

Федеральное государственное бюджетное научно-исследовательское учреждение
«Государственный институт искусствознания»
Министерства культуры Российской Федерации

На правах рукописи

ЭВАЛЛЬЁ Виолетта Дмитриевна

ФЕНОМЕН ПОЛИЭКРАНА В ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

ДИССЕРТАЦИЯ
на соискание ученой степени
кандидата культурологии

Научный руководитель:
доктор культурологии,
Сальникова Екатерина Викторовна

Москва – 2019

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН ПОЛИЭКРАНА И ЕГО ИСТОКИ В ДОЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ.....	25
1.1 Предтечи полиэкрана в визуальной культуре древних цивилизаций	28
1.1.1 Сочетания вербального и визуального в рамках одной композиции	28
1.1.2 Мизанабим и другие варианты поликомпозиции	49
1.1.3 Сложные типы полисегментированной композиции.....	54
1.2. Феномен полисегментации в эпоху Средневековья.....	59
1.3. Присутствие полисегментированных форм в последующие столетия, предшествующие экранной эпохе.....	66
ГЛАВА 2. ПОЛИСЕГМЕНТАЦИЯ И ПОЛИЭКРАННЫЕ ПРИНЦИПЫ В КУЛЬТУРЕ КОНЦА XIX - XX ВЕКОВ.....	77
2.1 Развитие принципов полиэкранности в период немого кино.....	79
2.1.1 Мастера немого кинематографа Запада. Жорж Мельес. Абель Ганс	82
2.1.2 Дореволюционный и советский кинематограф. Дзига Вертов	99
2.2. Вторая волна интереса к полисегментации / полиэкранности и ее функциональность в культуре и искусстве середины XX века.....	106
2.2.1 Поп-арт.....	107
2.2.2 Неавторские формы узко-функционального или поверхностно-формального использования полиэкрана.....	129
2.2.3 Кирилл Домбровский. Александр Шейн	133
2.2.4 Брайан Де Пальма. Евгений Матвеев.....	139
2.3. Полиэкранный экран и эффекты полиэкрана в авторском игровом кино и анимации второй половины XX века	148
2.3.1 Полиэкранный экран в советской авторской анимации 1960-1980-х гг.....	148
2.3.2 Полиэкранный экран Ролана Быкова	165

ГЛАВА 3. XXI ВЕК: ЭПОХА АКТУАЛИЗАЦИИ И ВОСТРЕБОВАННОСТИ ПОЛИЭКРАНА.....	176
3.1 Полиэкранный экран и экранные искусства	179
3.1.1 Полиэкранный экран как элемент композиции в экранных искусствах закрытой художественной формы	179
3.1.2 Полиэкранный экран и открытые художественные формы.....	192
3.2 Роль экранных поверхностей в театре	209
3.3 Формы полиэкрана в социокультурной среде	223
3.4 Полиэкранный экран и виртуальная реальность.....	247
3.4.1 Компьютерные игры	249
3.4.2 Аватар как эффект полиэкрана	252
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	264
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	271
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Список иллюстративного материала	297

ВВЕДЕНИЕ

Рубеж XX-XXI вв. ознаменовался целым рядом прорывов в сфере научно-технического прогресса. Усовершенствование электроники, тонких технологий, разрастание информационного пространства, развитие интернета оказали влияние на уклад жизни всего общества. Начало нового столетия ознаменовалось превращением повседневной реальности в бесконечное полотно для репрезентации артефактов искусства. Глаз современного человека фактически ежесекундно работает в симультанном режиме, воспринимая одновременно «видеоряд» объективной реальности, экрана смартфона, LED-дисплеев, индикаторов наручных часов и других экранных поверхностей. Насыщенность нашего жизненного пространства множеством экранов стала уже привычной в больших городах, активно влияя на атмосферу повседневности и режимы человеческой деятельности. Информационные потоки пронизывают все пространство человеческой жизнедеятельности; повсеместно экраны (телевизоры, компьютеры, рекламные билборды и др.) являются проводниками новостей, оповещений, образов, идей. Нарастает обилие экранов в современных учреждениях. Экранные технологии (камеры наблюдения, электронные очереди и пр.) берут под контроль многие аспекты взаимодействия членов общества. В залах ожидания, фойе, практически в любом помещении на плазменных экранах транслируются информационные данные, развлекающие короткие видео. Тематические каналы призваны скрашивать ожидание, создавать определенную атмосферу и настроение или привлекать внимание определенной группы населения. Плазменный экран зачастую попадает в единое пространство с произведениями традиционных искусств.

