

## СОДЕРЖАНИЕ

### **ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА: ВЗГЛЯД ИЗ XXI ВЕКА**

**Е.В. Дуков**

Загадки экрана.....7

**Ф.С. Базанов**

Экранная среда и реальность.

Проблематика трансляции авторской концепции.....20

**Е.В. Сальникова**

К предыстории внутриэкранной

мизансцены компьютера.....30

**М.Ф. Казючиц**

Полиэкранный экран и процессы трансформации

экранной культуры 1950-1960-х гг.....59

**О.В. Строева**

Новый тип мимесиса в эпоху экранной культуры?.....73

**Т.С. Сергеева**

Традиционная культура на телеэкране:

поиски новых форматов

на современном телевидении Китая.....86

Авторы.....100

## CONTENTS

### SCREEN CULTURE: THE LOOK FROM XXI CENTURY

#### **E.V. Dukov**

Riddles of the screen.....7

#### **F.S. Bazanov**

The On-screen Environment and Reality.

The Problem of Rendering of the Author's Concept.....20

#### **E.V. Salnikova**

Back to the Prehistory of On-screen Computer

Mise-en-scene.....30

#### **M.F. Cozychits**

Split screen and the Transformation Processes

of Screen Culture in the 1950s and 1960s.....59

#### **O.V. Stroeva**

A New Type of Mimesis in the Era of Screen Culture.....73

#### **T.S. Sergeeva**

Traditional Culture on Television Screen:

Search for New Formats in Contemporary

Chinese Television.....86

The Authors.....100

**ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА:  
ВЗГЛЯД ИЗ XXI ВЕКА**

**SCREEN CULTURE:  
THE LOOK FROM  
XXI CENTURY**

## ЗАГАДКИ ЭКРАНОВ

Е.В. ДУКОВ

*Государственный институт искусствознания*

*Статья посвящена эволюции экрана в истории западноевропейской культуры. Автор доказывает, что технические открытия способствовали все большей достоверности экранного изображения. СтереогRAFия, панорамная съемка, цвет, стереофоническое звучание позволили создать «эффект присутствия», сделали экранное изображение «эквивалентом» реальной жизни. Компьютерные технологии усилили данную тенденция: аудиовизуальная культура явилась частью окружающей среды, определяющей существование человека.*

*Ключевые слова: экран, иллюзия, эффект присутствия, аудиовизуальная культура.*

*Вот посмотри: всякий раз, когда солнечный свет  
проникает*

*В наши жилища и мрак прорезает своими лучами,  
Множество маленьких тел в пустоте ты увидишь...*

*Тит Лукреций Кар О природе вещей*

*Меня поглощает экран.*

*В мозгу кипят килобайты<sup>1</sup>.*

В начале 1990 годов Лев Манович, один из ведущих специалистов в области новых медиа, написал в статье «Археология компьютерного экрана» следующую фразу: «Мы можем дебатиро-

<sup>1</sup>URL: <http://termitnik.dp.ua:8100/poem/25389/>

вать, является ли наше общество обществом представления или симуляции, но несомненно, что оно является обществом экрана» [3]. Очень красиво! Правда, зачем обществу нужен экран, этот все усложняющийся и дорожающий гаджет, данная фраза не объясняет. Она просто констатирует кажущийся бесспорным факт. Но бесспорен ли он?

На эмпирическом уровне, например, понятно, что к сельской культуре, особенно где нет кинопроектора и телевизора, вероятно, это не относится. Значит, не может носить всеобщего закона, относящегося ко всему обществу. Или может? Если рассмотреть структуру глаза, то в нем какие-то экраны (в кавычках или без них) можно найти. Поскольку функцию зрения имеет множество живых существ, получается, что оно физиологически всеобщее. А экранная теория сознания, которую развивает В.И. Моисеев, и которая базируется на теории «онтологических экранов»? А ее предшественник, замечательная в своей простоте марксистко-ленинская теория отражения, – она тоже без экрана обойтись не может. Как и сегодняшние люди без зеркала. Все это окончательно запутывает картину, делает это явление «непрозрачным». Мы слепнем! Мы берем какие-то факты, связываем их как-то, но картинка на экране не проясняется. Он остается мутным.

Но тогда что вообще такое «экран» и насколько это понятие устойчиво в культуре? Эта статья не попытка выстроить какую-то новую теорию экранов, сколько попытка обратить внимание на некоторые связи, без учета которых такое построение будет невозможным.

Перелистывая от сегодняшнего дня к началу книги истории человечества, начинаешь задавать себе растущий ворох вопросов, касающихся экрана, его «консистенции» и функций. Экран – какой-то определенный предмет с заданными свойствами или, по существу, сами свойства, которые могут относиться к чему угодно? У Брокгауза и Ефрона понятия экрана вообще нет, у Даля

только одно: «экрáн [франц.] – щит, заслон на ножках к печи или камину». И все! Зато в современной электронной отечественной энциклопедии «Академик» их почти 200! Это намного больше, чем во французском (там всего 6) и английском (7). В испанском языке семантическое поле слова «экран» ограничено понятием «visualizaci3n» – монитор. Кроме того, у них есть другие выражения, где используется при переводе слово «экран», например, «pantalla de proyeci3n» – проекционное окно, т.е. экран. В итальянском также есть «telone» (tela – ткань, полотно, telone – огромное полотно, полотно больших размеров), т.е. экран кинотеатра; сорра – (военн.) экран; schermatura (военн.): завеса, (технич.), экранирование, экран. Все, по возможности, точно.

В русском языке через термин «экран» может рассматриваться тип проводов, компьютерные программы, дисплеи и т.д. Словом, когда речь идет об экране, нужно понять о каком явлении идет речь. И, может быть, вообще отказаться от него и ждать, пока его значение установится? В русском языке этот термин скорее скрывает содержание, чем его обнажает. Он сам – как будто элемент интернациональной фантазмагии<sup>2</sup>. Ведь под фантазмагией во всех европейских странах в XVII-XIX веках понимался художественный жанр, в основе которого было изображение, получаемое на экране посредством разных оптических приспособлений. И, естественно, в темноте, иначе оптика будет не эффективна. А в XX веке за «фантазмагией» утвердилось психологическая составляющая – то, что существует только в воображении. И поскольку «заэкранировано» вокруг нас очень многое и экранируется еще и еще, мы должны признать, что оказываемся в фантазмагорическом мире. Чем дальше, чем больше мы нагружаем реальный мир фантазмагорическими качествами. И безоглядно погру-

<sup>2</sup>Фантазмагория (от греч. фάντασμα – призрак и ἀγορεύω – публично выступаю) – призрачное, фантастическое изображение на экране, получаемое при помощи оптических приспособлений.

жаемся в него сами. Для чего? Не потому ли, чтобы нам не видеть плоды творений человеческих и ограничиться только видениями?

Экран и темнота долгое время шли рука об руку. Даже фенакистископ, изобретенный бельгийским физиком Ж. Плато в 1832 году и поначалу функционировавший в массовой культуре как игрушка, через 20 лет перебрался на экран в затененное помещение и положил начало анимации<sup>3</sup>. Почти в это же время профессор геометрии Симон фон Штампфер создал аппарат, очень похожий на фенакистископ, и назвал его «стробоскопом». Он с самого начала функционировал в темноте. Сегодня он один из наиболее употребимых приборов, использующихся в сценическом искусстве для передачи ужаса, света от разрядов молний, взрывов и т.п., а также характерного дискотечного пульсирующего «света» и других подобных световых эффектов. Но «фонарем ужасов» еще раньше, в XVII веке была названа «Латерна магика»<sup>4</sup>. С его помощью образы проецировались иногда на клубы дыма, заменявшие экран, что было особенно эффектно при рассказах монахов об ужасах ада. Правда, чаще использовались в этой функции не дым, а поверхности стен и потолок. Но опять же в темноте.

С 1850-е годов Европа увлеклась стереографией. Зритель осваивал новое пространство – обычный «двухмерный» экран начал выдавать себя за трехмерный. Т.Ф. Ефремова в «Новом словаре русского языка» (онлайн версия) определила стереографию как «Перспективное изображение геометрических тел на плоскости» [2]. Живопись с периода Возрождения стремилась передать ощущения объема и трехмерного пространства, обманывая глаз. На

<sup>3</sup>Фенакистископ состоял из картонного диска с прорезанными в нем отверстиями, на котором изображены различные фигуры. Во время вращения диска перед зеркалом фигуры, которые просматриваются в зеркале через отверстия диска, начинали совершать движения. На его основе австрийскому генералу, барону фон Ухациусу, замечательному артиллерийскому изобретателю, после ряда экспериментов удалось осуществить проецирование изображений фенакистископа на экран.

<sup>4</sup>Одним из первых изобретателей Латерны был иезуит Атанасиус Кирхер.

этом, собственно, строилась теория перспективы. Со стереографией в дело включились линзы, предлагая каждому из глаз свое поле. Причем стереоскоп был исключительно индивидуальным аппаратом – смотреть в него мог только один человек. Две подготовленные картинки сливались у зрителя в одну и получалось стереоскопическое изображение. Но для того, чтобы это произошло, нужно было смотреть по-особому. В инструкции к прибору сказано, что надо смотреть не на изображение, а сквозь него, только тогда появится необходимый эффект. Из этого следует, что в отличие от живописи, где главным предметом было то, что изображалось, в стереографии в этой роли оказывался ...сам экран, а уж потом – предметы.

Наверное, европейская публика Нового времени, используя стереограф, жаждала уйти от реальности и погрузиться в иллюзорный мир, в котором можно было отождествлять себя с Гулливером в стране лилипутов, героем классического романа XVIII века Дж.Свифта. Именно такие ассоциации навевают фотографии салонов, где несколько человек за своими маленькими приборами рассматривают стереокартинки.

За несколько десятилетий до увлечения стереографами, шотландский физик Сэр Давид Брюстер сформулировал принцип калейдоскопа и в 1816 году построил его первые образцы. Калейдоскоп тоже был рассчитан на одного человека. С тех пор он является одной из самых распространенных игрушек во всех странах мира. И не только игрушек. С калейдоскопом «играли» математики, геометры, астрономы. А с эпохи постмодерна он вообще начал рассматриваться как сущностный элемент философии [1]. Действительно, калейдоскоп устроен так, чтобы все время получать совершенно новое изображение, никак не связанное с предыдущим. Это несколько напоминает принцип ризомы, введенный и науку 1976 году Делезом и Гваттари. Последовательность калейдоскопических картинок не образует причинно-следственной



цепи и не является процессом, к которому применимо понятие целостности. Калейдоскоп – самое чистое отражение идеи суммативности во времени, где последующее никак не проистекает из предыдущего. Кроме того, работа калейдоскопа противопоставляет целостность во времени пространственной целостности.

Считается, что калейдоскопы обладают какой-то магической силой воздействия на человека<sup>5</sup>. Существуют направления медитации с калейдоскопом, люди разглядывают узоры, стараясь проникнуть в свой мир через случайный набор цветных стеклышек. У него есть специальное обозначение – медитоскоп или чакроскоп. Чакроскоп создала Мэрил Энн Батлер, художница, увлекающаяся теорией цвета и ее воздействием на человека. Упражнения с чакроскопом, по мнению Батлер, позволяют человеку открыть свое «внутренне зрение». Этот прибор даже имеет свой праздник – 15 мая отмечается, как день калейдоскопов. Но это уже XX век. Вернемся в век XIX.

1893 году Уильям Диксон, сотрудник лаборатории Томаса Эдисона, запатентовал новый стереокиносъёмочный аппарат. Знаменитые братья Люмьер в 1903 году сделали стереоримейк одного из своих самых первых фильмов – «Прибытие поезда». Известно, что зрители, увидев в трёхмерном пространстве несущийся на них поезд, в ужасе вскакивали со своих мест и бросались к выходу.

Известно также, впервые панорамная съёмка и проекция были осуществлены французским режиссёром. А. Гансом в 1927 в картине «Наполеон», где было большое количество батальных сцен. Фильм был снят одновременно на трёх киноплёнках и демонстрировался посредством трёх кинопроекторных аппаратов на экране, состоявшем из трёх граничащих друг с другом плоских экранов. Со временем эффект панорамного кино оказался связан с цельным, сильно изогнутым экраном больших размеров, созда-

<sup>5</sup>URL: <http://things-stories.livejournal.com/1045.html>

ющий у зрителей иллюзию «присутствия» при действиях, происходящих на экране. Это не Гулливеры XVII-XVIII веков! Здесь зритель ощущает себя соразмерным происходящему на экране, хотя его и не видно. Поскольку границы экрана отодвинуты далеко за пределы поля ясного видения человека (около 40° в горизонтальной плоскости и 20° в вертикальной), условия восприятия изображения на экране близки к условиям реального видения. При этом впечатление панорамности и так называемый «эффект присутствия» дополняются, как правило, цветным изображением и стереофоническим звучанием, которое движется вместе с камерой. Такой экран начал «по-настоящему» замещать реальную жизнь.

Пошла «игра» зрителя с киноперсонажами, где зритель остается неподвижным относительно экрана, а все, что проецируется на экран, как бы движется, меняет формы, глубину и т.д. Конечно, это иллюзия, но разве не тем же занимался человек перед экраном всю историю цивилизации? По мере того, как наука все больше становилась позитивистской, точной, искусство порождало жанры, все дальше уходившие от реальности и временами делавшие, по большому счету, не нужным самого человека. Экран начинал жить какой-то своей жизнью. Человек, по большому счету, нужен был ему лишь для того, чтобы иметь средства на развитие. Экран играл с человеком, и чем ближе к нашему времени, тем отчетливее.

Действительно, если вспомнить, первые экраны имели вид зеркала – поверхность воды, полированный камень и т.д. Исторически это самый устойчивый вид отражающей поверхности экрана. И для человека – личностный. Много преданий было связано с зеркальными поверхностями разных типов. С помощью зеркал искали себя, гадали, вызывали духов, искали оборотней и вампиров и т.п. Сегодня зеркало уже может быть монитором, с навигацией, с радаром, FM-передатчиком. Экран в форме селфи может сопровождать вас ежесекундно. Раньше вы смотрели в лица окружаю-

щих и старались понять, как вы выглядите и насколько ваш образ соответствует желаемому вами образцу. Сегодня фронтальная камера вашего мобильного телефона готова показывать вам ваше лицо всегда, в любую минуту, только направьте объектив на себя. Вы можете смотреть на себя с разных ракурсов, фотографировать себя («screenshot» – мгновенный снимок экрана монитора) и тут же рассылать друзьям и знакомым. Наслаждайтесь мгновением и фантазируйте, каким быть вам в следующую секунду!

Идет игра с человеком современными экранами, маленькими и большими, личными и общественными. Как идеальная игра рекламируется, например, такая: «Взломай свой мобильный экран». Это «приложение, чтобы внушить своим друзьям, что они сломали твой экран. Это потрясающее приложение будет отображать битое стекло на экране вашего мобильного телефона, так что она будет выглядеть, как будто ваш экран был разбит! Вы можете выбрать три различных способа «разрушения» вашего экрана... Вы также можете выбрать, проиграть звуком при разбитии»<sup>6</sup>. Это лишний повод привлечь к себе внимание, посмотреть на реакцию друзей и знакомых. Ведь разрушение индивидуального экрана телефона для современного человека подобно разбитому зеркалу в народной культуре, оно классифицируется как одна из самых страшных примет. И кто знает, как воспримут это ваши друзья?

Эти и другие подобные экзерсисы превращали экран в развлечение для человека, эстетизировали его среду и часто оптически увеличивали пространство его бытования. Но сводить роль экрана только к таким функциям было бы не верно. Экран имеет и другую траекторию развития. Она связана с компьютером, и, прежде всего, с устройствами вывода данных.

Человек с самого начала пытался организовать свои математические способности, усложняющаяся жизнь заставляла придумать

<sup>6</sup>URL: <http://www.1mobile.com.ru/crack-your-mobile-screen-1713583.html>

вать логарифмы, дифференциалы, таблицы умножения, абак, арифмометры, калькуляторы и т.п.. Способность к счету, к организации чисел, их закономерностям и являются одним из важных человеческих качеств, отличающих человека от животного. Не случайно, умение считать является врожденным свойством нашего мозга и не зависит от того, занимался ли человек арифметикой или нет.<sup>7</sup>

Но вот что парадоксально. Попытка человека перегрузить задачу проводить счетные операции помощью подручных средств – разного рода счетных машин и агрегатов – и сделать их своими верными помощниками, закончилась полной победой техники. Помощник начал диктовать правила, что он может, а что нет и при каких условиях. И превратил человека в свой обсуживающий персонал. Посмотрите на фото первых компьютеров! Огромные, в несколько этажей машины и рядом с ними несколько маленьких человечков, часто, в белых халатах, готовых по первому сигналу броситься помогать машине. Конечно, человеку уже не нужно было совершать скучные математические действия – просто нужно было знать, где лежит искомый ответ. Но человечество начало терять «вкус числа», основные обитатели Земли даже не догадываются, что такое чувство вообще существует.

В этом контексте Компьютер представляется удивительной машиной. Начав с коробочки с кнопками и лампочками, она выводила информацию только на длинные листы бумаги. И основной информацией были цифры. Меньше, чем за поколение, компью-

<sup>7</sup>Например, ученые предложили детям из двух племен австралийских аборигенов в возрасте от четырех до семи лет выполнить серию арифметических заданий. Выбор именно этих народностей был обусловлен тем, что в их языках полностью отсутствуют слова для обозначения чисел и математических операций. Выяснилось, что дети австралийских аборигенов справлялись с заданиями не хуже, чем дети англоязычные. Нейрофизиолог профессор Брайан Баттерворт из Имперского колледжа науки и техники Лондона, полагает, с рождения наш мозг обладает возможностью различать числа, это такая же неотъемлемая способность, как и способность различать цвета. См. [5] Сегодня в некоторых странах неумение считать рассматривается как болезнь, которая получила название «дискалькулия».

тер окончательно потерял свой первоначальный облик, и едва ли не главными его обретениями стали экран, его связь с пишущей машинкой и принципы связи с другими компьютерами – интернет. Но это не тот экран, который, как зеркало, отражал реальный мир в образах людей и вещей, которые тысячелетия человек улучшал и совершенствовал, а экран, который, по началу, высвечивал цифры, то есть работал, как часть сложной вычислительной машины. Серьезный прорыв в представлениях о графической информации и ее возможности отражаться на экране дисплея сделали в США. В рамках военного проекта на базе компьютера «Вихрь» – Whirlwind<sup>8</sup> – вычислительная машина впервые была объединена с «поисковиком» радара. Первая демонстрация «Вихря» состоялась 20 апреля 1951 года: радиолокатор посылал сигнал о положении самолета компьютеру, а тот, в свою очередь, транслировал ее на экран в виде движущейся точки и буквы Т (Target – цель). Электронно-лучевая трубка здесь превратилась в экран и начала отображать графическую информацию в формах, понятных человеческому глазу.

Дальше все пошло по нарастающей. Когда появилась возможность, военные ведомства разных стран дали попробовать поиграть в компьютер гражданскому бизнесу. И началось – аудиовизуальная культура развернулась во всей красе! И главное: постепенно виртуальный мир превратился в новую окружающую среду, без которой человек уже не мог жить. К. Фёдорова в своей статье «Технологическое возвышенное и проприоцептивные медиа» поднимает вопрос *о расширении границ* зоны чувствования и переноса непредставимого в зону осязуемого и осознанного посредством искусственно созданных иммерсивных виртуальных сред. В философии, пишет она, состояние слома привычного

<sup>8</sup>Этот компьютер занимал двухэтажный дом, на его постройку ушло 6 лет. Он имел 512 байт оперативной памяти и совершал 20000 операций в секунду.

