов. Дважды разворачивается сцена с незнакомкой: в парке и в ателье. Дважды фотограф навещается в мастерскую художника Билла и антикварную лавку, дважды ведет разговор с издателем Роном, дважды сталкивается с клоунской группой. Наконец, в фильме есть забавная парочка - две неразлучные девушки настойчиво добиваются участия в фотопробах.

Мотив удвоения зашифрован также на математическом уровне. Дважды М. Антониони обращает внимание зрителя на номер дома фотографа - 39 ("3" возведена в *квадрат*). В свою очередь знакообраз квадрата варьируется в многочисленных "клетчатых" деталях и строгих формах. Фотография, кадр, нетуристический лондонский маршрут с кубами домов, равномерно "перфорированных" окнами, теннисный корт, клетчатая блузка незнакомки рифмуются с геометрически точной ассоциацией.

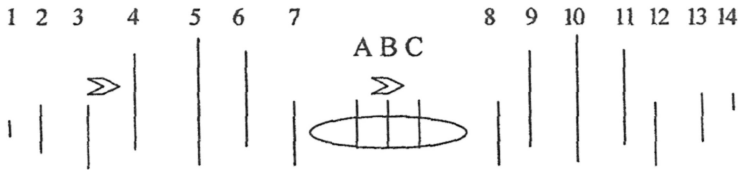
Архитектоника "Blow up" опирается на принцип триединства: обособление, кристаллизация и растворение, что определяет смысловую и драматургическую природу фильма. Параллельно все отчетливее дает о себе знать эффект симулякративности.

.. **Пара** влюбленных едва различима в глубинной панораме парка. Заметив фотографа, женщина стремительно отдалается от своего партнера, приближаясь и персонифицируясь на средних и крупных планах. Незнакомка требует негатив, но, не достигнув цели, направляется назад в глубину парка и снова сливается с пейзажем. Этот мотив находит свое абсолютное завершение в финальном кадре киноленты, когда уже и главный герой превращается в расплывчатую, почти незаметную точку на зеленом поле парковой лужайки. Фотограф становится "ничем", равно как фотоперсонаж с пистолетом в руке, убитый мужчина, тело которого "растворилось" в сером утреннем воздухе, исчезнувшая знакомка, да и само "фотооткрытие".

Амплитуда движения от увеличения к уменьшению и полному исчезновению (от blow up к close up) свойственна не только отдельным сценам, но и всему фильму. Кинопроизведение построено так, что кульминация (процесс фотоувеличения снимков) рассекает фильм на две крупные части. В первой - постепенное разворачивание, кристаллизация, дешифровка событий и смыслов. Во второй - их свертывание. Смысловые и фабульные узлы, размещенные по обеим сторонам границы, взаимоотражаются, перекликаются. В начале фильма абстрактная живопись Билла противоречит документально достоверной природе фотографического искусства главного персонажа. В конце - единственное уцелевшее фото, по словам жены художника, выглядит как картина Билла. "Я - фотограф!", - гордо заявляет герой при первом столкновении с знакомкой в парке. "Я, я ... фотограф", - растерянно повторяет он же издателю Рону в одном из заключительных эпизодов. Подобная игра метаморфоз, усиленная бесконечной цепочкой опровержений, создает квазиреальный образ **мира**, где все предстает, словно в кавычках: "влюбленная пара", "убийство", "двойняшки". Незнакомка из парка неожиданно вызывает интерес у фотографа как модель, хотя категорически этому противостоит. Наоборот, две угловатые девушки жаждут позировать перед объективом. Первый раз фотограф отсылает их прочь до обеда. После обеда (в центральной части фильма) сцена с "двойняшками" приобретает открытое эротическое содержание, а фотопроба снова откладывается. Сюжетные отступления с "двойняшками" играют в

фильме роль цезуры - своеобразной паузы перед эмоциональным и смысловым витком. Они предшествуют парковой "идиллии" в начале картины, так же как в другой ее части, срывая бумажный занавес, "предсказывают" крах иллюзии фотографа.

Итак, образ-структура "Blow up" напоминает лопасть пропеллера (рис. 9):



- 1 – ворота ночлежки,
- 2 – фото студия,
- 3 – мастерская Билла,
- 4 – антикварная лавка,
- 5 – парк,
- 6 – антикварная лавка,
- 7 – кафе (встреча с Роном),

- – фото студия
- A – незнакомка
- B – фотоувеличение
- C – фотоувеличение-2
- >> – “двойняшки”

- 8 – парк (тело убитого),
- 9 – мастерская Билла,
- 10 – фото студия,
- 11 – клуб,
- 12 – “ночлежка” (Рон),
- 13 – парк (пустота),
- 14 – теннисный корт

Рис. 9. Образ-структура фильма М.Антониани “Blow up”

Во вводной и заключительной частях кинопроизведения фотограф настойчиво сопоставляется с группой мимов. Они резко контрастируют с натуральностью окружения, рельефно выделяясь броским гримом, экспрессивной пластикой. В экспозиции фильма эта шумная компания бежит по улицам Лондона, имитируя сбор пожертвований (1). В эпилоге – с увлечением играет в теннис (в бадминтон?) без ракеток и без мяча (14). Фотограф, наоборот, максимально отождествляется с реальностью, которую снимает. То переодевается нищим, чтобы проникнуть на дно жизни (1), то выглядит сексуальным партнером модели во время условно-эротической сцены фотографирования в студии (2). Тем не менее попытка противопоставления фотографа группе мимов терпит крах - в финале все и вся обнажается в симулякративном мерцании. Содержание событий и явлений определяется

контекстом, выход за пределы которого воздействует на их сущность, преобразуя процесс идентификации в имитацию. В этом смысле показательны все без исключения сцены фотографирования. В студии герой создает гламурные репродукции (2), не тождественные реальности. На натуре (парк, ночлежка) реальность также неуловимо подменяется художественными копиями, не эквивалентными оригиналу.

По аналогии можно провести общий знаменатель между эпизодами с участием издателя Рона. В кафе (7) фотограф показывает Рону серию натуральных снимков из ночлежки и парка для будущего альбома. Но эти фотографии уже по сути симулякры – копии того, чего нет, ибо зафиксированные на пленку смальты реальности уже много раз сложились в другую мозаику (бомжи из ночлежки разбрелись по улицам, идиллическая сцена “**рассыпалась**”).

Вторая встреча фотографа с Роном (12) сбрасывает даже маску подобия реальности. Некая квартира наполнена незнакомыми людьми, обкурившимися марихуаной (?), представляет собой инвариант ночлежки. Полуувменяемый Рон никак не может понять суть притязаний фотографа. Манекенщица, с которой фотограф работал утром в ателье и которая срочно собиралась уехать в Париж, также оказывается в этой компании, заявляя, что она “уже в Париже”. Именно из этой опустевшей квартиры проснувшийся на рассвете фотограф снова отправляется в парк, где намеревается сфотографировать обнаруженный ранее (8) труп мужчины и не находит никаких следов былого (13).

Апофеозом симулякративности служит заключительная сцена фильма (14). Группа мимов изображает игру в теннис (или бадминтон?). Сама неопределенность игры (теннис или бадминтон) в корне заостряет проблему идентификации.

...Юноша и девушка занимают позиции на площадке, остальные, находясь за панцирной сеткой ограждения, отождествляют себя с болельщиками. На отдалении к ним присоединяется фотограф – сначала как пассивный наблюдатель за пластическим мастерством артистов, затем – как участник представления. Точно так же последовательно в процесс игры втягивается и пластикозвуковая энергия кино. Первый сет – чистая репродукция “игры” в бадминтон. Пара на корте имитирует удары несуществующими ракетками по несущее-

ствующему мячу, а "мимы-публика" поворотом головы сопровождает его "перелеты".