Одним словом, экранный бум, о котором пишут многие исследователи¹, продолжает нарастать – но речь идет не только о количественном увеличении

¹ Развлечение и искусство / Отв. ред. Е.В. Дуков. СПб.: Алетейя, 2008; Разлогов К.Э. Искусство экрана от синемаатографа до Интернета. М.: РОССПЭН, 2010; Burnett R., Marshall P.D. Web Theory: An Introduction. London, New York: Routledge, 2004; Negroponte N. Being Digital. New York: Vintage Books, A Division of Random House Inc., 2015. How the world changed social media // col. of authors. London UCL Press, 2016. Digital Anthropology // ed. By H.A. Horst and D. Miller. London. New York, Berg. 2012.

экранного присутствия² и не только о разрастании когорты мобильных экранов и их влияния на повседневную жизнь современного человека³. Объективная реальность становится своеобразной транзитной зоной обитания индивидуумов, в любой момент готовых «включиться» в любую другую, но уже виртуальную реальность, окном в которую и являются экраны.

Среди всего многообразия визуальных форм современной экранной культуры обращают на себя внимание те явления, которые представляют членение плоскости экрана с тем или иным изображением на две и более части. Пожалуй, одним из самых узнаваемых становится сегментирование экранного пространства на телевидении: телемосты между новостной студией и корреспондентом, прямые включения с места событий. Широко распространена одновременная трансляция сюжетов как в отдельных сегментах плоскости кадра, так и на экране телевизора, установленного непосредственно в студии (эффекты «экрана в экране»). Данный феномен разделенного на несколько сегментов экрана, в каждом из которых свой изобразительный ряд, получил обозначение «полиэкрана». Полиэкран – специфическое, сегментированное изображение на ограниченной экранной поверхности. И билборды, захватившие пространство городской среды, и сегментированная плоскость экрана в новостных выпусках, в сериалах и кино, испещренный открытыми «окнами» рабочий стол компьютера — все это разновидности полиэкранных композиций. Данная диссертация посвящена феномену полиэкрана, дающему эффект симультанного сосуществования различных пространственных и пространственно-временных сегментов или эффект умножения одного и того же сегмента в рамках единого визуального целого.

² Николаева Е.В. Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014; Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012; *Global Cities, Cinema, Architecture and Urbanism in a Digital Age* / Ed. by L. Krause and P. Petro. Rutgers: Rutgers University Press, 2003; Verhoeff N. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam. Amsterdam University Press, 2012.

³ Опыт повседневности / Ред.-сост. К.Г. Богемская, М.В. Юнисов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2005; Сергеева О.В. Домашний телевизор. Экранная культура в пространстве повседневности. СПб.: Изд-во С.-Петербургского ун-та, 2009; Auge M. *Non-places Introduction to an anthropology of supermodernity* / Translated by Howe J. London, New York, Croydon. Bookmargue Ltd., 1995.