представления о реальности, встреча с непредставимым описывается категорией «возвышенного». Она вводит термин «технологического возвышенного». Для неё техническое возвышенное означает «проявить нечто скрытое в структуре самого человека, нечто, активизируемое в момент чувственного осознания себя через своё же «другое» [4, с. 44].

Пока человек наслаждался все новыми экранами и выстраивал из них новую дополненную реальность, интернет с его помощью выстраивал свои технологические экраны. Возник «межсетевой экран» (firewall, брандмауер), которые производят блокирование чужого компьютера к вашему компьютеру и защищает ваш компьютер от атак из интернета. Межсетевые экраны стали делиться: есть традиционный сетевой экран и есть персональный экран. Традиционный – является одной из программ, которая контролирует исходящие и входящие потоки данных между подключенными сетями. «Персональный экран» – это программные обеспечение, которое установлено на компьютере пользователя и служит для защиты от несанкционированного доступа только пользовательского компьютера.

Казалось бы, такое нагромождение экранов дело рук человеческих и должно служить только человеку. Но если взглядеться, то окажется не все так просто. Программирующиеся экраны, «зеркала»<sup>9</sup> и т.п. – все это «придумала» сеть, чтобы обеспечить себя непрерывной, бесконечной работой и при этом без участия человека. Ведь малейший обрыв в сети может привести к коллапсу, который подвигнет все цивилизации к гибели – и человеческую, и машинную! Мы – люди – экран выпестовали, сделали его максимально удобный игрушкой. Но новый экран – машинный – продолжает совершенствоваться и совсем не в «игрушечную» сторону. Он, конечно, дает возможность нам с собой поиграть, но тихо

<sup>9</sup>Зеркала (в Интернете) – копия другого сайта. Бывают полные и частичные.

строит редуты, стараясь обезопасить себя от человека. Кто его знает, что на уме у «царя природы»?

Традиционный экран очерчивает контуры, прежде всего, себя как вещи, потому что иначе он не будет экраном и так и не выделится из «эфира». Именно это позволяет (как это ни парадоксально звучит) проецировать на него чуждое. Новые экраны, экраны сети, ведут себя совершенно по-другому – они не вещи, а ход мыслей, из которых потом рождается программа – последовательность знаков, расположенных в определенном порядке. И это тоже экран! Или, точнее: неужели это тоже экран? И за кем будущее?

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бахтияров О. Г. Деконцентрация. – Киев, 2002
2. Ефремова Т.Ф. Стереография. // Новый словарь русского языка. (онлайн версия). URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Efremova-term-104934.htm>
3. Манович Л. Археология компьютерного экрана (1993) // Центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций. URL: <http://old.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=46>
4. Фёдорова К. Технологическое возвышенное и проприоцептивные медиа. // Медиа: между магией и технологией / под редакцией Н. Сосна, К. Федоровой. - М. - Екб.: Кабинетный ученый, 2014.
5. Mareschal, D., Butterworth, B., & Tolmie, A. (eds). Educational Neuroscience. - Oxford: Wiley-Blackwell. 2013.

# RIDDLES OF THE SCREEN

E.V. DUKOV

*State Institute of Art Studies*

*The article is devoted to the evolution of the screen in the history of Western European culture. The author argues that technological change contributed to greater reliability of the on-screen image. Stereography, panoramic shooting, color, stereo sound helped to create a «presence effect», made the screen image equivalent to real life. Computer technology reinforced this trend: audio-visual culture has become part of the environment, determining human existence.*

*Keywords: screen, illusion, “presence effect”, audio-visual culture.*

## LIST OF REFERENCES:

1. Bakhtiyarov O. G. *Dekonzentraziya. [Deconcentration]* – Kiev, 2002 (in Russ.)
2. Efremova T.F. *Stereografiya. [Stereography]*//New dictionary of Russian. (online version). URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Efremovaterm-104934.htm>
3. Manovich L. *Arkheologiya kompyuternogo ekrana [Archeology of the computer screen]* (1993)//Center of media technologies, art and communications. URL: <http://old.mediaartlab.ru/db/tekst.html?Id=46> (in Russ.)
4. Fyodorova K. *Tekhnologicheskoye vozvyshennoe I propriozeptivnyye media [Technological sublime and proprioceptive media]* // *Media: between magic and technology /edition N. Sosna, K. Fedorova.* – M – Ekb.: Kabinetny ucheniy, 2014.
5. Mareschal, D., Butterworth, B., & Tolmie, A. (eds). *Educational Neuroscience.* – Oxford: Wiley-Blackwell. 2013.



# ЭКРАННАЯ СРЕДА И РЕАЛЬНОСТЬ. ПРОБЛЕМАТИКА ТРАНСЛЯЦИИ АВТОРСКОЙ КОНЦЕПЦИИ

Ф.С. БАЗАНОВ

*Гуманитарный институт телевидения  
и радиовещания им. М.А. Литовчина*

*В статье рассматривается проблема «экранного» проектирования, стремительно распространяющегося на самые различные сферы деятельности. Речь идет о трех типах «визуального проектирования»: создание на экране объекта, существующего и после реализации; смоделированный на экране проект реализуется в реальном пространстве; самодостаточная экранная модель уже существующего реального объекта. «Экранное проектирование» – неотъемлемая часть экранной культуры XXI века, но относится к нему следует не более, чем к современному инструменту проектирования. В большинстве случаев, переход в экранную плоскость это, скорее, требование нашего ускорившегося темпа жизни. Однако при всех сложностях и, несомненно, необходимости освоения «экранных» технологий, а также при появлении всех тех возможностей, которые принесло нам такое проектирование, важно не потерять суть работы.*

*Ключевые слова: «экранный» проектирование, «визуальное проектирование», экранный объект,*

*смоделированный проект, самодостаточная экранная модель, суть работы.*

Нельзя не признать, что экран сегодня стал не только местом, где мы видим результаты творческой работы, но и средой, где происходит сам рабочий процесс. Практически во всех сферах деятельности появляется возможность точного компьютерного моделирования различных объектов или процессов в зависимости от поставленной задачи, с возможностью корректировки и внесением изменений как графическим, так и математическим способом. И все это происходит в экранной среде.

К примеру, инженерные автоматизированные системы проектирования позволяют пройти процесс от эскизирования до создания рабочего прототипа, не покидая экранного пространства, включая расчеты на прочность, жесткость, кинематические схемы, аэродинамические расчеты. При этом все процессы отражаются в графической области и могут быть анимированы и доведены при визуализации практически до любого уровня проработки. Все это позволяет значительно сократить сроки разработки, затраты на разработку, затраты на создание прототипов вплоть до их исключения из цикла разработки, а также повысить эстетическую привлекательность создаваемого изделия.

Существуют и активно совершенствуются социологические системы, позволяющие производить компьютерное моделирование поведения толпы при различных условиях. Например, можно смоделировать динамику перемещений толпы после возникновения пожара в густонаселенной части города, имеющей единственный выход. Такое моделирование в трёхмерном пространстве называется «географическим» (geosimulation). Толпа моделируется «снизу», как бы под действиями отдельного человека. Этот способ моделирования был назван «агент-центрированной методологией». Он означает, что каждый из агентов – компьютерных «человечков» – может быть в индивидуальном порядке наделен целым

рядом индивидуальных характеристик, таких как пол, возраст, телосложение, особенности здоровья и язык телодвижений. Для толпы в целом принимаются во внимание коллективные эмоции, такие как спокойствие, взбудораженность, паника и т.п. В соответствии с этими параметрами агенты оценивают информацию и ведут себя по-разному. Каждая «личность» может быть запрограммирована на действия в определенном ключе.

Из тысяч «личностей» создаётся искусственный «город», где проверяются различные теории действий толпы [4].

Существует множество интересных примеров из области инженерного проектирования, медицины или социальных технологий. Нельзя обойти стороной сферу искусства, если речь идет о направлениях, в основе которых содержится визуальная составляющая. Многообразие графических редакторов, программ трехмерного моделирования и анимации все основательнее входят в инструментарий современных художников. И если вначале информация передавалась на экран при помощи «мыши» или специального планшета, то передовые разработки позволяют рисовать непосредственно на поверхности сенсорного монитора.

Тему кинематографа при рассуждении об экранных искусствах стоит рассматривать с осторожностью. Чтобы не затеряться в зазеркалье экранов порождаемых этим искусством, упомяну лишь один любопытный пример – технология виртуальной съемки, созданная Джеймсом Кэмероном.

Эта технология дала возможность работать с цифровыми копиями актёров в двух проекциях: в определённом виртуальном окружении и в режиме реального времени, что позволило режиссёру, управляя виртуальной камерой, снимать сцены так, как если бы это была живая съёмка [5]. По словам режиссера, эта технология не уменьшила значимость или важность актёрской игры, но наоборот – подчеркнула её. Отпавшая необходимость настраивать камеры и осветительное оборудование, поправлять костюмы и грим сдела-

ла процесс съёмок более цельным [2]. Кэмерон описал эту систему как «форму чистого творчества, где по своему желанию можно перемещать деревья, горы, небо, менять время суток, при этом имея возможность полностью контролировать все эти элементы» [3].

Чтобы получить соединение CGI-анимации с живой актёрской игрой, была задействована уникальная съёмочная система, известная как *simulcam*, – смесь 3-D Fusion Camera System и системы виртуальной съёмки. В то время, как шли съёмки с применением *simulcam*, в режиме реального времени CGI-изображения накладывались на «живые» изображения, создавая дополненную реальность. Всё это выводилось на небольшой монитор, позволяя режиссёру сразу видеть готовую сцену со всеми визуальными эффектами. На мой взгляд, эта технология неоднозначна, если рассматривать ее с точки зрения актерской работы. Но она оправданно заслуживает внимания с точки зрения работы режиссера или художника, а главное с инженерно-технологической точки зрения.

В настоящее время можно наблюдать быстрое расширение области распространения «экранного» проектирования на самые различные сферы деятельности. И, естественно, за этим процессом можно усмотреть как положительные, так и отрицательные тенденции. Такое «виртуальное проектирование» можно разделить на три типа. Первый тип: когда объект создается в экранном пространстве и предполагает свое существование в этом пространстве после реализации. Второй – когда проект моделируется в экранном пространстве для последующей реализации в пространстве реальном. Существует и третий тип: модель реального объекта, которая обретает свою самодостаточность именно в виде модели, или виртуального, экранного объекта, который по какой-то причине был реализован в действительности.

Остановлюсь на архитектуре и сценографии. Эти примеры интересны тем, что в данных сферах деятельности в результате виртуального проектирования возникает вполне реальный объект.

Очевидно, что экранная версия работы графического дизайнера, «творящего» за экраном монитора, зачастую кардинально отличается от того, что было распечатано. И, конечно, профессионал отличается тем, что может четко сориентироваться в том, какие поправки необходимы для адекватной конвертации его работы. Однако наибольший интерес в данном случае представляет реализация модели пространства, процесс проектирования которого происходил в плоскости экрана. А сценография и архитектура как раз относятся к таким сферам деятельности.

Под архитектурой, в данном случае подразумевается наука о проектировании и строительстве зданий, сооружений, и их комплексов, а также сама совокупность зданий и сооружений, создающих пространственную среду для жизни и деятельности человека. Многогранный термин «сценография» также требует внесения определенных ограничений. В данном случае под сценографией подразумевается процесс создания пространственного художественно-пластического решения спектакля, а также результат этого процесса.

Первоначально задача перенесения рабочего процесса в виртуальное пространство связана с потребностью облегчения этого процесса.

При работе с рядом систем автоматизированного проектирования, предназначенных для архитекторов, используется концепция виртуального здания. Суть ее состоит в том, что проект представляет собой выполненную в натуральную величину объемную модель реального здания, существующую в памяти компьютера. Для ее создания проектировщик на начальных стадиях работы с проектом фактически «строит» здание, используя при этом инструменты, имеющие свои полные аналоги в реальности: стены, перекрытия, окна, лестницы, разнообразные объекты и т.д.

После завершения работы над «виртуальным зданием», проектировщик получает возможность извлекать разнообразную

информацию о спроектированном объекте: поэтажные планы, фасады, разрезы, экспликации, спецификации, презентационные материалы и пр.

В зависимости от программы, существуют различные средства ведения одного проекта группой проектировщиков. К сожалению, практически невозможно найти идеальную программу, в которой можно сделать полноценный проект от и до. Это актуально для архитектурного проектирования и особенно ощутимо, если речь идет о сценографии. Каждое решение сценического пространства – в определенном смысле уникальная задача. Но так получается, что одна программа удобна для моделирования геометричных объектов и наложения текстур, другая отлично подойдет для моделирования с последующим снятием с моделей двухмерных чертежей, а третья для сложного моделирования и анимации всей сцены, но вменяемого чертежа от нее не добиться. Не говоря уже о существовании специализированных программ, позволяющих на основе технических библиотек осветительного оборудования сделать точное световое решение спектакля с последующей визуализацией. Такие программы обычно синхронизируются с осветительским пультом и при должном техническом обеспечении осветительные приборы автоматически выстраиваются в соответствии с картинкой на экране. Остается экспорт, но не все программы совместимы между собой, а если и совместимы, то зачастую существенно отличаются методы построения объектов, и экспортируемый объект, корректно построенный в одной программе, в другой откроется с дефектами построений. Не говоря уже о том, что лицензионная версия каждой программы стоит значительных денег.

Создание проекта визуального решения спектакля требует от систем проектирования своей специфики. Классический пример сдачи проекта художественного оформления спектакля – это приемка макета с эскизами по сценам и габаритными чертежами. Но

иногда, в качестве исключения, художник сдает так называемый «3D макет». И тут все зависит от проделанной художником работы и главное – от его отношения к ней. Это может или существенно облегчить работу над новой постановкой, либо добавить всем головной боли.

Несомненно «экранное проектирование» – это примета нашего невероятно ускорившего свой темп времени. С одной стороны, оно открывает перед нами практически безграничные возможности в формообразовании и конструировании, но с другой – таит в себе опасность потери смысла проделываемой работы. Кроме того, отличие «старых мастеров» было в том, что они знали все об инструментах, с которыми работали. Идет ли речь о художнике, архитекторе или, к примеру, о фотографе. Сейчас большая часть пользователей средств экранного проектирования не знакома с начертательной геометрией, а порой и рисовать толком не умеет. Что уж говорить о наличии представлений о процессах, происходящих в компьютере для создания трехмерной модели их идеи. Кроме того, экранное проектирование приводит в своей области к так называемому «эффекту цифрового фотоаппарата», когда пропадает внутренняя работа, обдуманность, отбор.

«Экранное проектирование» – неотъемлемая часть экранной культуры XXI века, но относиться к нему следует не более, чем к современному инструменту проектирования. В большинстве случаев переход в экранную плоскость это, скорее, требование нашего ускорившегося темпа жизни. Однако при всех сложностях и, несомненно, необходимости освоения «экранных» технологий, а также при появлении всех тех возможностей, которые принесло нам такое проектирование, важно не потерять суть работы.

Об этом очень точно написал теоретик архитектуры А.Г. Раппопорт. В работе «К пониманию архитектурной формы» он констатировал: «Несмотря на расширение сферы архитектурных форм с их исторических прототипов на все возможные пластические и

пространственные структуры, вопрос релевантности новых форм миру человеческой культуры остался открытым. Не успев обрести новых человеческих значений, они стали как бы знаками самих себя, образуя все более замкнутый мир геометрического и технического совершенства, наподобие ледяных дворцов из сказки Андерсена. И дальнейшее движение архитектуры и архитектурных форм должно предполагать возвращение в культуру со всем ее богатством человеческих отношений и уникальностью места человека в этом мире». [1, с.3]

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Раппапорт А.Г. К пониманию архитектурной формы. Автореферат диссерт.....доктора искусствоведения. / А.Г. Раппапорт. – М., 2002.
2. Abramowitz R.I. Do the «Avatar» actors deserve recognition / R.I. Abramowitz. – Chicago Tribune. – 2009. – 19 February.
3. Fitzherbert H. Avatar. Director James Cameron’s crowning glory / H. Fitzherbert // Daily Express. – 2009. – 11 December
4. Torrens P. M. (2003). Crowd modeling in downtown settings. University Consortium on Geographic Information Systems (UCGIS) Geospatial Visualization and Knowledge Discovery Workshop. – URL: [http://www.geosimulation.org/papers/Crowd\\_Modeling\\_in\\_Downtown\\_Settings.pdf](http://www.geosimulation.org/papers/Crowd_Modeling_in_Downtown_Settings.pdf) –
5. Waxman Sh. Computers Join Actors in Hybrids On Screen / Sh. Waxman // The New York Times. – 2007. – 9 January



# THE ON-SCREEN ENVIRONMENT AND REALITY. THE PROBLEM OF RENDERING OF THE AUTHOR'S CONCEPT

P.S. BAZANOV

*Humanities Institute of Television and Radio  
Broadcasting named after M. A. Litovchin.*

*«Screen Projecting», rapidly spreading in various spheres of activities, is an integral part of screen culture of the XXI century. In most cases, the transition onto the screen plane is rather the requirement of the accelerated life pace. We are talking about three types of «visual projecting»: the creation of the screen object, existing after its release; simulated on the screen, the project is implemented in real space; self-contained screen model of an already existing real object.*

*Keywords: “screen” projecting, “visual” projecting, screen object, simulated project, self-sufficient on-screen model.*

## LIST OF REFERENCES:

1. Rappaport A.G. *K ponimaniyu arhitekturnoy formy [To understanding of an architectural form.] Thesis of Doctor of Art criticism. / A.G. Rappaport. – M, 2002. (In Russ.)*
2. Abramowitz R.I. *Do the «Avatar» actors deserve recognition/ R.I. Abramowitz. – Chicago Tribune. – 2009. – 19 February.*
3. Fitzherbert H. *Avatar. Director James Cameron's crowning glory/H. Fitzherbert//Daily Express. – 2009. – 11 December*
4. Torrens P. M. (2003). *Crowd modeling in downtown settings. University Consortium on Geographic Information Systems (UCGIS) of Geospatial Visualization and Knowledge Discovery Workshop. –*

URL: [http://www.geosimulation.org/papers/Crowd\\_Modeling\\_in\\_Downtown\\_Settings.pdf](http://www.geosimulation.org/papers/Crowd_Modeling_in_Downtown_Settings.pdf) –

5. Waxman Sh. *Computers Join Actors in Hybrids On Screen*/Sh. Waxman//*The New York Times*. – 2007. – 9 January

## К ПРЕДЫСТОРИИ ВНУТРИЭКРАННОЙ МИЗАНСЦЕНЫ КОМПЬЮТЕРА НА «РАБОЧЕМ СТОЛЕ» И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ

Е.В. САЛЬНИКОВА

*Государственный институт искусствознания*

*В статье рассматривается экранная реальность компьютера, где композиция визуальных знаков на компьютерном экране складывается во внутрикомпьютерную мизансцену; автор анализирует ее, ее культурную предысторию и константные смыслы, не исчезающие при многообразных трансформациях этой мизансцены. Макрокосм виртуальной транзитности сделался пронизывающим для человека-зрителя, человека-эктора, человека-манипулятора. И этот макрокосм ждет всякий раз, когда и какой режим взаимодействия выберет пользователь, когда он даст старт и активизирует динамику компьютерной магической вселенной. Право до известной степени повелевать в отношениях с компьютером должно несколько сгладить и компенсировать состояния социального бессилия, экономической стесненности и душевного одиночества, которые преследуют современных людей. Утраченная магическая вселенная возвращается к человеку нашей эпохи в виде виртуального пространства переходности на «рабочем столе» и по ту сторону «рабочего стола».*

*Ключевые слова: экранная реальность компьютера, композиция визуальных знаков, внутрикомпьютерная мизансцена, контактные смыслы, макрокосм виртуальной транзитности, право повелевать компьютером, душевное одиночество.*

Экранная реальность компьютера подразумевает некую пространственную модель. Эта модель виртуальна, и мы можем войти в нее только зрительно. Однако композиция визуальных знаков на компьютерном экране тоже складывается в мизансцену, которую мы можем обозначить как внутрикомпьютерную. Наша задача состоит в осмыслении внутрикомпьютерной мизансцены, ее культурной предыстории и ее константных смыслов, не исчезающих при многообразных трансформациях этой мизансцены.