В условно втором сете подключается **кинокамера**, тревел-лингва по траектории движущегося мяча, в том числе и когда тот якобы перелетает за ограждение корта.

Третий сет начинается вбрасыванием несуществующего мяча на **площадку**. Фотограф, включившись в пластический этюд мимов, подбирает воображаемый мячик (ничто) на газоне, слегка подкидывая его на ладони (словно пробует наощупь), и с размахом отправляет в закадровое пространство (на площадку), опуская взгляд по линии его снижения. И тут возникает отчетливый характерный звук попеременных ударов мяча о ракетку: "*видимое*" подкрепилось *слышимым*. Но если видимое, репрезентированное в первых двух сетах было явно иллюзорным, "**закавыченным**", то абстракция слышимого в третьем сете оказалась ... абсолютно достоверной. Подобное разъятие (демонтаж) аудиовизуальной природы кинообразности подчеркивает искусственность (сконструированность) даже такого жизнеподобного искусства, как экранное.

Тотальная симулякративность (ничто не есть только тем, за что себя выдает) и идея полной автономии художественного текста (картина проявляет себя сама) косвенно подтверждают знаменитый бартовский тезис о "смерти автора". Но это лишь инверсивный кульбит, ибо философ опубликует свой концепт спустя два года после премьеры "Blow up". Тем не менее предчувствие "растворения" автора (равно как "растворения" характера и персонажа) также улавливается в шедевре итальянского режиссера. И драматургическая парадигма, и функциональная роль главного героя - автора фотоснимков — подталкивают к подобному ощущению. Но главное все же — это опора М.Антониони как создателя фильма на рассказ литературного "деконструктивиста" Х.Кортасара. В творческой практике итальянского режиссера интерпретация литературных произведений — явление исключительное (он — автор сюжетов и сценариев подавляющего большинства своих картин). Единственное, что исключением не стало, — это адресованность фильма "высоколобому" зрителю. Кодировки для массового "потребления" (приближенность к де-

тективному жанру, юмор, эротизм отдельных сцен) слишком утонченны и изящны для аттракционных элементов.

Итак, произведение искусства существует на кросскоммуникативном пограничье внешнего (автор – зритель) и внутреннего (индивидуального, автокоммуникативного от Я к Я) каналов. В обоих случаях адресованное зрителю сообщение (аудиовизуальный нарратив) формально остается неизменным, но фактически в процессе коммуникации способен трансформироваться, “переформулироваться” (Ю.Лотман). Степень такого смыслового колебания различна и зависит как от сложности организации образного строя фильма, так и от энциклопедизма зрителя. Предложенные выше методики анализа фильма в определенной мере отражают этот спектр. Целостный анализ кинопроизведения сосредоточен на исследовании его поэтики и способствует наиболее адекватному его прочтению с позиции адресанта. Контекстуальный анализ стимулирует “интеллектуальное напряжение” адресата, поскольку требует поиска дополнительного кода и “сдвига контекста” для более точного осмысления авторских недоговоренностей.

Компаративный и оперативный анализ многократно наращивают АР (arousal potential), предоставляя зрителю максимально широкие полномочия в толковании фильма, вплоть до полного несовпадения с видением автора (адресанта), поскольку сообщение формально переводится в режим автокоммуникации, циркулируя от Я к Я адресата. Более того, концепция оперативной поэтики может послужить основой для разработки методики анализа ризоматических гиперструктур Digital Art.

Экранное искусство представляет сложную систему внутренних видов, включающую кино, телевидение и Digital Art, основанное на компьютерных технологиях. Их внешним интегративным параметром является экран, на полотне которого тем или иным технологическим способом воссоздается аудиовизуальный нарратив.

Возникновение на рубеже XIX – XX вв. кино вначале не предвещало масштабных изменений в художественной культуре. Однако к середине 1920-х гг. проявился не только его собственный эстетический потенциал, но стала приоткрываться **многовекторность** его воздействия на развитие традиционных видов искусства. В середине 1950-х гг. формирование системы массового телевизионного вещания обозначило глобальный характер грядущих социокультурных перемен и подтолкнуло молодую генерацию артмейкеров к синкретизму художественных практик, размывающих межвидовые границы искусств. “**Дигитальная революция**” последнего десятилетия XX в. обеспечила растворение форм репрезентации и способов создания артефактов в повседневной жизни каждого человека. Это значит, что эволюция экранного искусства носит не типичный – дивергентный, а наоборот – конвергентный характер, поскольку каждая последующая его разновидность (ТВ, Digital Art), вбирая базовые свойства предшественника, качественно расширяет художественно-коммуникативный диапазон аудиовизуального повествования. Данная тенденция проявляется также на “**частных**” уровнях: синтез игрового, документального и анимационного при создании образной фактуры кинопроизведения; затирание границ между художественностью (образной условностью) и нехудожественностью (фактографией реальности) на телевидении (reality-show, talk-show); микширование функционального различия между автором, персонажем и зрителем в киберпространстве Digital Art. Ярким свидетельством конвергенции служит изменившийся статус самого экрана – с технологического до эстетического. Став универсальным носителем информации (аналогично книге), экран одновременно превратился в эстетический объект повседневности (телевизионные приемники, компьютерные мониторы, жидкокристал-



личные билборды и пр.). Более того, экран выступил органичным компонентом дизайна, сценографии, а также художественно-коммуникативным элементом видеoinсталляций, энвайронментов и прочих артпрактик в области синтетических и синкретических форм современного искусства. В ряде кино- и телепроизведений ("Книги Просперо", "Ад Данте" П.Гринуэя, "Страннее, чем рай" Д.Джармуша, "Гороскоп Иисуса Христа" М.Янчо и др.) экран имплементирован в образную ткань фильма не только в качестве знакового образа, но и структурно-композиционного ядра внутрикадрового пространства.

Технологическое, медийное и коммуникативное "расширение" экрана (от нейтральной поверхности в кинотеатре до управляемого компьютерного дисплея) отражает главные фазы становления и развития аудиовизуального искусства: кино, ТВ, Digital Art.

Анализ типологических свойств экранного искусства позволяет определить общие и специфические свойства его главных слагаемых. Общим художественным модусом для кино, телевидения и Digital Art являются аудиовизуальная нарративность, а также техногенная специфика создания, существования и распространения экранных артефактов. Внутривидовая дивергенция экранного искусства обусловлена технологическими, эстетико-коммуникативными особенностями.

Технология создания аудиовизуального образа рассматривается нами не в узком смысле (как аналоговая или цифровая), но с точки зрения "материала", из которого формируется экранное произведение. В этом плане кино и ТВ схожи, поскольку оперируют предкамерной реальностью. В компьютерном искусстве рецептивная функция съемочной камеры аннулирована: создание аудиовизуального текста здесь ведется из абстрактных байтов информации ("байтовое ткачество").

Художественно-коммуникативная специфика экранного произведения обусловлена, прежде всего, потенциалом незавершенности. Так, любой кинофильм - есть ставшее произведение, т.е. окончательно зафиксированное в своих художественных темпорально-пространственных параметрах. Никакое вмешательство в его структуру и образную архитектуру

нику невозможно, какую бы степень свободы ассоциативного восприятия и оперативного толкования ни демонстрировал зритель. В кинофильме незавершенность (например, открытый финал), дискретность и нелинейность нарратива являются исключительно способом художественной условности.