В последние десять лет становится очевидным, что экранный бум дополняется полиэкраным бумом. Происходит очевидное нарастание количества полиэкранных изображений как в повседневном социокультурном пространстве, широко использующем экраны, так и в произведениях экранных искусств. В некоторых сферах деятельности полиэкранность уже давно стала нормой. Она применяется для оперативного контроля и обработки данных, при анализе большого количества визуальной информации, в зависимости от которой оценивается обстановка и принимается решение. Это и военные центры, правительственные учреждения, оперативные штабы, диспетчерские, транспортные узлы. Наряду с «многоэкраньем» в повседневной медиасреде заметно нарастает частота появления полиэкранных изображений в различного рода экранной продукции. В рекламе и выпусках новостей, в теле- и кинофильмах, на страницах веб-сайтов, при развитии действия компьютерных игр и пр. экран то и дело делится на два и более сегмента. Полиэкранные изображения активно применяются сегодня в произведениях экранных искусств – в кинофильмах, сериалах, анимации, рекламе экранных произведений, явно отвечая эстетическим потребностям современного художника и реципиента. Помимо кино, анимации и телевидения в современной визуальной культуре полиэкранные композиции широко представлены в мультимедийных шоу, на интерактивных выставках, даже в театральных постановках с использованием экранов для решения сценографических задач и др. Полиэкранные композиции работают на формирование художественной и социокультурной сути явления, изучению которого посвящено данное исследование. Этот принцип может возникать в отдельных произведениях эпизодически, регулярно или же присутствовать постоянно. Выявление и изучение основных векторов возникновения и применения полиэкранных изображений могут приблизить нас к пониманию процессов, развивающихся в современной визуальной культуре.

Эффекты полиэкрана или полиэкранные композиции возникают благодаря применению разнообразных технических средств: монтажу, технологии

мультиэкрана, проецированию изображений на видеостену. Зрителю демонстрируются несколько каналов одновременно, позволяя в режиме реального времени следить за одной или несколькими программами. Полиэкранные кадры заполняют собой визуальные тексты в информационной и коммуникационной среде, все активнее существуя наряду с привычно линейным способом подачи визуальной информации. Одной из очевидных причин всего этого является ускоряющийся ритм жизни и спрос на технологии визуализации данных, дающие разностороннее представление о любом объекте в рекордно сжатые сроки. Полиэкранность может служить ускорению подачи информации, однако это лишь локальная причина популяризации полиэкранности, не способная объяснить множество различных способов ее внутреннего построения и не менее варибельного функционирования в социальной и художественной реальности.

В диссертации определяется соотношение понятий полисегментированной композиции и полиэкрана. Систематизированы наиболее типичные варианты таких композиций. Развитие формосодержания полисегментированных и полиэкранных композиций рассматривается в культурно-историческом контексте. Представлена концепция функционирования полиэкранных композиций в различных сферах современной визуальной культуры. Изучение эволюции и современных модификаций полиэкранного изображения необходимо для осмысления процессов развития визуальной культуры, особенностей ее функционирования в современном обществе и трансформаций ее языка.

Степень научной разработанности проблемы

Вступление человечества в эру информационного общества и нарастающее обилие экранов уже подвергались изучению. Одни говорили о возникновении принципиально нового типа общества (Д. Белл, Ж. Бодрийяр, М. Постер, М. Пайор, Ч. Сейбл, Л. Хиршхорн, М. Кастельс), другие видели информатизацию как социальную преемственность – продолжение и развитие устоявшихся в обществе отношений (Г. Шиллер, м. Альетта, А. Липиц, Д. Харви, Э. Гидденс, Ю. Хабермас, Н. Гарнэм).

Для нашего исследования наиболее актуально положение теорий информационного общества о том, что увеличение количества информации повлияло на ее восприятие и изменило образ жизни современного человека⁴.

подавляющее большинство исследований полиэкрана рассматривают его как формальный прием в киноискусстве. Так, в диссертационном исследовании А.Г. Соколова описывается суть приема и выводятся закономерности его удачного использования в кинотексте⁵. Я.Л. Варшавский отмечает, что «полиэкранный отвечает жажде и способности сознания видеть и целое, и частное»⁶. Область исследования, которую затрагивает автор, расширяется до театральных постановок Мейерхольда, Козинцева, но тем не менее полиэкранный для него также остается формальным кинематографическим приемом.