Итак, мы включаем компьютер и оказываемся перед зрелищем так называемого «рабочего стола». У кого-то на нем «иконки» больше, у кого-то меньше. Но это типичный рабочий стол персонального компьютера. При самом беглом взгляде данное зрелище вызывает ассоциации со стеной приемного зала фамильного замка или особняка, увешанную старинными семейными портретами и картинами других жанров (конечно же, кисти достойных мастеров), быть может, оружием или какими-либо ценными реликвиями, так или иначе связанными с деятельностью и статусом владельцев жилища. Одним словом, на такой стене обычно висят предметы, содержащие ту образную информацию, которой следует гордиться и которую престижно выставить на всеобщее обозрение.

В этом, помимо многого прочего, существенное отличие такой интерьерной стены от альбома семейных фотографий. Содержание альбома нельзя увидеть сразу, войдя в дом. Надо, чтобы хозяева захотели тебе этот альбом показать. Раскрытый альбом являет собой зрелище более интимное, камерное, не подразумевающее столь открытого доступа и активной включенности вос-

принимающих в мизансцену повседневной деятельности дома. А стена с семейными портретами и реликвиями вся в целом есть парадный портрет, стабильно находящийся в поле обзора всех, кто допущен в дом. Точнее, конечно, назвать такую стену парадным экраном дома, потому что потенциально стена семейного жилища – именно экран, если подразумевать под экраном некую плоскость, существующую для того, чтобы располагать на ней, вдоль нее, с опорой на нее какие-либо изображения, которые могут быть от нее отчуждены, перемещены, изменены. В этом смысле холст, на котором написана маслом картина, не есть экран. А стена здания, забор, асфальтированная поверхность и пр., на которые может быть нанесено изображение, а потом смыто, покрашено, убрано, перечеркнуто, снова нанесено, – это экран.

По поводу каждого портрета и каждой реликвии уважающий себя хозяин способен рассказать какую-то историю, выдать какую-то информацию, то есть приоткрыть внутреннее содержание предмета, «впустить» внимающего наблюдателя внутрь портала, соединяющего внешнюю сиюминутную реальность с различными пластами прошлого, важного и требующего упоминаний.

Таким образом, вместе с компьютером пользователь обзаводится тем, чего в большинстве случаев у него нет: парадной стеной, подлежащей всеобщему обзору. Вместе с рабочим столом-стеной пользователь получает иллюзию повышения своего социального статуса. У человека теперь есть визуализированный объем знаков, отсылающих к содержательным пластам его бытия. Это несомненное приобретение. В данном случае совершенно не важны подробности мизансцены и контента. У кого-то иконки висят ровно, симметрично. У кого-то расположены хаотично. И, конечно же, в большинстве своем они ведут не к семейному прошлому обладателя ком-

пьютером, но, скорее, к его текущим делам и развлечениям. Впрочем, среди иконок могут быть фото и видеоциклы, связанные и с прошлым семьи, и с нынешней личной жизнью хозяина мизансцены рабочего стола. Типичный контент рабочего стола – фотографии детей, друзей, любимых, а также хроника досуга, будь то живописные застолья, пикники, «пати», дачные виды или туристические красоты. Одна из таких фотографий может длительное время висеть в качестве картинки рабочего стола, «обоев» рабочего стола. Однако все это частности. Главное же заключается в том, что принцип организации парадной стены солидного жилища и принцип организации мизансцены рабочего стола совпадают.

Показательно, что иметь компьютер становится более престижным, чем не иметь его. Неслучайно многие покупают его просто так, без каких-либо конкретных целей и мотиваций. Ни для работы, ни для связи с внешним миром, ни для поиска информации он им особо не нужен. Но его приобретают, устанавливают, открывают с близкими и друзьями – и дела находятся. Потому что когда у человека есть «рабочий стол» с порталами входа в разные виртуальные миры, он уже не может жить без рабочего стола и этих порталов. И всякий, кто будет допущен в околоскринное пространство помещения, где находится включенный или включаемый компьютер, сможет увидеть виртуальную парадную стену, содержание которой сегодня уже не носит канонического характера и может быть абсолютно любым, оно предельно дестандартизировано. И в то же время оно уже накопило ряд клише, рожденных как сходными обстоятельствами жизни людей электронной эры, так и работой коллективного подсознательного в «предлагаемых обстоятельствах» компьютеризированного мира.

Что такое набор порталов и программ, графически обозначенных на рабочем столе и за его пределами? Это как бы «все

и сразу», в одной коробочке. Информация и развлечения, заказы еды и других товаров, рекомендации и консультации специалистов в разных режимах, в том числе онлайн, научные лекции, музейные экспозиции, кино, музыка, литература, купля-продажа, банковские операции, чаты, астрологические прогнозы, гадание (!) и многое прочее.

Еще недавно у нас существовали отдельно булочная и магазины «Овощи-фрукты», «Мясо», «Бакалея». Еще недавно траектория жизни большинства людей определялась выстраиванием личной схемы пешего хода или проезда. Например, надо сходить за хлебом, а потом дойти до прачечной, оттуда – в кино, а по дороге домой зайти на почту. Многие существенные для досуга учреждения находились в основном в центре, поэтому если уж человек выбирался лишний раз в центр города, то наряду с обязательными делами планировались заезды в необязательные, но приятные места. Например, после визита к врачу в центре Москвы или после поездки в большой магазин одежды можно было пойти в музей или в зоопарк, в ресторан или смотреть «Бородинскую панораму». Личное волевое объединение удаленных друг от друга мест в звенья одного пути воспринималось как нечто само собой разумеющееся. Включался архетип странничества, скитальчества, собирательства, паломничества в рамках родного населенного пункта. Человек активизировал свои композитные способности, моделировал траекторию движения и компоновал цели.

Сегодня множатся варианты пространств, которые собирают «все и сразу» и претендуют на то, что уже освободили нас от функции модераторов личной траектории, поскольку удачно скомпоновали подходящие друг к другу пункты и цели в единое, сплошное «полезное» пространство, где, в потенциале, не предполагаются провалы и даже сколько-нибудь существенные интервалы между нужными, полезными и желанными объектами. Сплошными массивами разворачиваются полки и прилавки

супермаркетов, где наряду с едой можно приобрести бытовую химию, одежду, косметику, посуду, игрушки, аудио-видео носители и множество других вещей. А супермаркеты нередко встроены в торгово-досуговые центры, где сплошняком идут магазины одежды и косметики, кафе, вместе с салонами красоты и парикмахерскими, чистками и обувными мастерскими, кино, детскими площадками, аттракционами, аптеками и мало ли еще чем.

Многие гигантские магазины включают в себя детские площадки, рестораны и кафе, даже кинотеатры, катки и аттракционы. И все это – своего рода ярмарка, ушедшая под крышу. Во всяком случае, торгово-досуговый центр, или молл, воплощает модифицированный архетип ярмарки<sup>1</sup>. Ярмарочность создает зримые образы изобилия и избытка предложений в единстве места и времени, побуждая индивидуально «распоряжаться» стандартизированным, хотя и относительно широким набором возможностей. Иллюзия праздничного бытия – главный товар как традиционной ярмарки, так и современного торгово-досугового центра.

Кстати, по телевизору программы идут сплошным потоком, а зритель с пультом дистанционного управления фланирует по каналам и программам так, как он хочет, будто заходит в магазины и прочие учреждения услуг в торговых центрах. Телезритель пытается организовать себе свою телеярмарку. Однако все-таки она оказывается часто напичкана слишком низкокачественным товаром, который никак не объедешь даже с помощью пульта. Ведь нормальный традиционный телевизор не подразумевает наличия в экране пространства «предканалья», «межпрограммья», откуда были бы видны входы в разные телеканалы и линейки вещания и среди которых мог бы виртуально бродить зритель, пока он ничего не выбрал.

<sup>1</sup>Это наблюдение сделала М. В. Каманкина во время круглого стола «Литература и медиа» 25. 03. 2015 в Государственном институте искусствознания.



Функции дистанционной ярмарки гораздо полнее реализует компьютер и его мобильные разновидности. Включил – и давай разгуливать по виртуальности. Она бесконечна, огромна. По ней мы, конечно же, странствуем, скитаемся, путешествуем. Но поскольку она сжата в компактный корпусный носитель, то создает иллюзию единства места, времени, действия – и праздничного предложения.

Ярмарка компьютерной виртуальности организована так, что каждый ее слой есть визуально оформленное пространство, доступное для дистанционного преодоления мышкой. И в каждом таком пространстве расположены графически оформленные порталы для перехода в иные слои виртуальности. Рабочий стол – лишь первая «прихожая» или «зал ожидания». Это виртуальная транзитная зона, откуда ведут «двери» (в виде графических знаков) в другие виртуальные пространства, тоже в большинстве случаев снабженные входами в последующие слои компьютерной виртуальной реальности.

Пока пользователь не решил, какой портал ему активизировать, в какую дверь толкнуться, в какое окно заглянуть, он может просто созерцать экранное пространство и фланировать мышкой по очередному экранному «залу ожидания». И это принципиально важное завоевание внутрикомпьютерной мизансцены. Чтобы осознать всю его ценность, обратимся к прошлому зрелищной культуры.

Средневековая мистерия была организована как симультанно развивающееся действие на нескольких повозках (pageants) или в беседках, вытянутых в линию, расположенных полукругом или установленных в какой-либо иной конфигурации. Средневековые горожане стояли на площади, а то и ходили по площади, смотря мистерию, передвигаясь от одних подмостков к другим, протискиваясь к третьим, являя собой тип «зрителя-бродяжки», как пишет В.Ф. Колязин в книге «От мистерии к карнавалу» [3, с.83-

84]. В некотором смысле они нащупывали способ восприятия, удобный для передвижения по компьютерной реальности или, отчасти, по телевизионной реальности. То, как они перебирали сюжетные звенья и сцены на разных площадках мистерии, несколько напоминает то, как сегодня перебирают сайты или телеканалы. Авторитетный историк театра не случайно характеризует пространство мистерии как «основанное на принципах свободного монтажа и зрительской комбинатории» [3, с.82]. Не только мистерии, но и другие зрелища средневекового и ренессансного города разворачивались прежде всего в пространстве площади. Как пишет исследователь Позднего Возрождения в Италии, «до конца Республики площадь Святого Марка служила основным театром для религиозных и светских ритуалов Венеции, для процессий и церемоний, как связанных с календарными праздниками, так и для зрелищ триумфов, избрания дожа и других публичных событий» [13, с.4].

Притом на площадь выходили здания готические, романские, здания XV века, объединенные портиками (с XII века) и, тем самым, отсылающие наблюдателей к разным вехам истории (как бы ведущие к разным сайтам, разным директориям), но в то же время как бы объединенные в общую мизансцену и «декорацию». Пьесы разных жанров игрались также в больших комнатах и залах дворцов, патрицианских домов и пр.[9, с.102]. Как нам кажется, любое пространство в процессе представления перекодировалось в некую разновидность городской площади – наиболее универсальной среды, хорошо приспособленной к гибким трансформациям и образной насыщенности зрелища. Во всех подобных случаях возникали условия для индивидуальной селекции фрагментов зрелища, на которых зритель фокусирует внимание. Как правило, зрители не способны охватить своим восприятием всю целостность предлагаемого зрелища, сосредоточиваясь на его отдельных фрагментах.

Виртуальная реальность экрана, заключенная в корпусный носитель, наследует в какой-то мере свойства пространства городской площади или внутреннего двора здания, зала, банкет-холла. Вынужденная избирательность характеризует как восприятие средневекового площадного зрелища, так и восприятие компьютерной многосайтовой и многопрограммной реальности. В меньших масштабах, но сходные принципы подразумевает и восприятие отдельным субъектом контента многоканального телевидения.

Однако у пользователя компьютерной реальности есть визуализированная «площадь», некое виртуальное, оформленное пространство экрана, когда пользователь еще не зашел никуда, еще не выбрал, на что кликнуть. Но он уже видит пространство возможностей, набор порталов, потенциально готовых открыть перед ним разные ниши виртуальной реальности. Он еще только включил компьютер, а ему уже есть, между чем и чем гулять мышкой, созерцая картинку рабочего стола. А у телезрителя традиционного телевизора нет такой площадки возможностей. «Площадь», на которую выходят различные порталы виртуальной телевизионной реальности, не визуализирована и как бы не вполне легальна, она располагается где-то в подразумеваемом пространстве между экраном и пультом, на который нажимает рука зрителя.

Впрочем, современный телевизор уже оснащен такими виртуальными пространствами, но это весьма технические, не слишком интересные и манящие пространства с данными о настройках и с маленькими окошками движущихся изображений, которые должны указать и проинформировать, на каком канале, какая программа, как выглядит. В этом телевизор движется навстречу компьютерной культуре, старается показать, что он «тоже может» работать как компьютер и что вообще он – разновидность компьютерной организации внутриэкранной реальности. Но это

отступление от принципов функционирования телевидения в его классическом варианте.

Телевизор с пультом дистанционного управления вызывает к зрительской интерактивности и в то же время предельно ограничивает ее, оставляя воспринимающего в состоянии неудовлетворенности. Косвенно эта неудовлетворенность телевидением и стимулировала появление потребности вводить в повседневный обиход новые, более сложные и более приспособленные к интерактивности модели экранной реальности. Таковой моделью оказался индивидуальный компьютер и множество его новейших разновидностей.

Вероятно, современному человеку чрезвычайно необходима виртуальная площадь-площадка, форум во всех смыслах слова, где он может выбирать разные режимы деятельности, как бывало на городской площади во время представления на одних и более подмостках. Зритель может погрузиться полностью в созерцание зрелища, а может попутно обсуждать его со знакомыми и незнакомыми людьми (что опять же позволяют интернет-форумы и социальные сети). Может попеременно то смотреть зрелище, то глазеть на людей, на двери и окна прилегающих домов, поглядывать на небо, устремлять взгляд в переулки, снова возвращаться к зрелищу.

На площади всегда есть достаточно объектов, которые могут стать вашим индивидуальным зрелищем или вашим порталом для проникновения в другой сегмент реальности. Площадь, на которой что-то происходит, – это идеальная медийная среда во всей ее полифункциональности, транзитности, потенциальной интерактивности. Компьютерный экран предлагает проникновения с «площади» в порталы, открывающие различные пространства, которые можно классифицировать как другие реальности, другие миры. Персональный компьютер дает индивиду доступ к медийной площади-площадке прямо из его собственного дома,

а теперь – просто почти отовсюду, где есть wi-fi. Более того, само пространство приватного или иного помещения, где стоит компьютер (плюс нередко – телевизор и несколько мобильных экранных устройств), автоматически получает статус медийной среды, площади с одним или несколькими порталами, ведущими в виртуальное или реальное многомирие, доступное именно в дистанционном режиме визуального восприятия через экраны.

Предложение многомирия – весьма важная черта компьютерного экранного пространства. Внешнее сходство с этим предложением, воплощенным в визуальной мизансцене, можно увидеть в пространстве просцениума Олимпийского театра в Венеции конца XVI века (архитектор Андреа Палладио). Его структура словно предвещает аккуратный «рабочий стол» компьютера. Стена, простирающаяся на всю сцену, аналогична экранной плоскости. Она разделена на соразмерные ниши, или прямоугольные сегменты, в каждом из которых расположено скульптурное произведение – визуальный знак в виде античной скульптуры. Над двумя рядами таких сегментов расположен третий ряд, состоящий из рельефов с изображением мифологических сцен. Все это не может не напомнить мизансцены «рабочего стола», с той только разницей, что визуальные знаки стены Олимпийского театра в Венеции не интерактивны в буквальном смысле и не могут «открываться». Однако это не означает, что их не может умозрительно «открывать» сам зритель, фокусируя на скульптурах, колоннах или рельефах свое внимание. Зритель может мысленно «уноситься» туда, куда ведут его личные ассоциативные ряды, образно и информационно продолжающие темы, заявленные в изобразительных элементах сценического пространства.

Большой центральный вход и четыре боковых входы, по два с каждой стороны от центрального, открывают нашему взору вид городских улиц, (спроектированных Скамоцци). По этим улицам зрителей и персонажей, словно бы, зовут в некие городские рай-

оны. В каком-то смысле это аналогично заходу на разные сайты и продвижению по ним. Как справедливо замечает исследователь, на рисунках данная сценическая конструкция кажется весьма компактной, подобной шкатулке. Однако на самом деле сцена составляла 82 фута в ширину и зрелище на ней было адресовано трехтысячной аудитории [11, с.18]. По размерам современный персональный компьютер (равно как и его мобильные разновидности) гораздо больше соответствует шкатулке. Но не стоит забывать, что первые компьютеры были размером с комнату, то есть обладали в некотором роде более очевидной «архитектурностью». Будучи воплощением публичной зрелищной культуры эпохи барокко, конструкция Палладио и Скамоцци несла в себе, тем не менее, обещания гораздо более близких нам форм технической визуальности.

Особенностью сценической конструкции «идеального города», созданной Серлио в 1530-х годах, также являлась невозможность непосредственного совмещения актера/персонажа с изображенной городской средой. В противном случае был бы разрушен эффект перспективы [11 с.15]. В этой несовместимости живого исполнителя и иллюзионистской декорации есть прообраз недостижимости внутреннего экранного пространства для непосредственного тактильного контакта пользователя. В роли дистанцированного пользователя в театре XVI–XVII веков был актер, игравший свои роли на фоне декорации, но не в прямом физическом взаимодействии с ней. Пребывание человека внутри декорации было невозможно, как мы сегодня не можем зайти на свой компьютерный «рабочий стол» или на какую-либо веб-страницу (мечтами о преодолении этой невозможности пронизаны фантастические сюжеты кинофильмов и телесериалов).

Олимпийский театр создавал иллюзию возможности продвижения в глубины смоделированного «идеального города», однако не предоставлял реальных возможностей сделать этого

ни актерам, ни зрителям. Визуальное предложение многомирия оказывалось нереализуемым. Дальнейшее развитие театрального пространства приведет к разрушению «парадной стены» портала сцены и активному освоению глубины. Театр перестанет создавать иллюзию многомирия, но зато действительно предоставит возможность героям и зрителям на протяжении определенного отрезка времени проникать в какой-либо один условный мир, осваивая его пространство либо тактильно и визуально (актерам), либо только визуально (зрителям).