В отличие от кинематографического телепроизведения характеризуется потенциальной незавершенностью: любая телепередача стремится к пролонгированию, т.е. становится компонентом цикла, сериала. Произведение Digital Art отличается принципиальной незавершенностью, т.е. способно к бесконечной трансформации пространственно-временного континуума и не может быть зафиксировано во всем многообразии своего гипертекстового развертывания. Такая уникальность обеспечена интерактивностью - преобразующим воздействием зрителя (пользователя) на внутренний художественный строй экранного текста. Нарастание фактора интерактивности служит индикатором не только внутривидовой дифференциации экранного искусства: нулевой уровень (кино), рестриктивный (ТВ), полный (Digital Art), —но и общей эволюционной парадигмы экранного искусства.

С точки зрения коммуникативного процесса (адресант — текст — адресат), развитие экранного искусства также демонстрирует тренд от доминанты репрезентативности в кино (позиция автора-отправителя) к преимущественному положению зрителя-получателя в сфере дигитального искусства. Иными словами, если кинокоммуникация базируется на условно-монологической форме общения режиссера и зрителя, телекоммуникация — на условно-диалогической, то в компьютерном искусстве ставка делается на модель непосредственного диалога. Причем он развертывается как на уровне автор — пользователь, так и между пользователями (табл. 5).

**Изменение характера коммуникации
в экранном искусстве (внутривидовая проекция)**

Виды экранного искусства	Характер коммуникации		
	Кино	Асинхронная	Однонаправленная
Телеви- дение	Синхронная/ асинхронная	Однонаправленная	От адресанта к адре- сату
Digital Art	Синхронная/ асинхронная	Интерперсональная	Амбивалентность по- зиции адресанта и адресата

В кино коммуникация носит строгий асинхронный (создание фильма и его репрезентация зрителю разделены во времени) и однонаправленный характер (от адресанта-автора к адресату-зрителю).

Телевидение обладает возможностью налаживания реального диалога со зрителем при условии прямой трансляции — синхронная коммуникация, но при этом сохраняет фактически однонаправленность от адресанта к реципиенту. Опираясь, по сути, на кинематографическую модель однонаправленной коммуникации, ТВ, однако, постоянно поддерживает иллюзию доверительного разговора со зрителем за счет медийного принципа репортажности. Данный принцип определяется оперативной природой постоянно циркулирующего информационного потока и реализуется через экранный образ (маску, имидж) журналиста, ведущего программы, героя-автора телефильма.

В киберпространстве Интернета характер коммуникации определяется синхронностью и амбивалентностью статуса адресанта и адресата. Речь идет о переменности позиции отправителя сообщения и его получателя аналогично живому диалогу. Это, в свою очередь, взламывает иерархию однонаправленности, выстраивая нелинейную интерперсональную коммуникацию. Иными словами, в многопользовательских играх (MUD) или Online community моделируется коммуникация согласования (Шютц) по примеру игры оркестра. Но

в киберпространстве каждый участник корректирует свою партию с более значительной амплитудой самостоятельности, т.е. процесс коммуникации в данном случае изменяет адресата (пользователя). Такой тип эвристической коммуникации от Я к Я, впрочем, способны стимулировать кино- и телепроизведения в процессе их многократного просмотра. Однако принципиальная разница в том, что пленочный фильм как оформленное фиксированное сообщение при этом сохраняет свою константность. А беспленочный фильм (нефиксированное сообщение), существующий в компьютерной сети, постоянно дестабилизируется, изменяется под воздействием реципиентов.

Определение “Digital Art” –достаточно условное, поскольку артпрактики, базирующиеся на компьютерных технологиях, чрезвычайно разнообразны и пока не существует их внятной классификации. Исходя из специфики построения аудиовизуального нарратива, мы рискуем выделить лишь две главные формы репрезентации цифрового искусства: виртуальную инсталляцию и Net Art, которые по своей художественно-коммуникативной природе являются уникальными по отношению к кино и ТВ.

Виртуальная инсталляция (более расхожая дефиниция – виртуальная реальность) реализуется вне Интернета, тотально опосредована дисплеем (экраном) и предполагает превращение пользователя в персонажа. Виртуальная инсталляция komponуется при помощи экранов, структурированных в виде комнаты, на “стены”, “потолок” и “пол” которой проецируется 3D стереоизображение. Пользователь, в специальном обмундировании помещенный в эту среду, начинает действовать, словно шагнув во внутрикадровое пространство фильма.

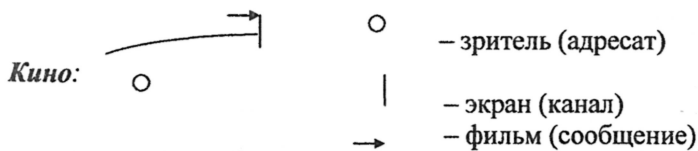
Сетевое искусство (Net Art) существует только в Интернете и включает, по нашей типологии, две основные разновидности – Web Art и киберискусство, которые различаются по степени интерактивности. Вебпроизведение предполагает минимальное вмешательство пользователя – навигацию по сайту, аналогичную зампингу телезрителя - навигации по телепрограмме.

Технообразы киберискусства продуцируются и существуют исключительно на основе интерперсонального взаимодействия пользователей мировой паутины (или локальных сетей)

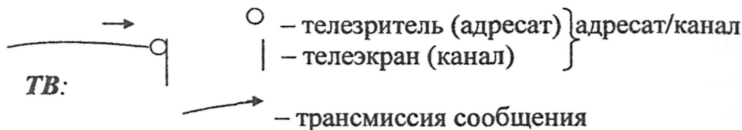
в режиме on-line. Движущей силой здесь служит "игра" пользователя со своей идентичностью и со своей экзистенцией. В киберпространстве, став участником Online community, например, он может осуществить самопрезентацию в традиционной (фото, биографические сведения, область интересов) или трагедийной форме (псевдоним, автошарж). А может управлять действием созданного дигитального персонажа в моделируемом пространстве виртуальных событий (MUD). В отличие от кино, рассказывающего историю зрителю, сидящему перед экраном, киберискусство позволяет ему собственноручно конструировать фабулу и переживать творимую на дисплее историю. Иными словами, интернаут синтезирует свойства соавтора, действующего лица и зрителя, преодолевая путь от пассивного созерцания (кино) до опосредованного участия (киберискусство).

В Net Art пользователь перемещается в киберпространство условно, оставаясь в актуальной реальности и лишь манипулируя экранными образами с помощью клавиатуры или компьютерной мыши. Виртуальная же инсталляция требует трансценденции пользователя в специально сконструированное полиэкранное пространство и его существования там на правах действующего лица.

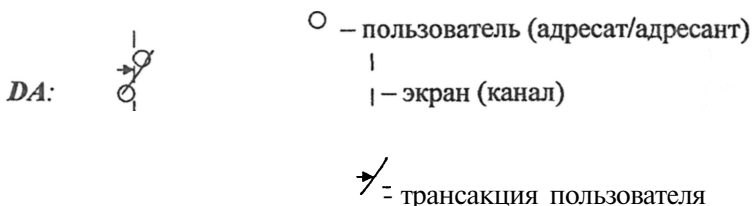
Экстраполируя идею М.Маклюэна о функциональном замещении зрителя и телевизионного экрана на все разновидности аудиовизуального искусства, получим следующее схематическое выражение трансформации коммуникативного процесса:



В кинозале зритель автономен по отношению к аудиовизуальному потоку и экрану, на котором тот замыкается ("волшебный луч" проходит над головой адресата).



В пространстве телекоммуникации зритель начинает функционировать как "экран" (М.Маклюэн, **Ж.Бодрийар**), поскольку телевизор излучает аудиовизуальный поток непосредственно на адресата, "превращая" его в канал коммуникации.