Есть работы, посвященные частным аспектам экранных искусств и СМИ, в которых отмечаются особенности полиэкранного приема и те художественные задачи, с которыми он помогает справляться. Среди функций полиэкрана, отмеченных исследователями, можно выделить несколько *самых* типичных: полиэкранный как эффективное мультимедийное средство массовой коммуникации для создания качественного персонализированного контента⁷, как способ повышения информационной емкости кадра и динамики телетекста⁸, как расширение пространственно-временного континуума кинопроизведения⁹, как всевозрастающая возможность зрителя выбирать, контролировать контент и участвовать в телевизионном вещании¹⁰.

⁴ Франк У. Теории информационного общества / Фрэнк Уэбстер; Пер. с англ. М.В. Арапова, Н.В. Малыхиной; Под ред. Е.Л. Варгановой. М.: Аспект Пресс, 2004. С. 14.

⁵ Соколов А.Г. Кинематографическая природа множественной композиции: полиэкранный, его природа и принципы режиссуры: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 1973.

⁶ Варшавский Я.Л. Полиэкранный начинается. М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1983. С.6.

⁷ Короткова Е.Н. Медиапортал как средство создания качественного контента.: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10. М., 2009.

⁸ Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранный искусств: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2005.

⁹ Агафонова Н.А. Экранное искусство. Художественная и коммуникативная специфика. Монография. Минск.: БГУ культуры и искусств, 2009.

¹⁰ Ellis D., Johnston J, Friends of Canadian Broadcasting. Split Screen: Home Entertainment and the New Technologies. James Lorimer & Company, 1992.

Н.А. Агафонова и ряд других исследователей¹¹ отмечают повсеместность и гиперактуальность полиэкрана в современных визуальных произведениях. Тем не менее все их обращения к теме полиэкрана носят скорее эпизодический и констатирующий характер.

В ряде зарубежных исследований полиэкранный рассматривается как метафора разрыва, надлома, скрытого противостояния между нарративами внутри отдельного государства¹², как сопоставление политических и идеологических детерминант¹³. П.М. Инграссиа рассматривает суть полиэкранный эстетики в рамках кинематографических, телевизионных работ и на примерах средневековой живописи. Он делает вывод о том, что полиэкранный выступает как форма пространственного повествования и иронии, требующая активного ментального «редактирования» реципиентом¹⁴.

В настоящее время появились новые способы потребления изображений и звуков, что способствует расширению многоэкранных проектов и вытесняет одноэкранные устройства. Эти процессы обусловлены адаптацией городского населения к динамическим изображениям, широким распространением визуальной информации, появлением интерактивных практик (виртуальный «серфинг», интерфейсы мобильных устройств, транспортных средств и т. п.)¹⁵.

К.Б. Ноулес утверждает, что полиэкранный является одним из способов формирования мозаичного изображения в киноискусстве¹⁶. На наш взгляд, это

¹¹ Агафонова Н.А. Экранное искусство, 2009; Потемкин С.В. Влияние эстетики видео и специфика телеискусства на эволюцию киноязыка: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2007; Ищенко Е.В. Принцип окна в современной экранной культуре: автореф. дис. ...канд. культурологии: 24.00.01. М., 2006.

¹² Courtney S. Split Screen Nation: Moving Images of the American West and South. Oxford University Press, 2017.

¹³ Meurer H.J. Cinema and National Identity in a Divided Germany, 1979-1989: The Split Screen. Edwin Mellen Press, 2000; Mosley P.P. Split Screen: Belgian Cinema and Cultural Identity - SUNY Press, 2001; Chung S. Split Screen Korea: Shin Sang-ok and Postwar Cinema. University of Minnesota Press, 2014.

¹⁴ Ingrassia P.M. The split-screen aesthetic: connecting meaning between fragmented frames. Montana State University - Bozeman, College of Arts & Architecture, 2009.

¹⁵ Du Split-Screen Au Multi-Screen: From Split-Screen to Multi-Screen / ed. Sobieszczanski M., Lacroix C.M. Peter Lang, 2010.