Авторы все более изощренных иллюзионистских декораций XVI–XVII веков всеми силами стремились отвлечь аудиторию от того факта, что эти декорации – всего лишь изображение, по ту сторону которого отнюдь не продолжение улиц или площади города, лесной поляны или горного ландшафта, а подсобные помещения театра. Павильон конца XVIII–XIX столетий был призван создать иллюзию настоящего обжитого интерьера, где и правда живут люди, представленные в спектакле.

Сценическое пространство сцены-коробки в эпоху романтизма уже не стремилось к ровному хорошему освещению. Вошло в моду локальное освещение, контрасты света и тьмы. В туманной дымке очертания внутренности сцены должны были как бы растворяться, теряться, благодаря чему должна была появляться иллюзия бесконечности той реальности, которая открывается зрителю за четвертой стеной. Готические замки, темные леса, морской берег должны были манить и втягивать зрителя в свою бесконечность. Там, в глубине сцены, по новой легенде, – продолжение мира героев [подробнее:12]. А вокруг, в обрамлении портала сцены, – тот мир, который хорошо виден и знаком. В нем нет никакой тайны, это мир социокультурной активности зрительской массы.

Конечно, в Новое время в сценической конструкции появляются кулисы, закулисье – вот новая магическая реальность, куда нет доступа всем и каждому, но куда так и манит. Однако, что

такое кулисы со стороны зрительного зала? Это нечто, никак не обозначаемое, это некие щели, проемы по бокам подмостков, которые часто скрыты декорациями и которые не видны или видны, но не имеют внятной материальности преграды. Как будто их и нет совсем.

Стремление дематериализовать и семантически нейтрализовать пространство, смежное со сценическим условным, вообще характерно для театра Нового времени. Он последовательно стремился к нейтрализации образов и семантики пространства, примыкающего к пространству игры. Данная тенденция противоположна той, что характерна для площадного театра разных эпох, для античного театра или средневековых зрелищ.

Условная символическая реальность театрального действия становилась все более и более драгоценна в своей иллюзорной похожести на реальный мир. Внутренним подсознательным желанием театра и зрителя было превращение этой иллюзорной игровой реальности в последнюю инстанцию, в ту безграничную вторую реальность, из которой переходить уже никуда не нужно, да и некуда. Разве только обратно, сюда, в профанный повседневный мир социума. Но зачем? Гораздо лучше уйти во вторую реальность взором и душой, мысленно поселиться там и пребывать в ней, никуда уже не «выныривая».

Романное повествование, театральные иллюзионистские представления, серийное киноповествование, сериалы телевидения создают благоприятные условия для мысленной жизни в воображаемой, внешне жизнеподобной реальности воплощенных фантазий. При такой организации второй иллюзионистской реальности первая реальность – вообще лишняя. В идеале она должна просто испариться, ее должна заменить более насыщенная событиями, чувствами и смыслами вторая реальность. Пожалуй, именно в кино жажда торжества второй реальности достигает апогея, ведь фильм на традиционном киноэкране невозможно



смотреть с включенным светом. Первая реальность, социальная поосторонность должна выключиться, уйти в глубокую тень, как бы исчезнуть на время киносеанса. Единомоментно кинозритель может видеть лишь один целостный фрагмент «второй реальности», создаваемой в иллюзионистском произведении<sup>2</sup>. Этот принцип утвердился ранее всего в ренессансной живописи, о чем подробно писала, в частности, М.И. Свидерская [4; 5]. Постепенно открытия художников проникли в театр, но главное – породили глобальную традицию мировидения, ставшую надолго магистральной для развития самых разных искусств. «Вторая реальность» Нового времени самодостаточна в своей иллюзионистской мощи. Она стремится доминировать. Еще до появления кино к этому пришел театр XVIII–XIX веков и реалистический театр XX века<sup>3</sup>.

Но ведь так было не всегда.

Более старинные формы театра, лишённые пафоса иллюзионистского жизнеподобия, потому и не стремились к внешнему сходству условной реальности и окружающего мира, что не жаждали отмены и испарения реальности первой. Опора на нее необходима. Представить себя отколовшимся от своего реального социума, реального повседневного пространства человек-артист и человек-зритель не в состоянии. Они желают не переселиться мысленно куда-нибудь, а удостовериться, что рядом с обыденным, профанным миром, и даже внутри него, есть некая иная пространственная зона – зона игровой символической деятельности, всегда несущей в себе высокую семантическую насы-

<sup>2</sup>Полиэкранность в рамках одного кадра является авангардной, экспериментальной формой художественного кино. Также сегментация экрана, разные части которого обозначают разные пространственные зоны, удаленные друг от друга, используются в нехудожественном телевидении, к примеру, во время репортажей из разных уголков планеты и диалогов репортеров с ведущими студийных программ («прямые включения»). Такие приемы органичны именно для ТВ, выходящего за пределы художественных принципов, которые восходят к иллюзионизму Нового времени.

<sup>3</sup>Подробнее о развитии жизнеподобия в театре см.: [10]

ценность. Важно и то, что к этой зоне примыкает какая-то иная, «третья» зона, и входы в нее здесь, перед глазами, в поле потенциального (хотя и нереализуемого) тактильного контакта. Вторая реальность старинного игрового действия не есть последняя инстанция для взора и сознания зрителя.

В античном театре с округлым театроном зритель обязательно видит наряду с действием и часть зрительской массы, и кусочки ландшафта за пределами видимого сценического пространства. А конструкция сцены нередко оказывается своего рода транзитной территорией между миром театрального действия и природным универсумом. Внутреннее пространство дома героев в театре Древней Греции это нечто недоступное для взоров публики театра. Пространство, примыкающее к видимому сценическому пространству, можно только представлять в воображении. Оно несет двойную семантику – это сакральная внутренность мира героев (подобная внутренности сосуда, материнской утробе, целле храма и т.д.) и в то же время по-своему священная, запретная для зрителей территория исполнителей, профессиональная кухня слуг бога Диониса.

Впрочем, кухня может занимать смежную со зрелищем территорию не только в переносном смысле. По описанию исследователей, в пространстве придворных представлений в тюдоровской Англии кухня и банкет-холл оказывались смежными напрямую или разделенными лишь коридором с двумя или тремя дверями. Соответственно, двери вели из банкет-холла либо в коридор, из которого имелись двери в кухню, либо сразу в большую кухню. Спектакль игрался как раз вдоль той длинной стены, где находились столь необходимые для обслуживания гостей двери. Кстати, эта стена именовалась как «screen», вдоль нее расставлялись элементы оформления зрелища [8, с. 9]. Слуги с подносами проходили как бы сквозь пространство представления, чтобы добраться до столов, где сидят хозяева с гостями и

пируют, смотря спектакль. Таким образом, слуги с пищей в руках оказываются связующими между всеми тремя пространствами – кухней, условным пространством представления и миром социальным, миром публичной деятельности пира, развлечения и всегда политики. Пространство зрелища оказывается транзитной территорией между кухней и парадным залом, низом и верхом, телесной пищей и светским общением. При всех внешних изменениях, данная структура пространства продолжает жить в ресторанных мизансценах, что, как правило, всегда улавливают студенты эстрадных факультетов, стоит им рассказать о пирах и представлениях старой Англии.

Наиболее же универсальной формой площадного зрелища, дожившего до нашего времени, является, как нам кажется, южноиталийская античная сцена. Как пишет Д.В. Трубочкин, «в современной науке общепринято считать южноиталийскую фарсовую сцену образцом раннеримской сцены, возводившейся напротив храмов и на форумах вплоть до середины II века до н.э. Она (эта сцена – Е. С.) считается типичной площадкой для мима и низовых зрелищ, не только для регионов Южной Италии и Рима, но и для Афин, начиная со времен Фесписа (2-я половина VI века до н.э.), а также для всех культур Средиземноморья классического времени и эллинизма... Этот тип сцены... не был утрачен, но... оказался весьма устойчивым в Европе: так, в эпоху Возрождения он воплощен в нескольких сценических конструкциях... – французская фарсовая сцена, сцена итальянской комедии дель арте, и сцена английских публичных театров «Глобус» и «Лебедь» в Лондоне...» [7, с.150]. Множество современных уличных и интерьерных представлений строится типологически сходным образом, будь то выступление ораторов на пустой сцене перед закрытым занавесом в школьном актовом зале, клубе, других учреждениях и вплоть до эстрадных представлений на временных подмостках в День города.

При такой организации пространства занавес, занавесочка, задник, а теперь, возможно, и экран – любые аналогичные плоскости – не закрывают сцену от зрителя, но, напротив, маркируют дальние границы сценического мира, его дальние пределы, которые зритель в идеале не должен видеть никогда. Очень важна категория подразумеваемого невидимого пространства, смежного с пространством зрелища как такового.

Дальняя граница условного пространства – граница подразумеваемого мира – полифункциональна и семантически полифонична. Эта дальняя граница воплощает дуализм внешнего, визуализированного и скрытого, недоступного для наблюдения, публичного зрелища и непубличной мастерской зрелища. Функция кухни зрелища в таком смежном пространстве относительно постоянна. Но то же самое смежное со зрелищем пространство может одновременно кодироваться как подразумеваемое жизненное пространство героев. И его следует интерпретировать всякий раз по-новому в зависимости от сюжета представления. Зритель может мыслить и представлять те различные среды и сооружения, которые упоминаются и незримо функционируют в рамках конкретного представления, сюжетного поворота.

Итак, к видимому условному пространству вплотную примыкает невидимое, пластически изменчивое в умозрении, гибко мыслимое пространство, которое может наделяться различными смыслами.

Компьютерная реальность строится именно как система бесконечно умножающихся смежных пространств, входы в которые так или иначе графически обозначены. За графическим знаком может оказываться и технически необходимая компьютерной реальности программа, и любая директория хозяина компьютера, и любой сайт Интернета, а на сайте – та или иная веб-страница. И так далее. Всякая виртуальная территория внутри экрана компьютера куда-то ведет.

О пороге и двери как границе миров в римской культуре, о дверном проеме как месте богоявления подробно пишет Д.В. Трубочкин, обращая внимание на то, что комедийная римская сцена делает дверь и порог наиболее стабильными и активно играющими пространственными образами [7, с. 215-216]. Однако, на наш взгляд, Рим в различных искусствах довел до высочайшей концентрации те смыслы, которые присущи в целом древней культуре, древнему миропониманию. Всякая переходность и всякие пограничные зоны семантически отсылают к главным границам – между этим миром и тем миром, посясторонностью и потусторонностью, между миром людей и миром богов. Всякая пограничная территория по-своему сакральна и насыщена драматизмом магических перемен, преобразований<sup>4</sup>. Из одного состояния в другое, из одного статуса в другой. Прелесть игровой реальности заключается в возможности героев многократно удаляться в другой мир и возвращаться в этот, как бы фланируя между тем и этим светом множество раз, тем самым отменяя трагедию смертности, необратимости жизни, конечности бытия, наконец, преодолевая границы человеческих возможностей.

В старинных формах российской культуры, как и во множестве других национальных культур, названные выше свойства проявляются весьма активно. «Архитектура и градостроительство призваны были выполнять функцию разделителей... пространственных сред. Так же как и нательные пояса, пояса или кольца стен вокруг города (как и вокруг отдельного двора) имели определенное магическое значение, значение оберега, причем это было настолько естественно, что органически вошло и в христианскую обрядность, в соответствии с которой городские укрепления всегда торжественно освящались. Особенно важное значе-

<sup>4</sup>Проблемы переходности в культуре нашли глубокое освещение, в частности, в следующем сборнике статей:[1].

ние, как утилитарное так и идейно-символическое, имели точки входов, ворота. Известно, что древние римляне ставили возле ворот статуи двуликого Януса – посредника между двумя мирами. В средневековой Руси над воротами сооружались церкви или устанавливались иконы», – пишет о древнерусском городе И.А. Бондаренко [1, с.176-177].

Как и в других странах, на Руси зрелищные формы существовали в контексте повседневной среды человеческой деятельности. И подразумеваемое невидимое пространство, смежное с пространством представления, являлось неотъемлемой составляющей и кукольного театра, и вертепа, и школьного театра, и райка, и зрелищ охочих комедиантов. Все эти виды театра не подразумевали «выключения», игнорирования объективной окружающей реальности.

Интерпретируя известную зарисовку кукольного представления, сделанную Адамом Олеарием, С.В. Стахорский так описывает устройство игрового пространства: «В центре рисунка – кукольник, закутанный в полотнище, которое служит ширмой. Полотнище перевязано у пояса, верхняя его часть прикреплена к обручу. Судя по всему, обруч крепился лямками у запястья. Подняв руки вверх, кукольник исчезал за ширмой, при этом его пальцы оставались свободными и могли управлять куклами. Сами куклы подвешивались на груди кукольника – так, чтобы легко было их менять. В раннем кукольном театре артист и ширма – одно целое. По окончании представления кукольник опускал руки, и ширма падала вниз, открывая для взора окружающих «закулисье» этого театрала» [6, с. 341].

По мнению исследователя, ширма в виде отдельно стоящей перегородки, появилась не раньше XIX века. Таким образом, пространство между полотнищем и телом кукольника было «кухней» представления, а фигура кукольника являлась дальней стенкой этой «кухни».

Вертеп строил зрелище в небольшом переносном домике без четвертой стены. Он являл прообраз храма, а также божественной вселенной, организованной вертикально. Подземелье-ад не изображалось, но подразумевалось, «оттуда появлялся черт, чтобы забрать душу Ирода и туда с ней проваливался» [6, с. 350]. Однако самым чарующим для публики, как нам представляется, был контраст небольшого ящика, разделенного на этажи, и той грандиозной христианской историей, сюжетные звенья которой оживали в его внутреннем пространстве. А что же было по ту сторону видимого игрового пространства? По сути, там начинались просторы вечности, божественной вселенной, сакрального абсолюта, не видимого зрителям «с этой стороны», но подразумеваемого. Если мы зададимся вопросом о том, что располагается по ту сторону алтарной части христианского храма, то ответ будет примерно такой же. Там – осуществленный выход за пределы обыденного и профанного, там – божественная вселенная, вечность, сакральный абсолют и, кроме того, материальная «кухня» литургии.

Иными словами, переходные зоны, границы транзитных пространств, магия игрового фланирования из этого мира в иной, из профанного в сакральный, из потока времени в вечность, из зоны видимого в зону невидимого – это те смыслообразующие атрибуты древней культуры, которые и по сей день актуальны и востребованы, воспроизводятся в самых различных формах и конфигурациях, реализуя глубинные потребности человеческого миропонимания.

Вместе с развитием науки Нового времени, вместе с ослаблением роли религии в современном обществе человек утрачивал многие привычные формы пространственных и временных ориентиров, ощущение сакральности мироздания, веру в потустороннюю реальность. Однако потребность в созерцании и взаимодействии с древними моделями переходности от этого не исчезала, но продолжала жить в угнетенном, затаенном состоянии.

Из глубин, из тени эта потребность начала выходить в эпоху распространения телереальности, для которой весьма характерен поток визуальных формосмысловых блоков, следующих плотной чередой и позволяющих зрителю переходить из одного блока в другой. Из студийного интерьера в реальную среду города, пустыни, военного полигона или любого другого пространства, представленного в репортажах корреспондентов. Из разных пластов заранее запечатленного прошлого – в текущее настоящее прямого эфира. Вместе с пультом дистанционного управления зритель обрел переходность с канала на канал, и, что показательно, для многих зрителей само пользование этой возможностью часто составляет цель просмотра телевизора. Включил, понажимал на кнопки пульта, попутешествовал с канала на канал – и выключил. Таков типичный ритуал наших дней.

Если мы приглядимся внимательнее к современному экрану, мы обнаружим в его мизансценах опять же стремление воссоздать и визуализировать ситуации переходности. Так, экранное пространство обрастает графическим дизайном, возникающим симультанно с основным, центральным изобразительным рядом. К примеру, идет фильм, а в «подвале» анонсируются сериалы или трансляции спортивных соревнований.

Или – идет выпуск новостей, ведущий произносит текст о конкретных событиях, а бегущая строка параллельно с этим устным текстом подает информацию о каких-либо других событиях. Идет сериал, а в уголке периодически всплывают данные курса валют, погоды и пр. Перед зрителем разворачиваются две и более реальностей сразу, каждая из которых – смежная с какой-то другой реальностью и отсылает зрителя к какому-то пространству и времени, режиму бытия и художественной материи. Телевизионная картинка, тем самым, уже не повторяет монолитную картинку кино только на маленьком экране, а, скорее, тяготеет к компьютерной картинке, с ее культом межпортальной площади.



Наконец, центральным образом телевизионной реальности становится экран. Человек рядом с экраном или с экраном у себя за спиной – такова типичная студийная мизансцена новостных программ. Телемосты, экраны в студии ток-шоу и музыкально-танцевальных шоу, экранные устройства, рекламируемые в специальных роликах, и экранные устройства, присутствие которых необходимо по сюжету художественных телепроизведений, – все это складывается в культ экрана и экранов, которые зритель видит в своем «голубом экране». Телезритель нередко оказывается наблюдателем околоскранных или межэкранных сред в самых разных телепередачах, телефильмах и сериалах. «Экраны в телеэкране» – символический образ переходности и виртуального многомирия, в зоне которого располагаются и работники телевидения, и вымышленные герои, и потребители телеконтента.

Компьютерная внутриэкранный мизансцена уже изначально организована так, что мы, как правило, видим зоны переходности; и это не щели, не пустота, не полоска тьмы. Мы видим материальные обозначения того порога, той плоскости, за которой начинается подразумеваемая виртуальная реальность, смежная с пространством экранной медийной площадки-площади. А это значит, что внутрикомпьютерная мизансцена возвращается к старинным моделям организации условной реальности, где происходит символическая деятельность. И для таких моделей принципиально важно присутствие невидимого, но подразумеваемого пространства, а точнее – пространств, имеющих зримые обозначения в видимом пространстве. Очень важно, чтобы мир не замыкался в двух реальностях, чтобы в нем всегда было место переходу куда-то еще, чтобы у потусторонних миров был порог, рубеж, черта, связующая с посюсторонним миром и при этом отделяющая его от нас, от здешней среды. Многосторонняя, и, желательно, обратимая, желательно, визуально закреплённая переходность всегда сакральна. Она является залогом нормальной,

полноценной коммуникации в пределах магической вселенной.

Важно, чтобы фланирование «туда и обратно» было как-то графически, предметно закреплено. Тогда и присутствие потусторонних миров будет неопровержимее. Фланирование из одних миров в другие миры каждый может переживать в своем настроенческом регистре. Можно этот процесс смаковать или увлеченно поглощать, как поглощают туристические красоты. Можно претерпевать и вкладывать в свое фланирование «охоту к перемене мест» в онегинско-печеринском духе, воплощая хандру и общую неудовлетворенность ни одним из миров. ни «здесь», ни «там», в виртуальности.

Так или иначе, а инициирование многократной переходности, визуальная фиксация многомирия в компьютерной мизансцене подразумевает большую цель – восстановление принципа бытия человека в магической вселенной.

При этом, конечно же, многое меняется. Уходит потенциальная возможность тактильного контакта с материальной средой зрелища. Ей на смену приходит дистанционность визуальных миров, отгороженных от воспринимающего плоскостью экрана. Однако показательно то, что контакт, пускай лишь визуальный, с экранными мирами, чрезвычайно важен современному индивиду. И этот контакт обретает все более прямой и приватный характер, поскольку со времен изобретения телеэкрана происходит неуклонное сокращение оптимального расстояния между экраном и пользователем. Персональный компьютер, ноутбук, мобильные экранные устройства готовы все плотнее подступать к индивиду, «смотреть ему в глаза», контактировать в режиме общения тет-а-тет, что многократно сближает человека с внутриэкранными зрелищами.