В виртуальной инсталляции и киберпространстве зритель (пользователь) тем или иным способом преодолевает пограничье экрана и в системе кросскоммуникативного интерперсонального взаимодействия реализует возможность эстетического вмешательства в сложную, пластическую, звуковую структуру технообраза.

"В условиях, когда основная творческая активность перемещается в лагерь аудитории, актуальным становится лозунг: искусство есть все, что мы воспринимаем как искусство" [55, с. 251]. Данное утверждение Ю.Лотмана согласуется с морфологическим подходом к исследованию экранного искусства, поскольку снимает вопрос о правомерности включения телевидения и Digital Art в поле искусствоведческого изучения. Однако, с точки зрения коммуникативистики, центральными проблемами исследования экранного искусства являются характер и способы взаимосвязи между адресантом (автором) и адресатом (зрителем, пользователем), складывающиеся в процессе трансляции, восприятия, интерпретации, использования аудиовизуального сообщения (фильма). Иными словами, как авторская интенция (цель высказывания) достигает зрителя: посредством "гипнотического приоб-

щения” (Ж.Коан-Сеа) или отстраненного размышления в режиме эвристической автокоммуникации. И тут дело не только в психологии восприятия, но и в энигматической природе самого художественного текста. Целостный, контекстуальный, компаративный методы анализа экранного произведения позволяют постичь его образный строй и смысловые доминанты, одновременно "дисциплинируя мышление критика" (Я.Иоскевич). Оперативный анализ обеспечивает строгость научного изучения избыточных художественных структур кино и ТВ, а также гиперструктур Digital Art.

Итак, развитие экранного искусства демонстрирует два важнейших обстоятельства:

– экран из технологического носителя аудиовизуальных образов (как в кинематографе) превращается в художественный элемент (знакообраз) общекультурного контекста;

– коммуникация из пассивной формы связи со зрителем (кино) становится эстетическим фактором преобразования экранного произведения.

Проявление, интенсификация этих двух тенденций определили конвергентный характер и главные этапы эволюции экранного искусства как последовательной репрезентации основных его разновидностей - кино, телевидения, Digital Art.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. *Абдеев, РФ.* Философия информационной цивилизации / Р.Ф.Абдеев: учеб. пособие. - М.: ВЛАДОС, 1994. - 335 с.
2. *Аристарко, Г.* История теорий кино / Г.Аристарко; пер. с итал. Г.Богемского. - М.: Искусство, 1966. - 356 с. + 40 с. ил.
3. *Арнхейм, Р.* Кино как искусство / Р. Арнхейм; пер. с англ. Д. Ф. Соколовой. - М.: Иностран. лит., 1960. - 206 с.
4. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие / Р.Арнхейм; сокращ. пер. с англ. В.Н.Самохина; общ. ред. и вступ. ст. В.П.Шестакова. - Благовещенск: Благовещ. гуманитарный колледж им. И.А.Бодуэна де Куртенэ, 2000. - 392 с.
5. *Астафьева, О. Н.* Этническая культура в информационно-коммуникативном пространстве глобализирующегося мира: риски и альтернативы будущего / О.Н.Астафьева // Культурное разнообразие, развитие и глобализация / по результатам дискуссий круглого стола, М., 21 мая 2003 г.; редкол.: К.Э.Разлогов [и др.]; Мин-во культуры РФ [и др.]. - М., 2003. - С. 46-58.
6. *Бакулев, Г. П.* Современные концепции и теории массовой коммуникации в контексте новых медиа: автореф. дис. ...докт. филол. наук.: 10.01.10 / Г.Бакулев; Ин-т повыш. квалиф. работников телевидения и радиовещания. - М., 2003. - 58 с.
7. *Базен, А.* Что такое кино?: сб. ст. / А.Базен; пер. с фр. В.Божовича и И.Эпштейна; вступ. ст. И.Вайсфельда. - М.: Искусство, 1972. - 383 с.
8. *Балаги, Б.* Кино: становление и сущность нового искусства / Б.Балаш; пер. с нем. М.П.Брандес; общ. ред. и предисл. Р.Юренева. - М.: Прогресс, 1968. - 328 с.
9. *Барт, Р.* Третий смысл // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. - М.: Радуга, 1984. - С. 176-188.
10. *Барт, Р.* Империя знаков / Р.Барт; пер. с фр. Я.Г.Бражниковой. - М.: Практика, 2004. - 144 с.
11. *Бахтин, ММ.* Вопросы литературы и эстетики: исследования разных лет / М.Бахтин. - М.: Худ. лит., 1975. - 502 с.
12. *Беньямин, В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избр. эссе / В.Беньямин; пре-

дисл., сост., пер. и прим. С.А.Ромашко. –М.: Медиум, 1996. – 240 с.

13. *Бергман, И.* Статьи, рецензии, сценарии, интервью / И.Бергман. –М.: Искусство, 1969. – 295 с.

14. *Би~текстуальность* и кинематограф / ред., сост. и авт. вступ. ст. А.Усманова. - Мн.: Пропилеи, 2003. - 186 с.

15. *Блауберг, И.* Становление и сущность системного подхода / И.Блауберг, Э.Юдин. - М.: Наука, 1973. –270 с.

16. *Богомолов, Ю.А.* Курьеры муз. Диалектика продуктивного и репродуктивного в творчестве на радио и телевидении / Ю.Богомолов. –М.: Искусство, 1986. - 191 с.

17. *Борее, В.Ю.* Культура и массовая коммуникация / В.Ю.Бореев, А.В.Коваленко. - М.: Наука, 1986. –302 с.

18. *Бычков, В.В.* Эстетика: учебник / В.Бычков. – М.: ГАРДАРИКИ, 2004. –556 с.

19. *Вашкевич, В. Р.* Новейшие медиатехнологии как фактор трансформации социальной коммуникации в XXI веке // Коммуникация в XXI веке: материалы методологического семинара / редкол.: В.П.Воробьев (отв. ред.) [и др.]. - Мн.: БГУ, 2001. – С. 6–8.

20. *Вендерс, В.* Изображение будущего: на заре цифровой эпохи // Киноведческие записки. - 2001. - № 50. –С. 30–32.

21. *Вербицкая, Ю.А.* Массовая коммуникация как творческая проблема: текст и личность: автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10.01.10 / Ю.А.Вербицкая; МГУ им. М.В.Ломоносова. – М., 2006. – 23 с.

22. *Вильчек, В.* Под знаком ТВ / В.Вильчек. - М.: Искусство, 1987. – 240с.

23. *Воробьева, Н.Ю.* Имплзия как феномен сотворчества реципиента в системе экранной коммуникации в контексте российской культуры: автореф дис. ... канд. филос. наук: 24.00.01 / Н. Ю.Воробьева; Гос. ун-т управления. - М., 2005. – 26 с.

24. *Все белорусские фильмы. Т. 1.* Игровое кино (1926 - 1970): каталог-справочник / авт.-сост. И.Авдеев, Л.Зайцева; науч. ред. А.В.Красинский. - Мн.: Бел. наука, 1996. - 240 с: ил.

25. *Все белорусские фильмы. Т. 2.* Игровое кино (1971 - 1983): каталог-справочник / авт.-сост. И.Авдеев, Л.Зайцева; науч. ред. А.В.Красинский. - Мн.: Бел. наука, 2000. - 240 с: ил.