¹⁶ Knowles, C.B. The Temporal Image Mosaic and Its Artistic Applications in Filmmaking. MA thesis, Queen's University, 2003. P. 39

весьма спорно. Суть мозаичного изображения заключается в составлении целостного изображения из различных частей, не имеющих по отдельности художественной самоценности¹⁷. Такой тип изображения известен, к примеру, в мультимедийных композициях, использующих несколько плотно прилегающих друг к другу экранов, на видеостенах — и представляет частный случай полиэкранной композиции. Сходные с Ноулесом идеи можно увидеть и в эссе С.Д. Бранко «Мозаичный экран: исследование и описание»¹⁸, в котором он отмечает такие функции полиэкрана, как одновременность и причинно-следственные соотнесенности изображаемых событий. Однако, в отличие от Ноулеса, к мозаичному изображению он относит лишь некоторые виды полиэкрана, например, в фильме «Афера Томаса Крауна». Но тип сегментирования плоскости экрана в этом фильме позволяет ярче прорисовывать картину событий посредством разных ракурсов, крупности съемки и т. п. Бранко различает полиэкранный экран, который делит экран на две и более частей, и мозаичный экран, формирующий одно или несколько изображений на экране.

Д. Бизокчи рассматривает полиэкранное изображение как аттракцион и выделяет три уровня, на которых «работает» прием полиэкрана: нарративный, структурный уровень формальных отношений (время, пространство) и графический уровень¹⁹. Несмотря на значимые научные результаты, в работе Бизокчи нет системного анализа феномена полиэкрана, он, как и большинство исследователей, рассматривает его в качестве формального кинематографического приема.

Ознакомление с источниками позволяет сделать вывод, что выбранная тема в концептуальном культурологическом плане является малоизученной.

¹⁷ Разумеется, в каноническом определении мозаики. Наши выводы не имеют отношения к работам Роберта Сильверса, Чака Клоуза, Дэйва МакКина и др. художников, работающих в подобной технике.

¹⁸ Branco S.D. The Mosaic-Screen: Exploration and Definition. *Refractory* 14 (2008). 3 July 2009. URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition---sergio-dias-branco/>

¹⁹ Bizzocchi J. The Fragmented Frame: the Poetics of the Split-Screen. MIT6 Stone and Papyrus Storage and Transmission International Conference. Cambridge Marriott, Cambridge, MA. 26 Apr. 2009.

Диссертация находится на стыке различных дисциплин. Акцент сделан на авторитетные искусствоведческие работы и культурологические исследования визуальной культуры и медиасреды²⁰, в которых авторы выходят на существенные обобщения и рассмотрение философских проблем визуальных композиций.

Базой для данного исследования стал анализ процессов и явлений, которые понимаются как «медиа», связей между различными областями деятельности человека и культурологическое осмысление сферы массовой коммуникации, проведенное М. Маклюэном²¹. Ф. Китлер²² рассматривает фотографию, телевидение и кинематограф как завершённую систему нового метода коммуникации. Н. Луман²³ понимает культуру как продукт системы массмедиа и ее алиби, а также рассматривает реальность в виде двусторонней системы «что наблюдается» и «как наблюдается». Тема визуальности в искусстве и культуре в диссертации рассмотрена с опорой на работы Ю.М. Лотмана²⁴ и Ю. Цивьяна²⁵, Р. Арнхейма²⁶, Ф.И. Гиренка²⁷, А.И.

²⁰ Агафонова Н.А. Искусство кино: этапы, стили, мастера: пособие для студентов вузов / Н.А. Агафонова. Мн.: Тесей, 2005; Козьякова М.И. История. Культура. Повседневность. Западная Европа от Античности до XX века. М.: Согласие, 2013; Алпатов М.В. и др. Искусство. Книга для чтения. Живопись, скульптура, графика, архитектураал / Сост. акад. М.В. Алпатов, д-р пед. наук Н.Н. Ростовцев, канд. искусствоведения М.Г. Неклюдова. Изд. 3-е, испр. и доп. М., «Просвещение», 1969; Базен Ж. История истории искусства: От Вазари до наших дней: Пер. с фр. / Послесл. и общ. ред. Ц.Г. Арзаканяна. М.: Прогресс-Культура, 1994; Батракова С.П. Искусство и утопия: Из истории западной живописи и архитектуры XX в. М.: Наука, 1990; Диалог цивилизаций в эпоху становления глобальной культуры. / [Отв. ред. Н.А. Хренов]; Гос. Ин-т искусствознания М-ва культуры РФ. М.: ГИИ, 2012; Дмитриева Н.А. Краткая история искусств. М.: АСТ-ПРЕСС; Галарт, 2004; Герман М. Парижская школа. М.: СЛОВО/SLOVO, 2003; Садуль Ж. Всеобщая история кино. М., «Искусство», 1958. Т. 1-6.