Компьютерная реальность овладевает иллюзорностью, предлагает квинтэссенцию внешнего реализма «картинки», в том числе самой фантастической, смоделированной намеренно, а не

запечатлевающей документальную реальность. Тем самым, компьютер свободно синтезирует элементы открытой условности и жизнеподобия визуальных форм. Но самое главное новшество связано с ролью зрителя-пользователя, который теперь допущен в виртуальные подразумеваемые, смежные зоны. Он может не только умозрительно представлять преодоление тех или иных рубежей визуального внутрикомпьютерного мира, но преодолевать, обнаруживать новые, проходить сквозь них, далее и бесконечно. Медийная площадь, из которой один или несколько порталов ведут в другие миры, на другие медийные площадки, – это лишь «ячейка», клетка компьютерной реальности, которая целиком уже неисчерпаема. Ее невозможно всю исходить с помощью мышки и кликов. Визуальное преодоление границ миров, свободное движение по «анфиладам» переходных зон теперь доступно рядовому пользователю.

Макрокосм виртуальной транзитности сделался проницаем для человека-зрителя, человека-актера, человека-манипулятора. И этот макрокосм ждет всякий раз, когда и какой режим взаимодействия выберет пользователь, когда он даст старт и активирует динамику компьютерной магической вселенной. Право до известной степени повелевать в отношениях с компьютером должно несколько сгладить и компенсировать состояния социального бессилия, экономической стесненности и душевного одиночества, которые преследуют современных людей. Так или иначе, утраченная магическая вселенная возвращается к человеку нашей эпохи в виде виртуального пространства переходности на «рабочем столе» и по ту сторону «рабочего стола».

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бондаренко И. А. Средневековая Русь. Художественное единство древнерусского города / И.А. Бондаренко // художе-

ственные модели мироздания. Взаимодействие искусств в истории мировой культуры. Книга первая. – М.: НИИ РАХ, 1997.

2. Искусство в ситуации смены циклов. Междисциплинарные аспекты исследования художественной культуры в переходных процессах / под ред. Н. А. Хренова. – М.: Наука. 2002.

3. Колязин В. Ф. От мистерии к карнавалу: театральность немецкой религиозной и площадной сцены раннего и позднего Средневековья / В.Ф. Колязин. – М.: Наука, 2002 .

4. Свидерская М.И. Караваджо. Первый современный художник. Проблемный очерк / М.И. Свидерская. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2001.

5. Свидерская М. И. Пространственные искусства в западноевропейской художественной культуре XIII-XIX веков / М.И. Свидерская. – М.: Галарт, 2010.

6. Стахорский С.В. Театральная культура Древней Руси / С.В. Стахорский. – М.: ГИТР, 2012.

7. Трубочкин Д.М. «Все в порядке! Старец пляшет...» Римская комедия плаща в действии / Д.М. Трубочкин. – М.: ГИТИС, 2005.

8. Craik T.W. The Tudor Interlude Stage, Costume, and Acting / T.W. Craik. – Leicester University Press, 1957.

9. Farrell J., Puppa P. A History of Italian Theatre / J. Farrell, P. Puppa. – Cambridge University Press. 2006.

10. Naturalism and Symbolism in European Theatre/ 1850-1918 / Ed.by Schumcher. – Cambridge. Cambridge University Press.

11. Nullin D.C. The Development of the Playhouse A Suevey of Theatre ArchiTecture From Renaissance to the Present / D.C. Nullin. – Berkeley, Los Angeles. University of California Press, 1970.

12. Ranger P. «Terror and Pity Reign In Every Breast»/ Gothic Drama In the London Patent Theatres. 1750-1820. London, 1991.

13. Tutson I. Music and Culture in Late Renaissance Italy. Oxford. Oxford University Press. 2002.

# BACK TO THE PREHISTORY OF ON-SCREEN COMPUTER MISE-EN-SCENE

E.V. SALNIKOVA

*State Institute of Art Studies*

*The article discusses the on-screen reality of the computer, where the visual arrangement of signs on the screen folds into inner computer mise-en-scene. The right to rule in the relations with the computer smooths and compensates for man-Hector the state of social powerlessness, economic pressure and emotional loneliness. Lost magical universe returns to the man of our age in the form of virtual space transition on the «desktop» and on the other side of the «desktop».*

*Keywords: screen reality of the computer, visual arrangement of signs, inner computer mise-en-scene, the contact sense, macrocosm of virtual transition, the right to rule the computer, spiritual loneliness.*

## LIST OF REFERENCES:

1. Bondarenko I. A. *Srednevekovaya Rus'. Hudojestvennoe edinstvo drevnerusskogo goroda. [Medieval Russia. Art unity of ancient Russian city] / I.A. Bondarenko//Hudojestvennie modeli mirozdaniya. Vzaimodejstvie iskusstv v istorii mirovoy kulturi. [Art models of the universe. Interaction of arts in the history of world culture. ] The first book. – M.: Scientific research institute RAH, 1997. (In Russ.)*

2. *Iskusstvo v situacii smeni ciklov. Mejdisciplinarnie aspekti issledovaniya hudojestvennoy kulturi v perehodnih processah. [Art within change of cycles. Multi-subject aspects of research of*

art culture in transition processes] / under the editorship of 83  
N. A. Hrenov. – M.: Science. 2002. (In Russ.)

3. Kalyazin V. F. *Ot misterii k karnavalu: teatralnost' nemeckih religioznih i ploschadnoy sceni rannego i pozdnego Srednevekovya* [From a mystery to a carnival: theatricality of the German religious and vulgar stage of the early and late Middle Ages] / V. F. Kolyazin. – M.: Science, 2002. (In Russ.)

4. Svidersky M. I. *Karavadjo. Perviy sovremenniy hudojnik. Problemniy ocherk* [Caravaggio. The first modern artist. Problem sketch] / M. I. Sviderskaya. – SPb.: Dmitry Bulanin, 2001. (In Russ.)

5. Sviderskaya M. I. *Prostranstvennie iskusstva v zapadno-evropejskoy hudojestvennoy kulture XIII-XIX vekov*. [Spatial arts in the West European art culture of the XIII-XIX centuries] / M. I. Sviderskaya. – M.: Galart, 2010. (In Russ.)

6. Stakhorsky S. V. *Teatralnaya kultura drevney Rusi* [Theatrical culture of Ancient Russia] / S. V. Stakhorsky. – M.: GITR, 2012. (In Russ.)

7. Trubochkin D. M. «Vse v poryadke! Starec plyashet...» *Rimskaya komediya plascha v deystvii*. [«Everything is all right! The old man is dancing...» The Roman comedy in action] / D. M. Trubochkin. – M.: GITIS, 2005. (In Russ.)

8. Craik T.W. *The Tudor Interlude Stage, Costume, and Acting* / T.W. Craik. – Leicester University Press, 1957.

9. Farrell J., Pappa P. *A History of Italian Theatre* / J. Farrell, P. Pappa. – Cambridge University Press. 2006.

10. *Naturalism and Symbolism in European Theatre/1850-1918* / Ed. by Schumcher. – Cambridge. Cambridge University Press.

11. Nullin D.C. *The Development of the Playhouse A Suevey of Theatre ArchiTecture From Renaissance to the Present* / D.C. Nullin. – Berkeley, Los Angeles. University of California Press, 1970.

12. Ranger P. *«Terror and Pity Reign In Every Breast»/Gothic Drama In the London Patent Theatres. 1750-1820.* London, 1991.

13. Tutson I. *Music and Culture in Late Renaissance Italy.* Oxford. Oxford University Press. 2002.

# ПОЛИЭКРАН И ПРОЦЕССЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ 1950–1960-Х ГОДОВ

М.Ф. КАЗЮЧИЦ

*Государственная Академия медиаиндустрии*

*В статье рассматривается «полиэкранное кино», полиизображение, в отличие от предшественников, созданное с помощью одного проектора и одного экрана, когда поликадр понимается как прием в изобразительном решении фильма, как взаимосвязь полиэкранного и поликадрового принципов. Описываются системы вариополикадрового широкоформатного кинематографа. Сегодня человек пребывает в окружении значительного числа устройств, имеющих экраны. Само по себе данное обстоятельство существенно изменяет опыт пользователя. Речь идет не столько об изолированности восприятия в целом (индивидуальные экраны разобщают), сколько в большей мере об изменении эстетического опыта зрителей. Вынужденное интенсивное обращение с многочисленными экранами способствует выработке, по-видимому, новых коммуникативных моделей, общих для населения различных регионов, которые способствуют именно интеграции пользователей/зрителей.*



*Ключевые слова: «полиэкранное кино», полиизображение, проектор, поликадр, поликадровый принцип, вариополикадровый кинематограф.*

Существенный сдвиг в развитии экранной культуры (в настоящем докладе рассматриваются страны Европы и США) приходится на 1950–1960-е годы. Два десятилетия характеризуются мощными изменениями в сфере выразительных средств кино и ТВ. Феномен Новой волны во Франции, «независимых» в США, творческих находок М. Антониони, всплеск интереса к экспериментальному кино непосредственно связаны с технической модернизацией экранных технологий.

Одновременно к этому периоду телевидение окончательно укореняется как ведущее средство массовой коммуникации. Вместе с тем, возникший естественный отток зрителей из кинотеатров стал, в известной мере, стимулом развития так называемых новых систем кинематографа: панорамного, широкоэкранного, широкоформатного, вариополикадрового.

Термином «полиэкранное кино» традиционно обозначаются весьма разнообразные способы съемки и демонстрации множественного изображения (полиизображения). В истории развития кинотехники сложилось три основных способа создания полиэкранного изображения. Первые два принадлежат к полиэкранному кино, здесь полиизображение формируется двумя способами: 1) несколько кинопроекторов и несколько экранов; 2) несколько кинопроекторов и один экран. Третий способ связан с созданием поликадрового кино, его определяет полиизображение, созданное с помощью одного проектора и одного экрана. С этим последним вариантом связывается понимание поликадра как приема в изобразительном решении фильма. Однако границы исторической перспективы собственно поликадрового кино будут зависеть от некоторых существенных факторов. В первую очередь от вза-

имосвязи полиэкранного и поликадрового принципов. Традиционно первым фильмом, в котором было применено полиизображение, считается кинокартина А. Ганса «Наполеон» (1927): здесь была использована полиэкранная проекция с трех кинопроекторов на три экрана [2, с.46]. Однако первые опыты полиэкранного кино относятся еще к началу века. В 1900 году Р. Гримуэн-Сансон на Всемирной выставке в Париже продемонстрировал круговую панораму («Синерама») из 10 кинопроекторов и 10 экранов [12, с.273-274]. В то же время полиизображение, созданное на одной пленке, – прием, известный еще со времен пионеров кино. Так, в работах Ж. Мельеса нередко применяется полиизображение как частный случай комбинированного кадра. В работах «Человек-оркестр» («L'hommeorchestre», 1900), «Меломан» («Lemélan», 1903) и др. применяется поликадр: изображения тематически, композиционно и содержательно связаны, что является сущностным признаком поликадрового кино [12, с.13]. К поликадру в дореволюционных работах обращался, например, Я. Протазанов и другие отечественные режиссеры. Нельзя пренебречь и вопросом о минимальном числе изображений. В энциклопедических изданиях [5; 16] минимальным числом изображений, составляющих полиизображение, считается три (вероятно, под влиянием фильма А. Ганса), хотя диптихи известны в кино и до фильма «Наполеон»<sup>1</sup>.

Поликадр в период немого кино – типичное явление. Диптихи, триптихи (каше различной формы – вертикальное, диагональное, концентрическое и пр.) применялись в двух основных случаях. Во-первых, как эквивалент параллельного монтажа. Во-вторых, как средство привлечь внимание зрителя к символической стороне изображения. Прекрасный пример поликадра во втором значении есть в кульминационной части фильма А. Кавальканти

<sup>1</sup>Например, в фильме «Муж индианки» (The Squaw Man», 1913) С.Де Милла.

«Только время» (1927) – образ Города как символа человечества. Любопытно, что режиссер, стремясь, вероятно, усилить метафору (амбивалентность человеческой природы), применил фигурные маски, так что поликадр напоминал разбитое зеркало.

Полиэкранный, таким образом, вполне согласуется с тем содержанием эстетического опыта, который предоставляли зрителю эксперименты в авторском (пользуясь термином А. Базена) кино тех лет – рваный монтаж и коллажная эстетика Годара, полиэкранные эксперименты Н. Джуйсона, Р. Флейшера и др.

Как особый тип экранного зрелища полиэкран широко распространяется на Всемирных выставках, начиная с 1958 года, и в системе рекламно-информационных форматах кино и ТВ. Фактически в этот период закладывается то культурное основание, которое сегодня отводится экрану как специальному средству коммуникации и развлечения (единичные панели, мониторные стены, светодиодные экраны больших размеров – в пространстве городов, учреждений, массово-театрализованных представлений), в известной мере определяющему новый особый эстетический опыт (синтез театра, новых типов экранной проекции, звуковых систем).

Общая тенденция новых систем кинематографа – опора на те психологические аспекты картины мира человека, которые прежде привлекались спорадически или не были задействованы вообще экранными искусствами. Зрелищные возможности панорамного кино во многом обусловлены механизмом периферического зрения, аширокоформатного кино – синтезом центрального и периферического зрения. Немаловажна роль и систем панорамного звучания, эффективные промышленные образцы которых вводятся в 1950-е годы. Полиэкранный опирается на специфический механизм центрального зрения, который в значительной мере определяет формирование перцептивного пространства (наряду с иными типами зрения) человека.

К этому располагали композиционные возможности поликадра, позволявшие гораздо более эффективно контролировать эстетическое воздействие изобразительного решения и нарратива. Подобную взаимосвязь нарратива, сюжетной разработки и выразительных средств кино, например, усматривал еще С. Эйзенштейн. В частности, в работе «Динамический квадрат» он предлагал изменять композицию кинокадра (вертикальная/горизонтальная) в зависимости от развития сюжетной линии фильма, линий отдельных героев [14, с.317-329].

Подобный культурно-исторический потенциал полиэкранного, поликадрового, вариоскопического кино оказался весьма востребован в 1950-е–1960-е годы, когда развитие аттракционно-развлекательной составляющей казалось панацеей спасения кинопроцесса от примата телевидения [3, с.121–127]. В качестве элемента оформления художественного пространства выставочной экспозиции полиэкранный, вариоскопический фильм мог значительно разнообразить эстетический опыт зрителя и включал:

- 1) разнообразные композиционные размещения экранов (крестообразные);

- 2) формы экранов (треугольные, концентрические, сферические). Как правило, арт-пространство предполагало нетипичные условия пребывания и для зрителя в зале/просмотровом пространстве. Зрители располагались на полу; полулежа; кресла совершали циклические разнотипные движения; экраны могли перемещаться, нависать над зрителем; пространство могло декорироваться дополнительным художественным освещением, отражающими поверхностями и пр.;

- 3) если фильм демонстрировался в качестве вариополикадрового (на одной пленке), то полиэкранная композиция могла включать специальные изобразительные элементы (динамический кадр – предшественник современной технологии

ключевого кадра – изменения размеров, числа кадров и пр.). Так, в 1958 году на Всемирной выставке в Брюсселе в зале ЧССР публике был представлен знаменитый киноаттракцион «LaternaMagica»: полиизображение формировалось кинопроекторами на нескольких экранах и в сочетании с музыкальным оформлением образовывало эффектное представление [11, с.55] В последующее десятилетие полиэкранное кино становится важным аспектом выставочной деятельности. Так, на Всемирной выставке в Монреале Чехословакия представила новый вариант знаменитого киноаттракциона «Поливидение» [1, с.2], число проекционных аппаратов и экранов составляло, соответственно, 11 и 48. При этом экраны, как правило, имели не только разный коэффициент соотношения сторон (например, экран с вертикальными пропорциями), но и форму экрана (круг, треугольник, шар) [11, с.13-14]. В те же годы поликадр становится распространенным приемом в рекламно-информационных форматах: кинотеатральных трейлерах, заставках к фильмам, кино- и тележурналам и т.д.

Указанные композиционные особенности полиэкрана позволяли эффективно решать спектр задач информационного и развлекательного характера. Возросшая популярность в оформлении выставочного пространства и в качестве изобразительного элемента экранного произведения показала востребованность полиэкрана в массовой культуре как особой синтетической художественно-эстетической системы. Эстетический опыт, формируемый у зрителя/потребителя, позволял эффективно решать информационно-коммуникативную и развлекательную задачи. Максимальный объем информации передавался за сравнительно краткий промежуток времени.

Тогда же, в 1960-е годы, предпринимаются отдельные попытки ввести вариополикадр в систему изобразительного решения

отечественного кино. В игровой киноленте Г.Рошала «Суд сумасшедших» (1962) был применен триптих, метод вариоскопии был применен в фильме Р. Быкова «Айболит-66» (1966). Научно-популярные фильмы оказались гораздо более успешными. «Утро космической эры» (1960), «Земля и небо» (1969), снятые К. Домбровским, одним из создателей отечественной кинопанорамы и зачинателем отечественной традиции вариополикадрового кино. Тем не менее, несмотря на широко проводившиеся экспериментальные исследования, основное внимание уделялось внедрению в массовое производство широкоформатных лент с неизменным соотношением сторон кадра, поиску методов качественной печати таких фильмов, производства соответствующих расходных материалов и др. Принципиальная эффективность полиэкранного (поликадрового) вариоскопического кино, таким образом, прогнозировалась в рамках отечественной экранной культуры в целом, но его фактический массовый и суггестивный эффект и возможность существовать в качестве самостоятельно художественного явления не были достаточно очевидными.

Выходя за указанные временные границы статьи, напомним, тем не менее, что отечественный полиэкранный кинематограф также достиг звезд сквозь тернии. К началу 1970-х годов в СССР оформляются две системы вариополикадрового широкоформатного кинематографа: «Совполикадр» и «Варио-70», основанные на сходных технологиях производства. Название «Совполикадр» (советский полиэкранный кадр) связано с одноименной производственной технологией (так называемой «системой»)<sup>2</sup>, созданной ведущими представителями научных и творческих коллективов НИКФИ и киностудии «Мосфильм» [8, с.25].

Данная система была запатентована в 1973 году авторским коллективом в составе А.С. Шейна, А.М. Светлова, М.З. Высоц-

<sup>2</sup>Заявка на коллективный патент подана в 1971 г. Патент выдан в 1973.

кого, Б.Н. Коноплева и других. Вариополикадр здесь создавался на широкоформатной пленке со стандартным шагом 5 перфораций, что соответствовало международному стандарту широкоформатного кинематографа. Фильмы творческой мастерской «Совполикадр» широко освещались в прессе. О вариополикадровом кино высказывались в разные годы Я. Варшавский, Г. Чухрай, С. Герасимов, С. Кулиш, А. Романов, Г. Капралов и др. [2; 4; 6]. Фильмы получали престижные награды на отечественных и на зарубежных кинофестивалях. Благодаря работам творческой мастерской полиэкранное решение фильма стало чаще применяться в документальных, научно-популярных и игровых кинокартинах вне «Совполикадра». Яркие примеры полиэкранных и/или вариоскопических изобразительных решений в художественном фильме «Победа» (1984) Е. Матвеева<sup>3</sup> или в кинолентах соратника А. Шейна, Г. Бреннера «Этот день победы» (1984), «Мир в движении» (1986) демонстрируют высокий художественный потенциал вариополикадра в кинематографе.