26. *Герасимчик, Г.А.* Интерактивное телевидение: лекция / Г.Герасимчик. - Мн.: Бел. гос. экон. ун-т, 1999. - 39 с.
27. *Гожанская, ИВ.* Кино как объект культурологического исследования: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / И.В.Гожанская; Саратов. гос. техн. ун-т. - Саратов. -2006. - 19 с.
28. *Делез, Ж.* Кино. Кино 1: Образ-движение; Кино 2: Образ-время / Ж.Делез; пер. с фр. Б.Скуратова; науч. ред. и вступ. ст. О.Аронсона. - М.: Ad Marginem, 2004. - 622 с.
29. *Есин, А.Б.* Принципы и приемы анализа литературного произведения: учеб. пособие / А.Б.Есин. -7-е изд., испр. - М.: Флинта, 2005. - 248 с.
30. *Жижек, С.* Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. - 1998. - № 2. - С. 119-128.
31. *Жижек, С.* Добро пожаловать в пустыню реального / С.Жижек; пер. с англ. А. Смирного. - М.: Прагматика культуры, 2002. - 160 с.
32. *Заславский, О.* Отпечатки невидимого / О.Заславский // Киноведческие записки. - М., 1995.-№ 26. - С. 120-132.
33. *Землянова, Л.М.* Коммуникативистика и средства информации: англо-русский толковый словарь концепций и терминов / Л.М.Землянова. - М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. - 415 с.
34. *Зобов, Р.А.* О типологии пространственно-временных отношений в сфере искусства / Р.А.Зобов, А.М.Мостепаненко // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. - Л.: Наука, 1974.-С. 11-25.
35. *Иванов, В.В.* Категория времени в искусстве и культуре XX века / В.В.Иванов // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. -Л.: Наука, 1974. - С. 39-67.
36. *Изволов, Н.* Феномен кино: история и теория / Н.Изволов. -2-е изд., доп. и перераб. - М.: Материк, 2005. - 164 с.
37. *Изволов, Н.* Как нам писать историю кино? // История кино: современный взгляд (киноведение и кинокритика): по материалам конференции / сост. М.Зак; отв. ред. Л.Будяк. - М.: Материк, 2004. - С. 7-11.
38. *Ильин, И.* Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм / И.Ильин. - М.: Интрада, 1996. - 256 с.

39. *Иоскевич, Я. Б.* Методология анализа фильма (Становление системного подхода в киноведении): учеб. пособие / *Я.Б.Иоскевич.* - Л.: ЛГИТМиК, 1978. - 119 с.
40. *Иоскевич, Я. Б.* Современный художественный процесс. Методология комплексного подхода / *Я.Иоскевич.* - СПб.: РИИИ, 1992. - 103с.
41. *История* зарубежной психологии (30 - 60-е гг. XX в.). Тексты / под ред. *П.Я.Гальперина, А.Н.Ждан.* - М.: МГУ, 1986. - 344с.
42. *История* красоты / под ред. *У.Эко.* -М.: *Slowo*, 2005. - 437 с.
43. *Ищенко, Е.В.* Принцип окна в современной экранной культуре: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / *Е.Ищенко*; Рос. ин-т культурологии. -М., 2006. -29 с.
44. *Каган, М.* Морфология искусства / *М.Каган.* - Л.: Искусство, 1972. - 440 с.
45. *Кантемиров, И.А.* Особенности создания аудиовизуального образа в телевизионном произведении: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10 / *И.Кантемиров*; Ин-т повыш. квалиф. работников телевидения и радиовещания. - М., 2006. - 26с.
46. *Капрелова, М.Б.* Типы художественной реальности в структуре кинообраза: автореф. дис. ... канд. искусствоведе-ния: 17.00.09 / *М.Капрелова*; НИИ Рос. ин-т истории искусств. -СПб., 2005. - 23 с.
47. *Касаткина, Т.* После знакомства с подлинником. Картина Ганса Гольбейна Младшего "Христос в могиле" в структуре романа *Ф.М.Достоевского* "Идиот" // *Новый мир.* - 2006. - №2. - С. 154-168.
48. *Кацев, ИГ.* История российского телевидения (1907 - 2000) / *И.Г.Кацев.* -М.: Рос. гос. гуманит. ун-т, 2004. - 256 с.
49. *Кинематограф* и культура: материалы круглого стола // *Вопросы философии.* - 1990. -№ 3. -С. 3-30.
50. *Кино* и телевидение. Новые аспекты старых споров: материалы круглого стола в ред. "Киноведческих записок", февраль 1996 // *Киноведческие записки.* - 1996. - №30. - С. 117 -144.
51. *Кириллова, Н.* Медиакультура: от модерна к постмодерну / *Н.Кириллова.* - М.: Академический проект, 2005. - 448 с.

52. *Колотаев, В.* Под покровом взгляда. Офтальмологическая поэтика кино и литературы / В.Колотаев. - М.: Аграф, 2003. - 480 с.
53. *Косенкова, Н.Г.* Особенности воспроизведения экранного изображения и их воздействие на зрителя: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Н.Косенкова; Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А.Герасимова. - М., 2006. - 23 с.
54. *Лотман, Ю.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю.Лотман. - Таллинн, 1973. - 138 с.
55. *Лотман, Ю.* Семиосфера / Ю.Лотман. - СПб.: Искусство-СПб., 2004. - 704 с.
56. *Лотман Ю.* Диалог с экраном / Ю.Лотман, Ю.Цивьян. - Таллинн: Александра, 1994. - 216 с.
57. *Лотман, Ю.* Репетиция оркестра в разваливающемся мире // Киноведческие записки. - 1992. - № 15. - С. 145–164.
58. *Лотман, Ю.* Тезисы к семиотическому изучению культур / Ю.Лотман // Семиосфера / Ю.Лотман. - СПб.: Искусство-СПб., 2004. - С. 504–525.
59. *Лоусон, Д.Г.* Фильм - творческий процесс / Д.Г.Лоусон / пер. с англ. И.Г.Эпштейн; предисл. С.И.Юткевича. - М.: Искусство, 1965. - 468 с.
60. *МаклюэНу М.* Понимание медиа. Внешние расширения человека // [Электронный ресурс]: пер. с англ. В.Николаева. - Режим доступа: http://yanko.lib.ru/books/cultur/mcluhan-understanding_media=ann.htm
61. *Маньковская, КБ.* Эстетика постмодернизма / Н.Б.Маньковская. - СПб.: Алетейя, 2000. - 347 с.
62. *Менегетти, А.* Кино, театр, бессознательное / А.Менегетти. М.: Онтопсихология, 2001. -Т. 1. - 384 с, 11 ил.
63. *Мерло-Понти, М.* Око и дух / М.Мерло-Понти / пер. с фр., предисл. и коммент. А.В.Густыря. -М.: Искусство, 1992. - 63 с.
64. *Методы и политика в области сохранения произведений медиаискусства* // [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <http://www.elbib.ru/index.phtml?page=elbib/rus/jornal/2005/part3>.
65. *Метц, К* Проблемы денотации в художественном фильме / К.Метц // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. - М.: Радуга, 1984. -С. 102-132.