²¹ Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / Пер. с англ. И.О. Тюриной. 3-е изд. М.: Академический проект, 2015; Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. 4-е изд. М.: Кучково поле, 2014.

²² Китлер Ф. Оптические медиа. Берлинские лекции 1999 г. М.: Логос/Гнозис, 2009. С. 253.

²³ Луман Н. Реальность масс-медиа. М.: Праксис, 2005. С. 132, 134.

²⁴ Лотман Ю.М. и тартуско-московская семиотическая школа. М.: «Гнозис», 1994; Лотман Ю. М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллин, TLU Press, 2010.

²⁵ Лотман Ю., Цивьян Ю. Диалог с экраном. М., АРГО, 2014.

²⁶ Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Арнхейм Р. Пер. с англ. М.: «Архитектура-С», 2012.

²⁷ Гиренок Ф.И. Клиповое сознание. М.: Проспект, 2016.

Липкова²⁸, А.С. Варганова²⁹, А.А. Новиковой³⁰, Ю.А. Богомолова³¹, В.И. Михалковича³², а также на исследования по общим вопросам постмодернизма и эстетике современного искусства³³. В работах Е.В. Сальниковой, анализирующей феноменологическую сущность визуального начала, визуальной материи³⁴ и специфику тотальной медийной среды современности, эффективно использован методологический принцип изучения предыстории современных экранных моделей и организации развития визуальных форм во времени³⁵.

В своей монографии М.Ф. Казючиц, отражая этапы развития полиэкранного приема в кинематографе, констатирует факт, что в качестве художественного и технического приема полиэкранный прием понимали и использовали уже в немом кинематографе³⁶. Таким образом, развитие технологий лишь косвенно способно повлиять на сам прием и его внедрение в кинотекст. Исследователь отмечает близость композиционных принципов полиэкрана к традиции изобразительного искусства, в частности — житийной иконы. Мы считаем весьма плодотворным дальнейшее развитие данного тезиса.

²⁸ Липков А.И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона. М.: Наука, 1990.

²⁹ Варганов А. Российское телевидение на рубеже веков: проблемы, программы, лица: сборник статей / А. Варганов. М.: КДУ, 2009.

³⁰ Новикова А.А. Современные телевизионные зрелища: истоки, формы и методы воздействия. СПб.: Алетей, 2008. Новикова А.А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности. М.: ВШЭ, 2013. Новикова А.А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2013.

³¹ Богомолов Ю.А. Между мифом и искусством. М.: Государственный институт искусствознания. 1994. Богомолов Ю.А. Хроника пикирующего телевидения. М.: МИК. 2004.

³² Михалкович В.И. О сущности телевидения. М.: ИПК работников телевидения и радиовещания, 1998.

³³ Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство. М.: ГИИ, 2016; Кривцун О.А. Эстетика: Учебник. М.: Аспект Пресс, 1998; Кривцун О.А. Психология искусства. М.: Издательство Литературного института им. А. М. Горького, 2000; Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. 2-е изд. переработанное и дополненное. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016; Новые аудиовизуальные технологии / Отв. ред. К.Э. Разлогов. М., Едиториал УРСС, 2005; Ступин С.С. Феномен открытой формы в искусстве XX века. М.: Индрик, 2012. Фотография: Проблемы поэтики / Сост. В.Т. Стигнеев. М.: Издательство ЛКИ, 2008.

³⁴ Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012.