Система «Варио-70» была создана в 1969–1970 годах коллективом «НИКФИ» при участии «Центранучфильма» [7, с. 3]. Домбровский выступал одним из разработчиков. Данную систему от «Совполикадра», помимо иного съемочного, проекционно-оборудования, цикла проявки-печати, отличал увеличенный размер кадра, имевший шаг кадра 10 перфораций на широкоформатной пленке. Это позволяло создавать весьма эффектные изображения, которые могли занимать максимальную площадь, равную двум стандартным широкоформатным кадрам. Основной сферой применения системы «Варио-70» в силу ее дороговизны и энергоемкости стал выставочный сегмент. Наиболее известным является короткометражный фильм «Земля и небо»

<sup>3</sup>Поликадр создан при участии Г. Бреннера.

(«СССР и космос»), который Домбровский выпускает для Всемирной выставки ЭКСПО-70 (Осака, Япония) [7, с. 1-10]. На киноленту хронометражем около 13 минут возлагалась задача «обобщить выводы из экспозиции... всего Советского павильона в целом» [10, л.5 ].

Домбровский, к примеру, подчеркивал комплексный характер экранного образа, созданного в полиэкранном кино: «Новая кинематографическая техника дает широкие возможности полифонического развития темы, и это очень важно, так как должно дать эстетический эффект совершенно особого рода» [10, л.4, 6]

Одновременно зрелищность, развлекательная сторона полиэкрана позволяла эффективно решать задачи манипулятивного характера, отвлекая зрителя/потребителя (реципиента) от критической оценки собственно транслируемого сообщения (реклама). Как синтетическая система полиэкранный 1950–1960-х годов стал одним из характерных маркёров грядущего нового этапа в развитии экранной культуры, определяющей и определяемой эстетикой экрана.

Современный этап характеризуется широким развитием полиэкранных систем. В области профессиональной деятельности широко распространены так называемые мониторные стены, состоящие либо из отдельных мониторов, либо из больших панелей, изображение на которых программными средствами разбивается на сегменты. В то же время широчайшее распространение получили мониторные стены в рамках массовых театрализованных представлений (концерты, шоу). Они не только делают просмотр концерта более комфортным (увеличение объектов), но и в значительной мере изменяется эстетическое восприятие постановки в целом, формируя специфическое замкнутое пространство. Заметим, что принципиальная схема подобных экранов и их эстетического воздействия была подготовлена предшествующими годами развития кинотеатральных систем. Первые кон-



цртные экраны появляются еще в 1970-х годах. Изображение с трансляционных камер через проекторы проецировалось на размещенные в пространстве зала киноэкраны [15, с.336 и др.].

Сегодня индивид пребывает в окружении значительного числа устройств, имеющих экраны. Само по себе данное обстоятельство существенно изменяет опыт пользователя. Речь идет не столько об изолированности восприятия в целом (индивидуальные экраны разобщают), сколько в большей мере об изменении эстетического опыта зрителей. Вынужденное интенсивное обращение с многочисленными экранами способствует выработке, по-видимому, новых коммуникативных моделей, общих для населения различных регионов, которые способствуют именно интеграции пользователей/зрителей. В этой связи целесообразно в перспективе перейти к постановке проблемы полиэкранности как особого состояния эстетического опыта современного индивида в целом. В таком случае «полиэкранный», «полиэкранный» могут быть введены в качестве теоретического объекта, подобно существующим ныне объектам «симулякр», «телесность», «рекламный миф», определяющим во многом категориальный статус неклассической эстетики.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Варшавский Я. Неизбежность полиэкрана. Проблемы мастерства / Я. Варшавский // Искусство кино. – 1971. – №7.
2. Варшавский Я. Полиэкранный начинается / Я. Варшавский. – М., 1983.
3. Высоцкий М., Комар В. Новые горизонты кинотехники / М. Высоцкий, В. Комар // Искусство кино. – 1959. – № 7. С. 121–127
4. Герасимов С. Новые возможности экрана / С. Герасимов // Советский экран. –1970. – №17.
5. Кинословарь: в 2-х тт. / под ред.С.И. Юткевич. – М., 1960–1970. – Т.2. – С. 338

6. Капралов Г. Многоликий экран / Г. Капралов // Правда. – 1978, 13 января. – С.3
7. Комар В.Г. Кинематограф на Всемирной выставке Экспо-70 / В.Г. Комар // Техника кино и телевидения. – 1970. – №4.
8. Комар В. Обзор основных направлений развития техники кинематографии СССР на 1971–1975 годы / В.Г. Комар; Гос. ком. Совета Министров СССР по кинематографии «Госкино СССР». Всесоюз.науч.-исслед. кинофотоинститут «НИКФИ». – М., 1972. – С.25.
9. Комар В.Г. (руководитель), Бреус Ю.В., Лернер Я.Б., Лисогор М.М.и Стрелкова И.М.. Отчет о командировке группы советских специалистов в Канаду для ознакомления с методами использования и технологическими средствами кинематографа на Всемирной выставке 1967 г. в г. Монреале – ЭКСПО-67 / В.Г. Комар [и др.] – М., 1967. – С. 13.
10. Крепс В. М., Домбровский К. И. «СССР и космос». Литературный сценарий вариофильма. Авторизир. маш. 1969 // РГАЛИ. Ф. 2889. «Крепс». Оп. 1. Ед. хр. 97.
11. Майоров Н.А. Панорамные системы кинематографа / Н.А. Майоров // Мир техники кино. – 2011. – №22. – С.46.
12. Садуль Ж. Всеобщая история кино: в 6 тт. / Ж. Садуль. – М., 1958–1963. – Т.1. – С. 273–274.
13. Чухрай Г. «Наш марш» / Г. Чухрай // Экран 1970–1971. – М.: Искусство. 1971.
14. Эйзенштейн С. Избранные произведения в шести томах / С. Эйзенштейн. – М.: Искусство, 1964-1971. – Т. 2. – С.317-329
15. Якобсон М. Многокамерное производство: от подготовки до монтажа и выпуска / М. Якобсон. – М.: ГИТР, 2012. – С.336 илс.
16. The Film Encyclopedia / by the Estate E.Katz. – N.Y., 2005. – P.2013.

# SPLIT SCREEN AND THE TRANSFORMATION PROCESSES OF SCREEN CULTURE IN THE 1950s AND 1960s

M.F. KAZYUCHITS  
*State Academy of Media Industry*

*The article deals with the system of variability of split frame of widescreen cinema. Today a person is surrounded by a large number of devices which have screens. In itself, this fact significantly changes the user's experience. It is not so much about the isolation of perception as a whole, but more about changing the aesthetic experience of the audience. Involuntary intensive treatment of multiple screens courses the development of new communication models that contribute to the integration of users/viewers in particular.*

*Keywords: «split screen cinema», split image, projector, split frame, split frame principle, variability of split frame cinema.*

## LIST OF REFERENCES:

1. Varshavsky Ya. Neizbezhnost poliekрана. Problemi masterstva. [Inevitability of a split screen. Skill problems] / Ya. Varshavsky // Art of the film. – 1971. – No. 7. (In Russ.)
2. Varshavsky Ya. Poliekran nachinaetsya [A split screen begins] / Ya. Varshavsky. – M, 1983.
3. Vysotsky M., Komar V. Novye gorizonti kinotekhniki [New horizons of film equipment] / M. Vysotsky, V. Komar // Art of the film. – 1959. – No. 7. Page 121-127 (In Russ.)

4. Gerasimov S. *Novie vozmojnosti ekrana [New opportunities of the screen] / S. Gerasimov//Soviet screen. –1970. – No. 17. (In Russ.)*
5. *Film dictionary: in 2 vol. / under the editorship of S. I. Yutkevich. – M, 1960–1970. – T.2. – Page 338(In Russ.)*
6. Kapralov G. *Mnogolikiy ekran [Many-sided screen] / G. Kapralov//Truth. – 1978, on January 13. – Page 3*
7. Komar V. G. *Kinematograf na vseмирnoy vistavke Expo-70 [Cinematography at the World Fair Expo-70] / V. G. Komar//Equipment of cinema and television. – 1970. – No. 4. (In Russ.)*
8. Komar V. *Obzor osnovnih napravleniy razvitiya tehniki kinematografii na 1971-1975 [The review of the main directions of development of cinematography technology in the USSR in 1971-1975] / V. G. Komar; State Committee Council of ministers of the USSR on cinematography of «State cinema of the USSR». All-soviet scientific research NIKFI film photoinstitute. – M, 1972. – Page 25. (In Russ.)*
9. Komar V.G. (head), Breus Yu.V., Lerner Ya.B., Lisogor M.M., Strelkova I.M. *Otchet o komandirovke gruppy sovetskih specialistov v Kanadu dlya oznakomleniya s metodami ispolzovaniya i tehnologicheskimi sredstvami kinematografa na vseмирnoy vistavke 1967 goda v Monreale. [The report on business trip of group of the Soviet experts to Canada for acquaintance with methods of use and technological means of cinema at the World Fair 1967 in Montreal] – EXPO-67 / V. G. Komar [etc.] – M., 1967. – Page 13. (In Russ.)*
10. Kreps V. M., Dombrovsky K. I. *SSSR I kosmos [«USSR and space»]. Script of a variofilm. 1969 / RGALI. F. 2889. «Kreps». Op. 1. xp. 97. (In Russ.)*
11. Mayorov N. A. *Panoramnie sistemy kinematografa [Panoramic systems of a cinema] / N. A. Mayorov//World of equipment of cinema. – 2011. – No. 22. – Page 46. (In Russ.)*
12. Sadul Zh. *Vseobschaya istoriya kino: v 6 tomah [General history of cinema: in 6 vol.] / Zh. Sadul. – M, 1958–1963. – V.1. – Page 273-274. (In Russ.)*

13. Chukhrai G. *Nash marsh* [«Our march»] / G. Chukhrai // *Screen 1970-1971*. – M.: Art. 1971.

14. Eisenstein S. *Isbrannie proizvedeniya v shesti tomah* [The chosen works in six volumes] / S. Eisenstein. – M.: Art, 1964-1971. – V. 2. – Page 317-329 (In Russ.)

15. Jacobson M. *Mnogokamernoe proizvodstvo: ot podgotovki do montaja I vipuska* [Mastering Multicamera techniques: from preproduction to editing and deliverables] / M. Jacobson. – M.: GITR, 2012. – Page 336. (In Russ.)

16. *The Film Encyclopedia*/by the Estate E.Katz. – N.Y., 2005. – P. 2013.

## НОВЫЙ ТИП МИМЕСИСА В ЭПОХУ ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ?

О.В. СТРОЕВА

*Гуманитарный институт телевидения  
и радиовещания им. М.А. Литовчина*

*В статье рассматривается некий медийный тип симбиоза реальности и «экранного контрмира» как проявление особого типа мимесиса (подражания). В современном искусстве наблюдается общая тенденция к гиперреализации и иллюзионизму, к подражанию или даже к точному копированию реального пространственного мира, к его документации посредством техники, что свидетельствует о прямом влиянии медиасферы на эстетическое восприятие. В различных видах искусства прослеживается тотальная зависимость от технических средств воспроизведения и попытка убрать все следы рукотворности. В итоге, мимесис, если и присутствует в современном гиперреалистическом искусстве, то только как отголосок прошлого или его след, поскольку между природой и человеком стоит технология экрана.*

*Ключевые слова: мимесис, подражание, симбиоз, реальность, «экранный контрмир», гиперреализация, иллюзионизм, копирование, документация, медиасфера, технические средства воспроизведения, технология экрана.*

Экранная культура сегодня является неотъемлемым звеном в восприятии реальности. Экран зачастую буквально перекрывает взгляд современного человека, образуя некий искусственный фильтр, в котором отражается, документируется или, наоборот, искажается, преобразуется действительность. Наш современник постоянно находится в потоке визуальной информации, где нет границы между фикцией и фактом, фантазией и документом. Как следствие для современного сознания стал характерен некий медийный тип симбиоза реальности и «экранного контрмира». С одной стороны, современный человек выстроил технологическую преграду между собой и миром, которая служит своеобразной защитой от экзистенциальных страхов. Перефразируя Ницше, можно было бы сказать: «нам дано искусство экрана, чтобы не умереть перед истиной». Подобно древнему сознанию, выстраивающему мифологические конструкции, как спасительный космос, современный человек отгораживается от внешнего экзистенциального хаоса собственноручно сконструированной виртуальной реальностью.

В то же время, в современном искусстве мы наблюдаем общую тенденцию к гиперреализации и иллюзионизму, подражанию или точному копированию реального, видимого, пространственного мира, его документации посредством техники, что свидетельствует о прямом влиянии медиасферы на эстетическое восприятие. В живописи, скульптуре и различных направлениях паблик-арт (уличное искусство) прослеживается тотальная зависимость от технических средств воспроизведения и попытка убрать все следы рукотворности. Проблема «фиксации бытия» или отражения реальности в искусстве традиционно была связана с фундаментальной характеристикой эстетики – мимесисом, категорией, установленной Аристотелем, дожившей до наших дней, пройдя нелегкий путь через отрицание, так называемый антимимесис, к постмимесису – многоуровневому лабиринту вза-

имных отражений и подражаний. В теории искусства существует традиция разделять «мимесис» (подражание) и «демиургию» (ремесло, делание, природоборческая, состязательная эстетика агона). Противопоставление миметических и демиургических культур, как менее и более творческих соответственно, основано на концепции, что демиургия (poiesis) является преобразованием природы, а не простой ее имитацией (mimesis). Но Мартин Хайдеггер обратил внимание на соотнесение двух других понятий: poiesis и techne. И для него poiesis также был ближе к сути того, что мы называем сегодня «искусством», поскольку poiesis дал название поэзии, а techne – технике. Однако он считал, что и то, и другое есть про-из-ведение, выход из «потаенного» к присутствию, а демиург, творящий конкретные единичности, не кто иной, как technites, и на этом месте poiesis превращается в techne [6, С. 221-238].

Иную трактовку роли демиургии и мимесиса в истории искусств, можно найти в работе О.Б. Дубовой, она считает, что аристотелевское τέχνη, подражающее φύσις, предполагает такой уровень развития представлений о природе, когда она уже не предстает хаосом, поэтому ни классическая Греция, ни эпоха эллинизма, ни римская культура не знали восхищения «неправильным» естественным пейзажем, соответственно, не знали и мимесиса<sup>1</sup>. Дело в том, что φύσις понимался греками, как самобытное вырастание, как распускание цветов при цветении, а человек, как “подражатель” природе, выявляет в материале посредством своего искусства его скрытые потенции. Однако, поскольку человек – сам природное существо, это соревнование с природой приводит к конфликту и построению замкнутого человеческого космоса. Демиургический элемент в традиционной культуре, скорее

<sup>1</sup>Причем в отличие от платоновской и неоплатонической критики любого изображения как имитации, здесь – принципиально противопоставленное подражание «истинного» и простого срисовывания. [4 ]



всего, был обусловлен мифологическим сознанием, когда миф являлся своеобразной защитной оболочкой от хаоса природы. Поэтому во всех изображениях природы главным оказывались изображения «второй природы», того, что было привнесено в природу человеком. И только в эпоху Ренессанса, как только миф начинает разрушаться и наука исследует природу, вскрывая ее внутренние законы, например, анатомию, начинает развиваться истинно миметический элемент. Пожалуй, это был уникальный период в развитии искусства, когда греческая идея мимесиса как «распускания φύσις» была реализована художниками, пытавшимися действовать «из нее самой», выстраивая гармонические отношения между собственным человеческим миром и миром природы. Но тут возникает новая тенденция – отход от видимого внешнего мимесиса в пользу подражания внутреннему невидимому устройству, что привело в дальнейшем к антимимесису модернистов. Ницше называл этот тип «мимесиса» подражанием природному инстинкту Первохудожника, разделяя аполлонического художника сна и дионисического художника опьянения.

В эпоху постмодернизма возник новый тип «постмимесиса», который предполагает наличие единой структуры процитированных элементов, разрывающей линейность дискурса, и приводит к множественной интерпретации. Эта структура представляет собой чередование порядка и беспорядка, морфологию аморфного, систему взаимоотражений, бесконечную сеть итераций. Для описания этой структуры Ж. Деррида ввел категорию, названную им «differance». Сама эта категория имеет целый ряд метонимических замен, таких, как письмо, след, метка, симулякр, фармакон, деконструкция и др. «Дифферанс», как нельзя лучше, описывает состояние постмодерна, то есть ситуацию мерцания следов сложной системы знаков, продуцированных человеком в отношении мира, а также отсутствия каких-либо референтов. В продуктах медиакультуры эта структура реализуется в полной мере.

В эпоху «дабл пост» искусство переживает кризис, если не сказать, что оно практически исчезло, или, по выражению Бориса Гройса, «рухнуло» [3]. Произошло это под влиянием экранной культуры, прежде всего Интернета, где в непрерывном потоке информации трудно различить границы между фантазией и документом. Тенденция технической документации реальности стала развиваться с появления фотографии и кинематографа, что сразу отразилось на искусстве авангарда, где постепенно начала стираться граница между фикцией и фактом. Современное искусство развивает новый тип уже даже не «постмимесиса», а техномимесиса или медиамимесиса, как подражания или скорее соревнования с экраном или техникой в целом. Поскольку искусство сейчас вынуждено соревноваться не с природой или Творцом, а с экраном, то, возможно, мы должны констатировать отсутствие в его основе как  $\mu\acute{\iota}\mu\eta\sigma\iota\varsigma$ , так и  $\rho\omicron\iota\acute{\iota}\eta\sigma\iota\varsigma$ , повлекшее за собой окончательную смерть и разложение искусства, полный переход демиургической деятельности к  $\tau\acute{\epsilon}\chi\eta\eta$  в значении техники?

Скажем, гиперреалистическая скульптура – это не только не Ренессансный мимесис в духе натурфилософии<sup>2</sup>, и даже не демиургическое стремление посоревноваться с Творцом, а документация в чистом виде, где технический элемент выходит на первый план. В этих работах, лишенных какой-либо фикции и поэзии, главной задачей становится эффект веризма и механического воспроизведения конкретной несовершенной телесности. Но вот что интересно, современные гиперреалистические скульптуры напоминают староримские портреты, выполненные в традиции этрусского веризма. Больше того, и тогда этрусская натуралистическая традиция в Римской империи противостояла

<sup>2</sup>Когда развивается подлинное эстетическое отношение к природе, когда ее художественное своеобразие и ее познание рациональными способами не противоречат друг другу, но являются взаимодополняющими [4].

античной древнегреческой классике, как гиперреализм сегодня становится альтернативой идеализированным экранным образам, канонизированным моделям медиасферы. Однако древнеримские натуралистические скульптурные портреты не являются образцом мимесиса, подражающего фюсису тем, что понимают и восхищаются «неправильностью природы». Также сложно отнести их и к демиургической практике, противопоставляющей природе «вторую натуру», преобразующей фюсис. Скорее, это была тенденция механицизма и зарождающегося техницизма, что имеет непосредственное отношение и к нашей эпохе.