66. *Митри, Ж* Визуальные структуры и семиология фильма // Строеие фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. –М.: Радуга, 1984 – С. 33-44.
67. *Михалков-Кончаловский, А.* Парабола замысла / А.Михалков-Кончаловский. –М.: Искусство, 1977. –231 с.
68. *Михалкович, В.* Кино и телевидение, или О несходстве сходного (II) // Киноведческие записки. – 1996. –№ 30. – С. 92 – 116.
69. *Михеева, Л.* Музыкальный словарь в рассказах / Л.Михеева. – М.: Сов. композитор, 1988. – 176 с.
70. *Муссиак, Л.* Избранное / Л.Муссиак / предисл. В.Баскакова; под ред. Г.Долматовской. – М.: Искусство, 1981. – 278 с.
71. *Назайкинский, Е.В.* Логика музыкальной композиции / Е.Назайкинский. – М: Музыка, 1982. –319 с.
72. *Нечай, О.Ф.* Становление художественного телефильма / О.Нечай. –Мн.: Наука и техника, 1976. –228 с.
73. *Нечай, О.Ф.* Телевидение как художественная система / О.Нечай. –Мн.: Наука и техника, 1981. –256 с.
74. *Нечай, О.Ф.* Ракурсы: о телевизионной коммуникации и эстетике / О.Нечай. –М.: Искусство, 1990. – 119 с.
75. *Новикова, А.* Телевидение и театр: пересечения закономерностей / А.Новикова. –М.: Едиториал УРСС, 2004. – 176 с.
76. *Новые аудиовизуальные технологии / ACADEMIA XXI: учеб. пособие по культуре и искусству / отв. ред. К.Э.Разлогов. –М.: Едиториал УРСС, 2005. –481 с.*
77. *Олпорт, Г.* Личность: проблема науки или искусства? / Г.Олпорт // Психология личности. Тексты / под ред. Ю.Б.Гиппенрейтер, А.А.Пузыряя. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1982. – С. 208–215.
78. *Пави, П.* Словарь театра / П.Пави; пер. с фр. –М.: Прогресс, 1991. – 504с.
79. *Павлычева, Е.Д.* Влияние электронных масс-медиа на социальную идентификацию подростков: автореф. дис. ... канд. социолог. наук: 22.00.04 / Е.Павлычева. –М.: Москов. гос. ун-т сервиса, 2006. –28 с.

80. *Пазолини, П.П.* Поэтическое кино // Структура фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. - М.: **Радуга**, 1984. - С. 45-66.

81. *Петери, З.* Задачи и методы сравнительного правоведения / **З.Петери** // Сравнительное правоведение. Сер. Логика и методология науки: сб. ст. / сост., редакция и вступ. статья **В.А.Туманова**. - М.: Прогресс, 1978. - С. 76-90.

82. *Петров, В.М.* Количественные методы в искусствознании / В.Петров. - М.: Смысл, 2000. - Вып. 1: Пространство и время художественного мира. - 204 с.

83. *Платаниа, Д.* Юнг для начинающих / Д.Платаниа / пер. с англ. В.Ф.Круглянский. - Мн.: Попурри, 1998. - 160с.: ил.

84. *Поэтика кино.* Перечитывая "Поэтику кино" / под общ. ред. Р.Д.Копыловой. - СПб.: Российский ин-т истории искусств РАН, 2001. - 250 с.

85. *Победоносцева, І.Э.* Телевізійний дискурс у культурно-мистецтвознавстві постмодернізму: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.04 / І. Победоносцева; Київ. Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М.Т.Рильського. - Кшв, 2005. - 21с.

86. *Пракапцова, В.П.* Кампаратывізм у мастацтве: дыялог колеру і гуку / **В.Пракапцова** // **Веснік Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтвау**. - Мн., 2005. - С. 31-38.

87. *Разлогов, К.* Искусство экрана: проблемы выразительности / К.Разлогов. М.: Искусство, 1982. - 158 с.

88. *Разлогов, К.* Интерактивность в экранной культуре / К.Разлогов // Киноведческие записки. - 1996. - № 30. - С. 263-271.

89. *Рошаль, Л.* Нашествие "варваров": от однодневок к вечным истинам / Л.Рошаль // История кино: современный взгляд (киноведение и кинокритика): по материалам конференции / сост. М.Зак; отв. ред. Л.Будяк. - М.: Материк, 2004. - С. 146-154.

90. *Саидов, А.Х.* Сравнительное правоведение (основные правовые системы современности) / А.Саидов / под. ред. д-ра юрид. наук **В.А.Туманова**. - М.: ЮРИСТЪ, 2000. - 448 с.

91. *Сапаров, М.А.* Об организации пространственно-временного континуума художественного произведения /

М.А.Сапаров // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. –Л.: Наука, 1974. –С. 85–103.

92. Саптак, В. Телевидение и мы. Четыре беседы / В.Саптак / предисл. Л.П.Кравченко; послесл. Н.М.Зоркой. - 3-е изд. - М.: Искусство, 1988. - 167 с.

93. Севастьянова, С.С. Проблема синтеза искусств в экранном музыкальном театре: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.02 / С.С.Севастьянова; Астраханская гос. консерватория. - Астрахань, 2004. - 27 с.

94. Советкина, Э.В. Эстетические особенности музыкальных видеоклипов: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.03 / Э.Советкина; Ин-т повыш. квалиф. работн. телевидения и радиовещания. –М., 2005. - 26 с.

95. Современные проблемы межкультурных коммуникаций: сб. тр. / редкол.: П.А.Подболотов (отв. ред.) [и др.]. - СПб.: Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств, 2003. -223 с.

96. Современный словарь по культурологии. - Мн.: Современное слово, 1999. - 736 с.

97. Сокуров, А. "Я из своей жизни сотворил полет" / А.Сокуров // Известия. - 2002. - 28 ноября.

98. Стасов, В. В. Перов и Мусоргский // Избранные статьи о русской живописи. - М.: Детская литература, 1968. –С. 56-84.

99. Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. - М.: Радуга, 1984. -279 с.

700. Татаркевич, В. История шести понятий / В.Татаркевич / пер. с польск. Б.Домбровского. - М.: Дом интеллектуальной книги, 2002. - 374 с.

101. Теракопян, М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.03 / М.Л.Теракопян; НИИ киноискусства. –М.,2006. -20 с.

102. Уорт, С. Разработка семиотики кино / С.Уорт // Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / сост. К.Разлогов. - М.: Радуга, 1984. - С. 134–175.

103. Федоров, А.В. Подготовка студентов педвузов к эстетическому воспитанию школьников на материале экранных

искусств (кино, телевидение, видео): учеб. пособие / А.Федоров. – Таганрог: Гос. пед ин-т, 1994. – Ч.1. – 93 с.

104. *Философия* эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов / сост., ред. А.Р.Усманова. – Мн.: Красико-принт, 1996. – 207 с.

105. *Фрейд, З.* Я и Оно // Психология бессознательного: сб. произведений / сост., науч. ред., авт. вступ. ст. М.Г.Ярошевский. – М.: Просвещение, 1990. – С.425–439.

106. *Фрейд, З.* О сновидении // Психология бессознательного: сб. произведений / сост., науч. ред., авт. вступ. ст. М.Г.Ярошевский. – М.: Просвещение, 1990. – С. 310–343.

107. *Хангельдиева, И.Г.* Музыка: театр, кино, телевидение / И.Хангельдиева. – М.: Сов. композитор, 1991. – 156 с.

108. *Хренов, Н.А.* Художественное время в фильме (Эйзенштейн, Бергман, Уэллс) / Н.А.Хренов // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. – Л.: Наука, 1974. – С. 248–261.

109. *Чміль, Г.П.* Антропологічні засади екранної культури: автореф. дис. ... доктора філософ. наук: 09.00.04 / Г.Чміль; Ін-т філософії ім. Г.С.Сковороди. – Київ, 2005. – 32 с.

110. *Шемякин, А.* К проблеме кризиса отечественной критики, его причины и следствия / А.Шемякин // История кино: современный взгляд (киноведение и кинокритика): по материалам конференции / сост. М.Зак; отв. ред. Л.Будяк. – М.: Материк, 2004. – С. 12–21.

111. *Шилова, И.* Заметки: фильм и телесериал / И.Шилова // История кино: современный взгляд (киноведение и кинокритика): по материалам конференции / сост. М.Зак; отв. ред. Л.Будяк. – М.: Материк, 2004. – С. 22–26.

112. *Шкловский, В.* За 60 лет: работы о кино / В.Шкловский. – М.: Искусство, 1985. – 573 с.

113. *Щербакова, А.А.* Всеобщее и уникальное художественной ценности / А.А.Щербакова // Современные проблемы межкультурных коммуникаций. сб. тр. / редкол.: П.А.Подболотов (отв. ред.) [и др.] – СПб.: Санкт-Петербург. гос. ун-т культуры и искусств, 2003. – С. 122–128.

114. *Эйзенштейн, СМ.* Нравнодушная природа / С.М.Эйзенштейн // Избр. произведения / С.М.Эйзенштейн: в 6 т. – М.: Искусство, 1964. – Т. 3. – С. 36–433.

115. *Эйзенштейн, С.М.* Набросок предисловия к “Методу” / С.М.Эйзенштейн // Киноведческие записки. – 1992. – № 14 – С. 27-30.

116. *Эко, У.* Эволюция средневековой эстетики / У.Эко / пер. с итал. Ю.Н.Ильина, пер. с лат. А.С.Струковой. – СПб.: Азбука-классика, 2004. – 288 с, ил.

117. *Эко, У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У.Эко / пер. А.Г.Погоняло и В.Г.Резник – СПб.: Петрополис, 1998. – 432с.

118. *Эко, У.* Инновация и повторение / У.Эко // Философия эпохи постмодерна: сб. переводов и рефератов / сост., ред. А.Р.Усманова. – Мн.: Красико-принт, 1996. – С. 49-73.

119. *Юнг, К.* Психологические типы / К.Юнг; пер. с нем. С.Лорие; под общ. ред. В.В.Зеленского. – Мн.: Попурри, 1998. – 656с.

120. *Юнг, КГ.* Об отношении аналитической психологии к поэзии / К.Г.Юнг, Э.Нойманн. Психоанализ и искусство / К.Юнг, Э.Нойманн; пер. с англ. – М.: REFL-book и Ваклер, 1996. – 304 с. – Сер. “Актуальная психология”. – С. 9-29.

121. *Юнг, КГ.* Душа и миф: шесть архетипов / К.Г.Юнг / пер. с англ. В.В.Науцманова. – Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – 384с.

122. *Юнг, К.* Психология архетипа младенца / К.Юнг // Душа и миф: шесть архетипов / пер. с англ. В.В.Науцманова. – Киев: Государственная библиотека Украины для юношества, 1996. – С. 86–120.

123. *Яковлев, Е.Г.* Эстетика. Искусствоведение. Религиоведение / Е.Г.Яковлев. – 2-е изд., стер. – М.: КДУ, 2005. – 640 с.

124. *Ямпольский, М.* Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф / М.Ямпольский. – М.: Культура, 1993. – 464 с.

125. *Яндекс.* Словари: Интерактивность // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://slovari.yandex.ru/dict/sociology/article//soc/soc-0424.htm>.

126. *Bell, D.* An introduction to cybercultures / D.Bell. – London & New York, 2001. – 246 p.

127. *Comparative Legal Traditions.* – Second Edition. – By / M.A.Glendon, M.W.Gordon, Ch.Osakwe. – West Publishing Co., St. PAUL, MINN., 1994. – 772 p.

128. *Giannetti, L.* Understanding Movies / L.Giannetti. - Englewood Cliffs, New Jersey. 1996. - 528 p.
129. *Godzic, W.* Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej / W.Godzic. - Krakow, 1996. - 239 s.
130. *Godzic, W.* Telewizja jako kultura / W.Godzic. - Krakow: RABID, 1999.-238 s.
131. *Gwozdz, A.* Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders / A.Gwozdz. - Krakow, 2004.-220 s.
132. *Gwozdz, A.* Obrazy i rzeczy. Film między mediami / A.Gwozdz. -Kraków,1997. - 221 s.
133. *Hanson, M.* The End of Celluloid: Film Futures in the Digital Age / M.Hanson - 2004.U. K.: RotoVizion. - 176 p.
134. *Helman, A.* Sposoby uprawiania teorii filmu/ A.Helman // Prędkość i przyjemność: Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwozdzia. - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S. 13 - 22.
135. *Hopfinger, M.* Kultura audiowizualna u progu XXI wieku / M.Hopfinger. - Warszawa, 1997. - 199 s.
136. *Jankowska, M.* Wideo, wideo instalacja, wideo performance w Polsce w latach 1973 - 1994 / M.Jankowska. - Warszawa: Neriton, 2004. - 255 s.
137. *Kinder, M.* Close-up. A Critical Perspective on Film / M.Kinder, B.Houston. - N. Y., Chicago, San-Franc, Atlanta. 1972. - 118p.
138. *Kisielewska, A.* Oralność telewizji / A.Kisielewska // Słowo w kulturze mediów: Kultura i przyszłość / red. Z.Suszczynski. - Białystok: Instytut Filologii Polskiej, 1999. - S. 125-132.
139. *Kuszewski, S.* Widowisko telewizyjne / S.Kuszewski. - Warszawa, 1971.-172 s.
140. *Mazierska, E.* Uwięzienie w teraźniejszości i inne postmodernistyczne stany / E.Mazierska. - Warszawa, 2000. - 101 s.
141. *Miczka, T.* Wielkie zarcie i postmodernizm.O grach intertekstualnych w kinie współczesnym / T.Miczka. - Krakow, 1992.-128 s.
142. *Monaco, J.* How to Read a Film / J.Monaco, 3rd Edition. - N.Y.: Oxford University Press, 2000. - 672 p.

143. *Od fotografii do rzeczywistości wirtualnej / pod redakcją M.Hopfinger.* - Łódź: Wydawnictwo IBL PAN, 1997. - 272 s.

144. *Paech, J.* The Game with the Frame: O formacie obrazów technicznych / J.Paech // *Prędkość i przyjemność: Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej / Praca zbiorowa; pod red. A. Gwoździa.* - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S. 154 - 169.

145. *Pitrus, A.* Kontrolowanie iluzji, iluzja kontroli / A.Pitrus // *Prędkość i przyjemność: Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwoździa.* - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S. 170 - 177.

146. *Plisiecki, J.* Film i sztuki tradycyjne / J.Plisiecki // Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, 2005. - 142 s.

147. *Płazewski, J.* Historia filmu (1895-2005) / J.Płazewski. - Warszawa: Książka i Wiedza, 2005. - 839 s.

148. *Prędkość i przyjemność: kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej / Praca zbiorowa pod red. A.Gwoździa.* - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - 245 s.

149. *Przyłipiak, M.* Chas estetyki? Rekonesans / M. Przyłipiak // *Prędkość i przyjemność: kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwoździa.* - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S.35 - 48.

150. *Przyłipiak, M.* Kino stylu zerowego / M.Przyłipiak. - Gdansk, 1994. - 224s.

151. *Rose, B. G.* Television and the performing arts / B.G.Rose. - New York, L, 1986. - 272 p.

152. *Rush, M.* New Media in Late 20th-century Art / M.Rush. - London: Thames & Hudson Ltd, 1999. - 224 p.

153. *Rutkowska, T.* Postmodernizm i film / T.Rutkowska // Encyklopedia kultury polskiej XX wieku. Od awangardy do postmodernizmu / pod redakcją G.Dziamskiego. - Warszawa, 1996. - S. 453-465.