Ведь нужно заметить, что портреты периода Республики, поражающие своей необыкновенной правдивостью, изображают преимущественно некрасивых, уродливых, немолодых людей, часто глубоких стариков. Почему? А потому, что назначение этих портретов было не эстетическим, а функциональным, – их устанавливали в качестве надгробий. Протоколочно точное воспроизведение натуры некоторые исследователи связывают с традицией изготавливать восковые маски по гипсовым формам, снятым с лиц умерших: «Так или иначе, имелась ли в Древнем Риме практика изготовления масок с лиц умерших, или правы исследователи, отрицающие ее существование, такие маски стоят вне искусства как чисто механическое воспроизведение лица человека» [1, с.18]. Интересно, что у этрусков существовала и другая практика серийных технологий: с конца IV века до н.э. были распространены вотивные головы<sup>3</sup>, сделанные из глины. Оттиснутые в форме, они являлись серийными работами, но детали прорабатывались от руки, что позволяло придавать им индивидуальный характер.

<sup>3</sup>То были приношения по обету, так называемые «анатомические вотивы» (среди них можно найти изображения ног, глаз, ушей, женской матки и даже желудка), ранее считавшиеся дарами богам от прихожан в качестве благодарности за исцеление той или иной части тела. Однако изображение голов не вполне соответствует категории «анатомических вотивов»; так, у этрусков существует жанр «полуголовы», когда изображалась только ее половина, правая или левая, «разрезанная» вдоль носа.

Учеными найден тип головы, у которого есть 63 производных. Обращает внимание резко асимметричная трактовка форм: правая сторона лица исполнена сжато, энергично и компактно, левая – растянуто, аморфно, более плоско. Серийность стала активно развиваться позднее и в Римской империи (статуи тогатосов, архитектурные технологии), заложив основание массового производства в условиях второй волны глобализации (если первой считать эллинизацию Александра Македонского).

Таким образом, с одной стороны, у этрусков уже существовала технология документации – механическое воспроизведение лица (прототип фотографии), а с другой стороны, технология серийного массового производства культовых изображений. Ни то, ни другое не имеет отношения к мимесису, как процессу освоения природы и ее творческого преображения «из нее самой», но к разряду пойнэсиса можно отнести ремесло изготовления вотивных голов. Это очень напоминает сегодняшние компьютерные технологии создания молдингов для силиконовых скульптур, с одной стороны, и тиражирования персонажей и «моделей» медиакультуры – с другой. Искусство сегодня в основном занимается документированием, для которого не характерна никакая фикция, фантазия или мифология, а лишь протокольно точное воспроизведение натуры, в то время как массовая экранная культура производит идолов потребительской мифологии. Это относится к общей тенденции инсталляций и живописного гиперреалистического поп-арта, не говоря уже о так называемом арт-активизме, где девиантный поступок объявляется художественным жестом.

Вотивные головы имели символику жертвоприношения, выполняли знаковую функцию. Серийность и стандартизация этих образов, носила утилитарно-культовый характер. Греческая культура лишь в период архаики имела подобные серийные образы куросов и кор, в обобщенных формах отражавших представле-

ния древних греков об умозрительной красоте. В эпоху классики идеализированные, математически рассчитанные, скульптурные образы, не имевшие отношения к натуральным проявлениям телесности, выполняли функцию канона, то есть мифа, обретшего плоть. Экранная культура сегодня, скорее, напоминает слияние греческой идеализации и реализма, произошедшего в римском портрете, начиная с августовского классицизма, что положило начало обожествлению императоров. «Обожествление» звезд экрана в массовой культуре со всей сопутствующей индустрией красоты (пластической хирургией, фотошопом), несомненно, имеет корни в античной эстетике. «Веризм», как некая маргинальная тенденция документального, порой механического воспроизведения действительности, стало сегодня прерогативой галерейного искусства (также документального кино и арт-хауза). Произошла функциональная замена, связанная с тем, что роль мифологизации сейчас берет на себя медиакультура.

Кроме того, важнейшую роль для формирования эстетического восприятия играет Интернет, представляющий собой такой поток информации, в котором не разграничены фейки и правдивые факты (например, исторические фотографии, созданные с помощью фотошопа, политические фейки). При этом процесс верификации во многих случаях невозможен, поскольку виртуальная культура экрана стирает все границы истины и фальши. Продвинутому пользователю в результате остается принять такую позицию: не верить ничему, сомневаться во всем, изначально считать все фикцией. И если в традиционной культуре искусство всегда было отделено от жизни, тем самым проводилась разграничительная линия между фикшн и нон-фикшн, то медийная эпоха смешала эти понятия. И тогда странное поведение художников (прибывающих себя к Красной площади) становится событием верификации, утверждением истинности факта, который будет выделяться в череде фикций. Во многом искусство берет на себя

сегодня эту функцию веризма, поэтому часто документация реальности без примеси человеческого вмешательства становится наиболее актуальным трендом, но это уже не искусство, а техне (технология) без пойсиса (поэзии) в хайдеггерянском понимании.

С другой стороны, обретает популярность также и иллюзионизм в форме небольших рисунков или паблик-арт. В этих 3-D изображениях, создающих иллюзию реального объекта или пространства, прослеживается прямая зависимость от технических средств воспроизведения и попытка убрать все следы рукотворности. Как и гиперреализм в живописи, подражающий фотографии, иллюзионизм сейчас является разновидностью мастерства, уличного ремесла, сродни фокусам. Эффекты расширения пространства в монументальной живописи с использованием архитектурных элементов, были популярны уже в эпоху Античности (на виллах Помпей), позже стали развиваться в искусстве Возрождения и барокко, а в XVIII веке иллюзионистские картины получили статус развлечения для гостей (натюрморты-обманки). Уже греческие художники пытались соревноваться в создании визуального обмана<sup>4</sup>. Также и в римских фресках художники пытались стереть границу между «фюзисом» и живописью. Именно миметическая традиция привела искусство живописи к иллюзионизму, и, казалось бы, изобретение фотографии должно было положить конец этой тенденции, однако, гиперреализм до сих пор крайне популярен. Разница только в том, что художник подражает не природе, а технике, соревнуется не с Творцом, а с технологией. В результате возникает демиургическая пирамида или лабиринт пещер, из которых нет выхода в реальный мир. Возможно, по этой причине «серьезное искусство» и противопоставляет документацию аттракционам и иллюзиям, порожден-

<sup>4</sup>Соревнования между Зевксисом и Паррасием, Апеллесом и Протогеном. См. подробнее [2, с.203-206 ]

ным медиакультурой. Так, например, фотография, которую выставляют в современных музеях, в основном репортажная, а не художественная.

Порождением экранной культуры стали также мультимедиа музеи, где проходят выставки под общим названием «Ожившие полотна» известных художников (Ван Гог, модернистов, Айвазовского) в виде экранных инсталляций. Оказывается, что оригиналы этих картин начинают утрачивать свое значение, поскольку гораздо удобнее посмотреть работы одного мастера в одном месте за короткое время, при этом диспозитив галереи сохраняется. Оттого уничтожение исламистами таких древних памятников, как крылатые гении в Ираке, не вызвало должного резонанса в мировом сообществе. Зачем нужны древности, если есть их копии в других музеях мира, да и большинство зрителей узнают подобные реликвии по экранным копиям. Так экран стирает границы между оригиналами и копиями, в принципе бессмысливая наличие или сохранность оригинала.

Таким образом, мимесис, если и присутствует в современном гиперреалистическом искусстве, то только как отголосок прошлого или его след, поскольку между природой и человеком стоит технология экрана. Можно было бы применить термин техномимесис или медиамимесис, но отражает ли он современное положение вещей? Ведь греческий проект техномимесиса был воплощен еще в притче о Вавилонской башне, но согласно Библии, Бог встал на пути изомомии и замыкания мира в имманентный космос. Как пишет Эдуард Надточий, Вавилон не мог состояться, так как люди «не могут от себя сделать себе имя и построить башню до небес, связав тем самым небо и землю в едином изомомическом Космосе, не понимающих и не желающих слышать друг друга техномиметологов, ведущих свою речь “от себя”» [5]. Однако, как известно, Западную цивилизацию в религиозной традиции как раз-таки называют цивилизацией Вавилона в противовес Ие-

русалиму, как граду Божьему. Несмотря на утвердившуюся христианскую культуру в период Средневековья, модель построения изономичного греческого полиса и римского мегаполиса стала основой устройства западного общественного бытия и менталитета. В современности техномимесис достиг такого этапа развития, что каждый человек сегодня существует в своей собственной изомии, ограниченной компьютером или смартфоном. Замыкание на самом себе настолько охватывает все сферы жизни, что это приводит к стиранию границ между профессиями и классами в обществе, поскольку все – от покупок до обучения и лечения – есть в Интернете.

Подводя итог, можно сказать, что демиургическая или соревновательная составляющая мимесиса, как принцип всей культурной деятельности западного человека, взяла верх и стала причиной отчуждения от мира природы, а это в свою очередь обусловило разрушение изобразительного искусства. М. Хайдеггер видел в наступлении технократической эпохи проявление того характерного способа «мышления бытия», которое сложилось на Западе и определяет, в конечном итоге, его «судьбу». В заключение хотелось бы привести его пророческие слова: «Будут ли изящные искусства снова призваны к поэтическому раскрытию потаенного? Дано ли искусству осуществить эту высшую возможность своего существа среди крайней опасности, никто не в силах знать. Но мы вправе ужасаться. Чему? Возможности другого: того, что повсюду утвердится неистовая техническая гонка, пока однажды, пронизав собою все техническое, существо техники не укоренится на месте события истины»[6, с.238].

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бритова Н.Н., Лосева, Н.М. Сидорова Н.А. Римский скульптурный портрет / Н.Н. Бриттова, Н.М. Лосева, Н.А. Сидорова. – М., «Искусство», 1975.



2. Гаспаров М. Занимательная Греция / М. Гаспаров. – М.: Новое литературное обозрение, 2008.
3. Гройс Б. За пределами США нельзя объяснить ничего, кроме Супермена / Б. Гройс // Воздух. – URL: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelami-ssha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena/> [Электронный ресурс] Дата обращения 26.03.2015
4. Дубова О. Мимесис и пойэсис. Античная концепция «подражания» и зарождение европейской теории художественного творчества / О. Дубова. – М.: Памятники исторической мысли, 2001.
5. Надточий Э. Путиами Авеля / Э. Надточий // Логос – М., 2002. – № 3-4.
6. Хайдеггер М. Время и бытие / М. Хайдеггер. – М., 1993.

## A NEW TYPE OF MIMESIS IN THE ERA OF SCREEN CULTURE

O.V. STROYEVA

*Humanities Institute of Television and Radio  
Broadcasting named after M. A. Litovchin*

*In contemporary art, there is a general tendency to hyper implementation and illusionism, which indicates the direct influence of media sphere on aesthetic perception. The article considers the media type of symbiosis of reality and «screen counter-world» as a manifestation of a special type of mimesis (imitation). In the arts, mimesis, if present, exist only as a trace of the past, as between nature and man there is screen technology.*

*Keywords: mimesis, imitation, symbiosis, reality, “screen counter-world», hyper implementation, illusionism, copy, documentation, media sphere, technical means of rendering, screen technology.*

LIST OF REFERENCES:

1. Britova N. N., Losev N. M., Sidorov N. A. *Rimsky sculpturniy portret [Roman sculptural portrait] / N. N. Brittova, N. M. Losev, N. A. Sidorov. – M., «Art», 1975. (In Russ.)*

2. Gasparov M. *Zanimatel'naya Greziya [Entertaining Greece] / M. Gasparov. – M.: New literary review, 2008. (In Russ.)*

3. Groys B. *Za predelami SSCA nelzya obyasnit nichego, krome supermena. [Outside the USA it is impossible to explain anything, except Superman] / to B. Groys//Air. – URL: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelamissha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena/> [An electronic resource] Date of reference 26.03.2015 (In Russ.)*

4. Dubova O. *Mimesis I poesis. Antichnaya koncepciya podrajaniya I zarozhdenie evropejskoy teorii hudojstvennogo tvorchestva. [Mimesis and poesis. Antique concept of «imitation» and origin of the European theory of art creativity] / O. Dubova. – M.: Monuments to historical thought, 2001. (In Russ.)*

5. Nadtochy E. *Putyami Avelya [On Avel's path] / E. Nadtochy// Logos – M., 2002. – No. 3-4. (In Russ.)*

6. Heidegger M. *Vremya and bytie [Being and time] / M. Heidegger. – M., 1993. (In Russ.)*

ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА  
НА ТЕЛЕЭКРАНЕ:  
ПОИСКИ НОВЫХ ФОРМАТОВ  
НА СОВРЕМЕННОМ ТЕЛЕВИДЕНИИ  
КИТАЯ

Т.С. СЕРГЕЕВА

*Казанский федеральный университет*

*В статье рассматриваются проблемы развития просветительского телевидения на примере телевидения Китая (КНР). Здесь начиная с 2010 г. появились правительственные документы, ограничивающие количество развлекательных программ в прайм-тайм на первых каналах всех провинций, а в начале 2014 г. вышло Постановление с требованием к телеканалам всей страны активно создавать новые оригинальные культурные программы, которые сохраняли бы и распространяли китайскую традиционную культуру. Так появились новые программы с высокими рейтингами («Герой иероглифов», «Конкурс-диктант китайских иероглифов», «Прекрасные стихи и поэзия Китая»), в которых серьёзная культурная тематика выражалась в формах развлекательного телевидения. Эти телепроекты, посвящённые китайской истории, литературе и языку, предстали как новые медиапродукты, как новая форма просветительства, направленного на приобщение молодёжной аудитории к национальной культуре.*

*Ключевые слова: телевидение Китая, просветительские программы, высокие рейтинги, серьезная культурная тематика, развлекательное телевидение, новые медиапродукты, новая форма просветительства, национальная культура.*

Современная ситуация характеризуется сменой мировосприятия, изменением отношения молодёжи к классической культуре, традиции, наследию и тем, что функции сохранения и передачи культуры переходят к представителям медиасферы. Литература перестаёт выполнять ту консолидирующую роль культурного фундамента общества (формирующего единое культурное пространство), которую она выполняла на протяжении XVIII – XX веков. Эта функция перешла к визуальным медиа, представленным в современном обществе средствами массовой коммуникации (СМК) и средствами массовой информации (СМИ). Смогут ли они справиться с задачей создания единого культурного пространства, покажет время. А сейчас на повестке дня стоит вопрос поиска новых форм просветительства на телевидении и в Интернете, чтобы не разорвалась «связь времён» и накопленное человечеством культурное наследие не кануло в Лету.

Проблема сохранения культуры в XXI веке, формирования ценностей молодого поколения стоит особо остро, поскольку новые технологии изменили саму ментальность людей. Сформировалась новая аудитория зрителей «цифрового поколения» со своими специфическими особенностями восприятия, психологии, стиля и др. И это требует от представителей медиасферы обновления медийного контента, рассчитанного на критическое осмысление аудиторией и на активное взаимодействие с ней. Этим во многом и обусловлен поиск новых форм просветительства, который касается как содержания телепрограмм, так и их жанров и форм, а также механизмов воздействия на молодёжную аудито-

рию в процессе приобщения её к духовным ценностям. От того, как преподносится Культура молодому поколению, во многом будет зависеть будущее той или иной страны.

Вопросы культурной политики всё чаще рассматриваются в России в контексте национальной безопасности государства. Однако, несмотря на ряд документов<sup>1</sup>, связанных с развитием телерадиовещания, современное российское телевидение продолжает ориентироваться на западную рыночную и культурную модель, с его тотальным развлечением; продолжает функционировать в системе координат рейтингов и рекламы и не спешит возрождать свои просветительские функции во благо высшим интересам общества. Исключение составляет лишь развивающий традиции просветительства на отечественном телевидении канал «Россия-Культура», цель которого, по мнению М. Найдёна, заключается в формировании интереса широкой аудитории к сферам культуры как необходимым источникам жизненного опыта [3].

Подобные явления наблюдаются и на китайском телевидении. Адаптация зарубежных форматов, расцвет различных телешоу и постепенное осознание того, что западные образцы воздействуют на менталитет молодёжи, разрушая базовые традиции.

Китайский опыт для нас интересен тем, что в Поднебесной подходят к проблемам развития просветительского телевидения более целенаправленно.

Ещё в 2010 году Главное управление радио, кино и телевидения опубликовало циркуляр, призывающий покончить с шоу

<sup>1</sup>«Доктрина информационной безопасности Российской Федерации», принятая 9 сентября 2000 года [1], а также Концепция развития телерадиовещания в Российской Федерации на 2008 – 2015 годы. В последнем документе отмечается, что “в рамках создания в Российской Федерации единого информационного пространства развитие телерадиовещания необходимо рассматривать в первую очередь с точки зрения использования духовного и культурного наследия, исторических традиций, соблюдения норм общественной жизни, защиты нравственных ценностей” [2].

и программами, пропагандирующими «культ денег», а в июле 2011 года китайская Государственная администрация радио и телевидения опубликовала документ, в котором указывалось, что необходимо ограничить количество развлекательных программ в прайм-тайм на первых каналах всех провинций. С октября 2013 года такая политика стала более строгой, что способствовало развитию «культурных» программ [5].

В продолжение этого, в начале 2014 года (см.5-ю строчками выше) Государственная администрация по делам печати, радио, кино и телевидения КНР (SAPPRFT) издала Постановление, в котором было изложено требование к телеканалам всей страны, чтобы те активно создавали новые оригинальные культурные программы, которые сохраняли бы и распространяли китайскую традиционную культуру [7].

В русле этих тенденций в 2013 году на китайском телевидении появилось несколько новых программ (получивших высокие рейтинги), в которых соединились серьёзная культурная тематика и формы развлекательного телевидения. Эти телепроекты, посвящённые китайской истории, литературе и языку, однако преподнесённые в формах развлекательного телевидения, предстали как новые медиапродукты, которые можно рассматривать как новую форму просветительства, направленного на приобщение молодёжной аудитории к национальной культуре.

Среди новых программ 2013 года: «Герой иероглифов» на канале провинции Хэнань, «Конкурс-диктант китайских иероглифов» на канале Центрального телевидения, и «Прекрасные стихи и поэзия Китая» на канале провинции Хэбэй.

Программа «Герой иероглифов» – это телеконкурс, первый выпуск которого вышел 11 июля 2013 года в 21:25. Участниками программы стали дети и подростки в возрасте от 7 до 17 лет. Перед участниками конкурса была поставлена задача, правильно написать слова, которые читает ведущий. Кто успешно напи-

шет иероглифы (в десяти случаях), тот и становится «героем иероглифов». Программу ведет известный телеведущий Ма Дон, а членами жюри были профессор Пекинского педагогического университета Юй Дан, музыкант Гао Сяохон и литературный критик Чжан Иву. Они – главные эксперты, которые в процессе соревнования ещё и объясняют структуру иероглифов и рассказывают их историю.

Программу организовал канал провинции Хэнань вместе с видео-порталом iQIYI, и она выходит в эфир одновременно на телевидении и на сайте в Интернете. Кроме того, была сделана прикладная игровая программа (APP) для телефонов под названием «Герой иероглифов», с помощью которой телезрители смогли пройти тест и зарегистрироваться на конкурс.

Программу Центрального телевидения «Конкурс-диктант китайских иероглифов» организовал государственный Комитет по развитию языков Китая. В конкурсе приняли участие 32 группы школьников со всего Китая, которые были выбраны из разных провинций после первого тура соревнования (каждая группа состоит из шести человек и средний возраст участников – 14 лет).