154. *Sitariski P.* Środowiska tekstowe - czy ślepy zaulek w rozwoju mediów interaktywnych? // *Słowo w kulturze mediów / red. Z.Suszczynski.* - Białystok: Drukarnia PRO 100, 1999. - S. 133-145.

155. *Thiher, A.* The Cinematic Muse: Critical Studies in the History of French Cinema / A.Thiher. - University of Missouri Press. Columbia & London, 1979. - 216 p.

156. *Zajdel, J.* Telewizja jako mimesis drugiego stopnia / J.Zajdel // *Prędkość i przyjemność: kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej* / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwozdzia. – Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S. 67-83.

157. *Zawojski, P.* Elektroniczne obrazoswiaty: Między sztuką a technologią / P.Zawojski. - Kielce:Wydawnictwo Szumacher, 2000. – 139 s.

158. *Zawojski, P.* Tele - ekran zamiast ekranu. Wyczerpanie, preobrazenie czy śmierć kina? / P.Zawojski // *Prędkość i przyjemność: kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej* / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwozdzia. –Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. –S. 23-34.

159. *Wilk, E.* Ku proksemice przekazow audiowizualnych / E.Wilk // *Prędkość i przyjemność: kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej* / Praca zbiorowa; pod red. A.Gwozdzia. - Kielce: Wydawnictwo Szumacher, 1994. - S. 178–184.

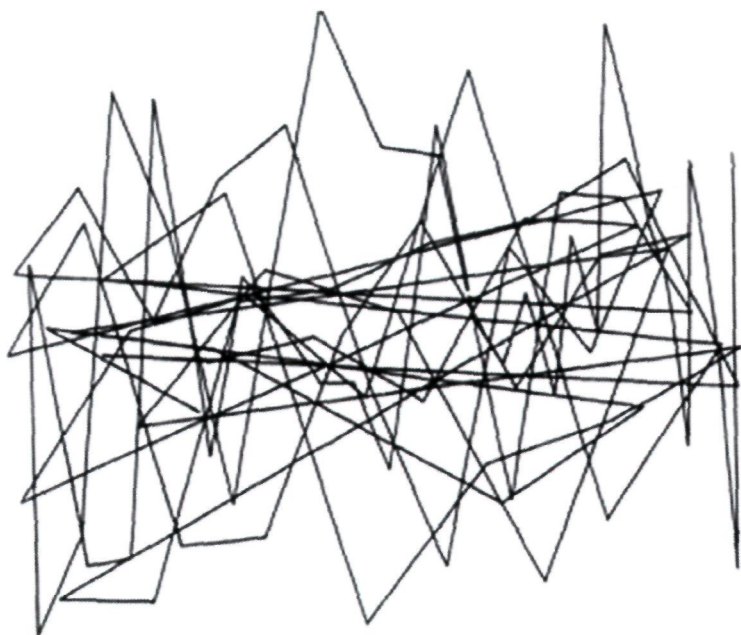
ПРИЛОЖЕНИЕ











Ил. 1. П. Гринуэй «Stairs 1 Geneva»



Ил. 2. Ж.М.Жарр «The Twelve Dreams of the Sun»

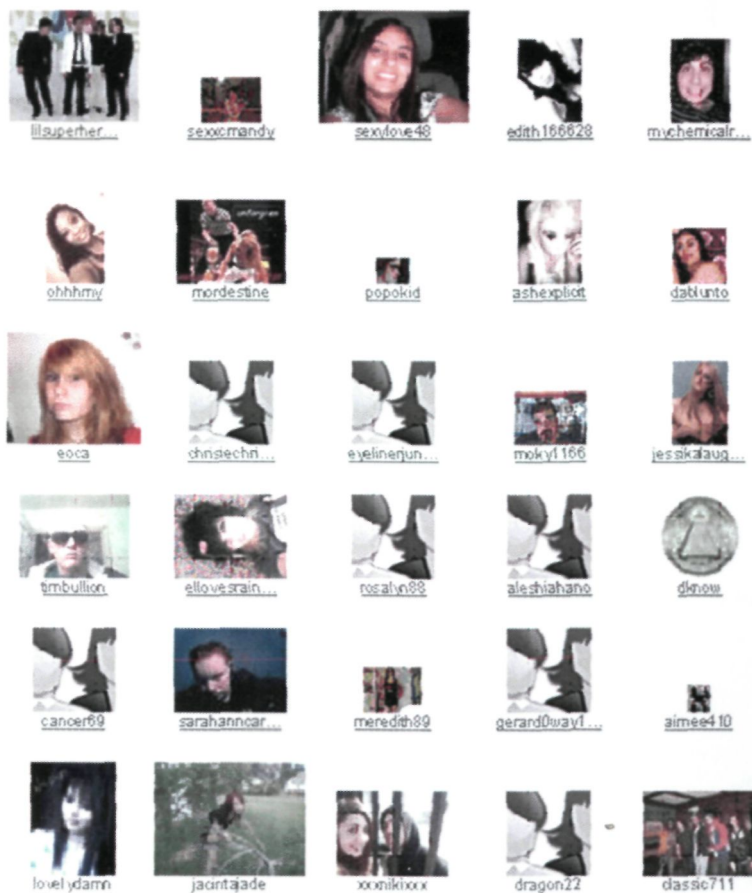


Ил.3. A. M. Noll "Gaussian-Quadratic"

 <p><u>West Gallery</u> things that <u>move</u></p>	 <p><u>North Gallery</u> things that <u>work</u></p>	 <p><u>South Gallery</u> things that are <u>constant</u></p>	 <p><u>East Gallery</u> things that <u>change</u></p>	 <p><u>Luke Hall</u> social <u>exhibits</u> <u>Visitor's Center</u></p>
<p>DIRECTORY About MOWA Gift Shop Guided Tour Membership Resources Contact MOWA Assistance</p> 	<p><u>MAIN ENTRANCE</u></p>  <p>NEW @ MOWA</p> 			

Ил. 4. MOWA – Museum of Web Art

Ил. 5. «Why Did Angelo Hurt You?»



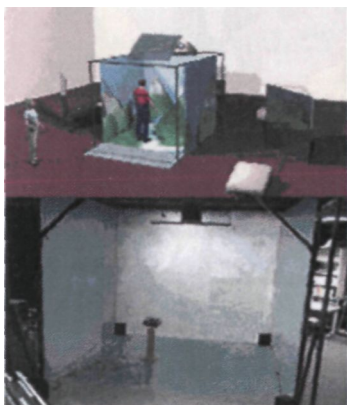
Ил. 6. Online community BUZZNET (самопрезентация в кибер-пространстве)



Ил. 7. Х.Ю. Зиберберг «Cave of Memory. In six station»
(видеоинсталляция)



Ил. 8. Интерактивная инсталляция



Ил. 9. Виртуальная инсталляция

Научное издание

Агафонова Наталья Анатольевна

**ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО:
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ И КОММУНИКАТИВНАЯ
СПЕЦИФИКА**

Редактор И. В. Смян
Технический редактор А. В. Гицкая

Подписано в печать 15.12. 2008 г. Формат 60x84 ¹/₁₆.
Бумага писчая № 2. Печать глубокая. Усл. печ. л. 15,85.
Уч.-изд. л. 15,0. Тираж 120 экз. Заказ 5.

Белорусский государственный университет
культуры и искусств
220007, г. Минск, ул. Рабковская, 17.
Лицензия № 02330/0131818 от 2.06.2006 г.

Напечатано на ризографе
Белорусского государственного университета
культуры и искусств
220007, г. Минск, ул. Рабковская, 17.