Телевизионный конкурс проходил в четыре этапа: второй тур, полуфинал, дополнительное соревнование и финал. В ходе конкурса школьники по очереди пишут на электронной доске слова, которые они слышат. В то же время, параллельно, в другой студии профессор по истории Цянь Вэньчжун и ведущий объясняют телезрителям значение структуры иероглифов и историю их появления. Программа вышла в эфир 2 августа 2013 года на канале CCTV-10 (канал науки и образования) в 20:00 вечера, и неожиданно для всех сразу вызвала повышенный интерес аудитории. Когда первый выпуск ещё шел в эфире, программа уже стала самой популярной темой обсуждения в китайской социальной сети «Weibo». Вероятно, по этой причине Центральное телевидение решило показать программу не только на десятом канале, но и на

первом. Со 2 августа по 18 октября было показано 13 выпусков. Когда шел итоговый конкурс, число зрителей достигло более 120 миллионов человек [8].

Третья программа «Прекрасные стихи и поэзия Китая» – это викторина о китайской традиционной поэзии на канале провинции Хэбэй. Программа выходила в эфир с 19 октября 2013 года в 21:15 по пятницам. В отличие от «Героя иероглифов» и «Конкурса-диктанта китайских иероглифов», атмосфера этой программы более веселая и легкая. Программу ведет Ван Кай, бывший ведущий Центрального телевидения, а постоянными гостями стали известный диктор Чжао Чжунсян и профессор Института литературы Чжунаньского университета Ян Юй. На каждый выпуск программы приглашаются шесть «звезд», которые соревнуются с конкурсантами, становясь полноправными участниками.

В программе может принять участие любитель стихов любого возраста, и самым младшим конкурсантом была восьмилетняя школьница Ду Ици. Профессии конкурсантов также разные: чаще это студены, школьники и учителя, но бывали также охранники, продавцы, рабочие и служащие и др.

В программе конкурсант соревнуется с шестью звездами-гостями поочередно, и, выиграв у одного человека, он получает награду в 1000 юаней. Потом он имеет право выбора: продолжать состязание или нет. Если участник еще раз выигрывает, то награда увеличивается на 1000 юаней за каждого гостя, а если проигрывает, то полученная награда уменьшается наполовину. И только в случае выигрыша у всех шести гостей, участник выходит в финал.

В программе в основном фигурируют классические стихи династий Тан (618-907) и Сун (960-1279), которые считаются временем наивысшего расцвета китайской поэзии. Сложились определенные правила проведения этого конкурса: обычно ведущий читает одну поэтическую строку, а участники должны продолжить следующую. Кроме чтения поэзии, задаются вопросы о поэтах и



любителях поэзии или вопросы в виде песочной картины или песен. В ходе соревнования гости Чжао Чжунсян и Ян Юй комментируют стихи. Программа хорошо соединяет интеллигентность и развлекательность, традиционность и современные элементы.

Эти новые программы, посвящённые языку и поэзии, получили высокий рейтинг и их поставили в прайм-тайм. Кроме того, у них было продолжение во втором сезоне в 2014 году, и даже появились так называемые «клоны»: у «Героя иероглифов» сестра-программа – «Герой фразеологизмов» на канале Хэнань.

Каковы же причины популярности этих программ?

В отличие от большинства известных культурно-просветительских программ, новые программы используют развлекательные жанры, такие как телеконкурс, викторина. «Легкие» развлекательные жанры более привлекательны для телезрителей, чем «серьезные» программы, такие как телеочерк или документальный фильм. А приглашенные звезды и артисты способствуют привлечению молодёжной аудитории. Для звезд, в свою очередь, появляется возможность показать себя с другой стороны, раскрыть свои таланты и знания в области поэзии и языка.

Создатели новых программ верно подметили, что с развитием технологий молодые люди всё больше используют компьютеры и смартфоны и меньше читают и пишут, поэтому их способность писать руками и понимать литературную классику снижается. В связи с этим цель новых программ заключается в привлечении внимания к культурному наследию – к языку, к истории, к поэзии и к проверке того, насколько оно (культурное наследие) актуально в жизни современного подростка. Однако программы смотрели не только школьники, но и их родители, а в целом, – люди разных социальных слоев.

Несмотря на то, что китайский язык и поэзия – важная часть китайской культуры, эти сферы редко обсуждаются на первых каналах китайского телевидения, поэтому новые программы ста-

ли оригинальными, заполнив свою нишу. Программы о культуре требуют от телезрителей размышления, вкуса и образованности, но, в отличие от других областей духовной культуры, знания о китайском языке и поэзии доступны для всех китайцев: люди с базовым образованием могут писать, а китайская поэзия изучается в школе. Поэтому у новых программ большая потенциальная аудитория.

За последние несколько лет на китайском телевидении появились различные развлекательные программы и музыкальные конкурсы, многие из которых представляют собой зарубежные форматы. Однако люди уже пресытились подобной продукцией, поэтому новые программы о традиционной китайской культуре воспринимаются телезрителями как оригинальные и особо привлекательные, и, что очень важно, они удовлетворяют их потребность в духовном плане. Более того, эти программы не только учат людей, как писать иероглифы или читать стихи наизусть. Как сказал в интервью главный режиссер программы «Диктант китайских иероглифов» Гуань Цэнь Вэнь: «Мы не просто хотим научить всех писать иероглифы. Мы пытались выбрать для конкурса слова с богатой культурной коннотацией и интересной историей, чтобы после просмотра программы зрители осознали красоту китайского языка. Хочу, чтобы зрители по-новому посмотрели на традиционную культуру, и у них появился интерес к написанию иероглифов, к каллиграфии. Вот в этом, по-моему, состоит настоящая цель и значение нашей программы» [4].

Весьма важный фактор, способствующий популярности новых программ, заключается в том, что они получили поддержку со стороны государства. И не менее важный фактор – это время выхода новых программ в эфир: оно было продуманным и удобным. Согласно своей аудитории, рассчитанной на подростков, программы «Конкурс-диктант китайских иероглифов» и «Герой иероглифов» вышли в эфир летом, когда у школьников были

двухмесячные каникулы. Они хорошо вписались в их свободное время.

И последнее, но важное. Эти программы использовали возможности Интернета, который на сегодняшний день все больше и больше людей предпочитают телевизору. По данным отчета о развитии китайских новых аудиовизуальных медиа за 2013 год, в последнее время в Пекине количество тех, кто смотрит телевизор, упало на 30%, а ещё три года назад смотрящих телевидение было 70% [6]. Сейчас с каждым годом растет количество людей, предпочитающих смотреть видео онлайн.

В данной ситуации сотрудничество с Интернетом для телеканалов весьма важная составляющая. Все три программы имеют официальные страницы в социальной сети “Weibo”. Программа «Герой иероглифов» и «Прекрасные китайские стихи и поэзия» были показаны не только на сайтах своих каналов, но и на сайтах других телеканалов. «Герой иероглифов», как уже отмечалось, предлагает возможность зрителю участвовать в играх через Интернет. Все эти меры улучшают интерактивность программ и увеличивают реальную аудиторию.

Обозначенные факторы, повлиявшие на популярность новых телепрограмм культурно-просветительской направленности, дают возможность выявить основные тенденции развития подобных программ на современном китайском телевидении.

Первая тенденция заключается в сближении «высокой культуры» с «массовой культурой». Причём границы между ними на телевидении становятся все менее заметными. Появляется всё большее количество культурно-просветительских программ в «лёгких» жанрах, таких как викторина, конкурс, шоу.

Возраст целевой аудитории таких программ постепенно снижается. Новые программы, о которых идёт речь, ориентируются на подростков, чтобы придать программе просветительский, образовательный характер. А в результате, как показывает опыт,

– программу смотрят и подростки, и их родители. Характерно, что многие и, особенно, новые программы просветительской направленности посвящены китайской истории (включая историю страны, историю иероглифов, историю поэзии, историю искусств). Именно в этом заключается причина их популярности. Китай – страна истории, отношение к истории как к важнейшей части культуры культивируется с древности. И до сих пор в Китае в школе изучают наследие Конфуция и Лао Цзы. Показательно, что и сама программа «Прекрасные стихи и поэзия» в жанре телевикторины на самом деле имеет свои истоки в древнем Китае, где существовала среди образованных людей игра, посвящённая стихам.

Следующая тенденция заключается в развитии всё большего сотрудничества телевидения с Интернетом. И культурно-просветительские программы это широко используют: в настоящее время именно за счёт Интернета увеличивается их аудитория. Как уже отмечалось, в популяризации новых телепрограмм важную роль сыграла социальная сеть «Weibo». Сотрудничество с Интернетом даёт телевидению большие возможности: это, в первую очередь, возможности интерактивности. Кроме того, телевизионные программы могут быть показаны в Интернете, и, наоборот, хорошая интернет-продукция также может появиться на телевидении, как, например, программа о мировой истории «Сяо говорит» китайского музыканта Гао Сяосуна.

Постепенно формируются новые требования к ведущим культурно-просветительских программам. В последние годы на китайском телевидении появляется больше ведущих среднего возраста, которые по профессии не журналисты и не актёры, как, например, Ван Ган в программе «Всемирная коллекция» или Ван Кай в программе «Прекрасные стихи и поэзия». Они обладают большими познаниями в области искусства и литературы, тем самым способствуя авторитету программы.

Безусловно, рыночная конкуренция способствует появлению гибридных форм культурных программ, которые дают хороший пример в использовании эдьютеймента с его формулой: «учимся играя». Как подтверждает опыт новых программ, в современной ситуации телевидение вынуждено использовать формы развлекательного вещания, продукта массовой культуры, приспособившая их для трансляции традиционного содержания. Только в такой форме можно привлечь молодёжь к традиционной культуре.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Доктрина информационной безопасности Российской Федерации. [Электронный ресурс]. – URL: <http://infotecs.ru/laws/security-doctrine/> – (Дата обращения: 12.08.2014).

2. Концепция развития телерадиовещания в Российской Федерации на 2008–2015 годы. [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.itu.int/ITU-D/tech/events/2008/MoscowDec2008/Presentations/Moscow\\_Dec08\\_File2.pdf](http://www.itu.int/ITU-D/tech/events/2008/MoscowDec2008/Presentations/Moscow_Dec08_File2.pdf) – (Дата обращения: 16.06. 2014).

3. Найдён М.А. Ценностная направленность программ как фактор культурно-просветительского вещания. Автореф. дис. (... ) канд филолог. наук / М.А. Найдён // Медиаскоп. Электронный научный журнал факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова. [Электронный ресурс]. – URL: <http://mediascope.ru/node/363> – (Дата обращения: 20.07.2014).

4. Итоговый конкурс «Диктата китайских иероглифов» состоится в пятницу на этой неделе. Главный режиссер сказал, что в следующем году он не снизит степень трудности конкурса. [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.tianjinwe.com/entertainment/zyxw/201310/t20131016\\_454324.html](http://www.tianjinwe.com/entertainment/zyxw/201310/t20131016_454324.html) – (Дата обращения: 16.07.2014) (на кит. яз.).

5. Меморандум о задачах программирования спутниковых телеканалов в 2014 году // Цзинаньский новостной сайт. [Электронный ресурс]. – URL: <http://news.e23.cn/content/2013->

1021/2013A2100570.html (Дата обращения: 21.07.2014) (на кит. яз.).

6. Отчет о развитии китайских новых аудиовизуальных медиа (2013). – Пекин: Изд. общественных наук КНР, 2013. – С.172-173 (на кит. яз.)

7. Постановление об активизации работы в области создания оригинальных культурных телепрограмм, распространения и сохранения традиционной культуры // Официальный сайт государственной администрации по делам печати, радио, кино и телевидения КНР (на кит. яз.). [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.sarft.gov.cn/articles/2014/01/23/20140123163503520534.html> –(Дата обращения: 21.07.2014) (на кит. яз.).

8. Программа о языке получила неожиданный рейтинг, более 100 миллионов людей смотрели итоговый конкурс. [Электронный ресурс]. – URL: [http://culture.ifeng.com/whrd\\_detail\\_2013\\_10/24/30613794\\_0.shtml](http://culture.ifeng.com/whrd_detail_2013_10/24/30613794_0.shtml) – (Дата обращения: 21.07.2014) (на кит. яз.).

## TRADITIONAL CULTURE ON TELEVISION SCREEN: SEARCH FOR NEW FORMATS IN CONTEMPORARY CHINESE TELEVISION

T.S. SERGEYEVA

*Kazan Federal University, Institute of Social and  
Philosophical Sciences and Mass Communications*

*The article discusses the development of enlightenment television, for example, television of China. State initiative is conditioned, due to the requirement for TV*

*stations across the country, to actively create new and original cultural programs that would preserve and spread traditional Chinese culture. So there appeared new programs with high ratings («Hero of Chinese characters», etc.). These projects are a new form of education aimed at familiarizing the youth audience to the national culture.*

*Keywords: Chinese television, educational program-mes, high ratings, a serious cultural themes, TV entertainment, new media, new form of enlightenment, national culture.*

#### LIST OF REFERENCES:

1. Doktrina informazionnoy bezopasnosti Rossiyskoy Federazii [Doctrine of information security of the Russian Federation.] [Electronic resource]. – URL: <http://infotecs.ru/laws/security-doctrine/>– (Date of the address: 12.08.2014). (In Russ.)

2. Konzepziya razvitiya teleradioveschaniya v Rossiyskoy Federazii na 2008-2015 gody [The concept of development of TV and radio broadcasting in the Russian Federation for 2008 - 2015]. [Electronic resource]. – URL: [http://www.itu.int/ITU-D/tech/events/2008/MoscowDec2008/Presentations/Moscow\\_Dec08\\_File2.pdf](http://www.itu.int/ITU-D/tech/events/2008/MoscowDec2008/Presentations/Moscow_Dec08_File2.pdf) – (Data-obrashcheniya: 16.06. 2014). (In Russ.)

3. Naydyon M. A. Cennostnaya napravlennoy' programm kak faktor kulturno-prosvetitelskogo veschaniya. Avtoreferat dissertazii [Valuable orientation of programmes as factor of a cultural and educational broadcasting. Synopsis of thesis / M. A. Naydyon// Mediaskop. Electronic scientific magazine of faculty of journalism of Lomonosov Moscow State University. [Electronic resource]. – URL: <http://mediascope.ru/node/363> – (Date of the address: 20.07.2014). 165 (In Russ.)

4. Itogoviy konkurs “Diktata kitayskih ieroglifov” sostoitsya v pyatnizu na etoy nedele. Glavniy rezhisser skazal, chto v sleduyuschem

godu on ne snizit stepen' trudnosti konkursa [Final competition of «Dictatorship of the Chinese hieroglyphs» is taking place on Friday this week. The chief director said that next year he wouldn't decrease the degree of difficulty of competition.] [Electronic resource]. – URL: [http://www.tianjinwe.com/entertainment/zyxw/201310/t20131016\\_454324.html](http://www.tianjinwe.com/entertainment/zyxw/201310/t20131016_454324.html) – (Date of the address: 16.07.2014) (in Chinese).

5. Memorandum o zadachah programmirovaniya cputnikovih telekanalov v 2014 godu [The memorandum of problems of satellite TV channels programming in 2014]//the Tszinansky news site. [Electronic resource]. – URL: <http://news.e23.cn/content/2013-10-21/2013A2100570.html> (Date of the address: 21.07.2014) (in Chinese).

6. Otchet o razvitii kitayskih novih audiovizualnih media [Report on development of the Chinese new audiovisual media] (2013). – Beijing: Publishing house of social sciences of the People's Republic of China, 2013. – Page 172-173 (in Chinese)

7. Postanovlenie ob aktivizacii raboty v oblasti sozdaniya kulturnih teleprogramm, rasprostraneniya i sohraneniya tradizionnoy kultury [The resolution on activation of work in the field of creation of original cultural TV programs, distribution and preservation of traditional culture]//the Official site of public administration for the press, radio, cinema and television of the People's Republic of China (in Chinese). [Electronic resource]. – URL:<http://www.sarft.gov.cn/articles/2014/01/23/20140123163503520534.html> – (Date of the address: 21.07.2014) (in Chinese).

8. Programma o yazike poluchila neojidanniy reyting, bolee 100 millionov lyudey cmotreli itogoviy konkurs [The program about language received an unexpected rating, more than 100 million people watched final competition]. [Electronic resource]. – URL: [http://culture.ifeng.com/whrd/detail\\_2013\\_10/24/30613794\\_0.shtml](http://culture.ifeng.com/whrd/detail_2013_10/24/30613794_0.shtml) – (Date of the address: 21.07.2014) (in Chinese).



АВТОРЫ:

**Базанов Филипп Сергеевич** – аспирант Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина.

E-mail: f.basanov@mail.ru

Научный руководитель – Рябцева Ольга Викторовна, кандидат культурологии, доцент Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина.

E-mail: rjabzeva1965@mail.ru

**Дуков Евгений Викторович** – доктор философских наук, кандидат искусствоведения, профессор, зав.сектором Государственного института искусствознания, главный редактор электронного журнала «Художественная культура».

E-mail: edukov@rambler.ru

**Казючиц Максим Федорович** – кандидат философских наук, зав. кафедрой истории и философии науки, Государственная Академия медиаиндустрии.

E-mail: mkazuchitz@gmail.com

**Сальникова Екатерина Викторовна** – доктор культурологии, ведущий научный сотрудник Государственного института искусствознания.

E-mail: k-saln@mail.ru

**Сергеева Татьяна Сергеевна** – доктор искусствоведения, доцент, Казанский федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций.

E-mail: serguva@mail.ru

**Строева Олеся Витальевна** – кандидат философских наук, профессор Гуманитарного института телевидения и радиовещания им. М.А. Литовчина.

E-mail: E-mail: olessia\_75@mail.ru

## THE AUTHORS:

**Bazanov Philip Sergeyeovich** – post-graduate course student of Humanities Institute of Television and Radio Broadcasting named after M. A. Litovchin.

E-mail: f.basanov@mail.ru

Scientific supervisor – Ryabtseva Olga Viktorovna, candidate of Culturology, associate Professor of Humanities Institute of Television and Radio Broadcasting named after M. A. Litovchin.

E-mail: rjabzeva1965@mail.ru

**Dukov Evgeny Viktorovich** – Doctor of Philosophy, Candidate of Art Criticism, Professor, Manager of Department of the State Institute of Art Studies, chief editor of the electronic magazine «Art Culture».

E-mail: edukov@rambler.ru

**Kazyuchits Maxim Fedorovich** – Candidate of Philosophy, Head of the Department of History and Philosophy of Science, State Academy of Media Industry.

E-mail: mkazuchitz@gmail.com

**Salnikova Ekaterina Viktorovna** – Doctor of Cultural Studies, Leading Researcher, State Institute of Art Studies.

E-mail: k-saln@mail.ru

**Sergeyeva Tatyana Sergeevna** – Doctor of Art Criticism, Associate Professor, Kazan Federal University, Institute of Social and Philosophical Sciences and Mass Communications.

E-mail: serguva@mail.ru

**Stroyeva Olesya Vitalyevna** – Candidate of Philosophy, Professor, Humanities Institute of Television and Radio Broadcasting named after M. A. Litovchin.

E-mail: olessia\_75@mail.ru

Научное издание

## **НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ №12.2**

*Научный журнал*

Главный редактор — Г.Н. Гамалея  
Научный редактор выпуска — Е.В. Дуков

Редактор — И. В. Беленький  
Компьютерная верстка — Т. М. Лукова

Подписано в печать 28.06.16  
Усл. печ. л. 6.4. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре  
Гуманитарного института  
телевидения и радиовещания  
им. М. А. Литовчина (ГИТР)

Контактная информация:  
8 (495) 7876511  
www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru  
119180, Москва, Бродников пер., 3