³⁵ Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017.

³⁶ Казючиц М.Ф. Неигровое. Экспериментальный и документальный фильм в США, Канаде и России 1950-2000 гг. Монография. Академия медиаиндустрии, 2016. С. 33.

В.И. Михалкович рассматривает кинематограф как сновидение. Согласно мнению исследователя, зритель занимает две дополняющие друг друга позиции: в качестве не вмешивающегося наблюдателя (роль сновидца) и «частичного» двойника (проецирование отдельных «сегментов» своей психики на персонажа заэкранного действия). «Погасший свет, отсекая "дневную" реальность, оставляет зрителю одну-единственную "мишень" для проекций: плоскость экрана»³⁷. Так, уже на этом этапе возникает эффект полиэкрана: и с точки зрения сегментирования личности зрителя, и с точки зрения появления «другого мира», порталом в который и является плоскость экрана.

В контексте изучения полиэкранности (впервые проявившейся в экранных искусствах, как уже было отмечено, очень рано, в первые годы существования немого кино) важна и наметившаяся в начале XX века тенденция возвращения мифа на культурную авансцену, что, в первую очередь, и отразилось на природе кинематографа. С.П. Батракова отмечает, что «живописцы XX века с помощью нового (часто невиданного) образного языка не раз попытаются подарить изверившемуся во всем человеку нашего нелегкого времени огромный мир, который бы был так же пронцаем во всех направлениях, как мир мифа»³⁸. То есть художник начала XX века стремился не только выразить свою авторскую волю, но и искал опору в мифе, усматривая в нем средство возвращения к народным корням, способ формирования стилистических ориентиров и укрупнения формы. Воскрешение архаических пластов в основе искусства, в основе процесса творчества отмечает и Е. Бобринская: «...это не только возвращало художественным произведения авангарда свойство "сакральной" закрытости, но одновременно оказывалось источником активной ориентации искусства по отношению к социальному контексту, воскрешало действенную природу искусства, уходящую корнями в архаическую магию или религиозные культы»³⁹. Внутренняя логика актуализации

³⁷ Михалкович В.И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. С. 12.

³⁸ Батракова С.П. Искусство и миф: Из истории живописи XX века. М.: Наука, 2002. С. 5-6.

³⁹ Бобринская Е.А. Ранний русский авангард в контексте философской и художественной культуры рубежа веков. Очерки. М.: ГИИ, 1999. С. 5.

полиэкранный может быть осмыслена именно в контексте глобальных тенденций неомифологизации и «ресакрализации» или же, напротив, мысленной полемики творческой личности с этими явлениями в культуре XX-XXI веков.

В некоторых аспектах специфика использования полиэкранности отсылает к проблемам соотношения нехудожественной и художественной фотографии и, шире, жизнеподобного и открыто условного в художественной материи. В.Т. Стигнеев отмечает, что в первом случае речь идет о необходимой информации о фактической стороне жизни, во втором – фотография осваивает действительность образно, т. е. документальность является не целью, а «сопутствует достижению художественного результата»⁴⁰. Влияние новых технических средств репрезентации на способности визуального восприятия отмечает Дж. Кэрри⁴¹ и ряд других ученых. Так, З. Кракауэр⁴² говорит о двух основных тенденциях в фото- и киноискусстве: реалистичной и формотворческой. Так же категоричен и А. Базен⁴³, разделяя режиссеров на испытывающих доверие к действительности и тех, кто эту действительность стремится преобразовать. Ю.М. Лотман определял границы пространства искусства как «расподобление объектов до полной их неузнаваемости и сближение до полного отождествления жизни и искусства»⁴⁴.

Итак, мы опираемся на уже существующие формулировки и понимание полиэкрана, однако отмечаем то, что ускользало прежде от внимания исследователей. Как мы упоминали выше, полиэкран и его эффекты осуществляются посредством различных технических средств, будь то монтаж или проекция на видеостену или мультиэкран. Следует уточнить, что понятие «мультиэкран» имеет прямое отношение к телевизионным технологиям. «Умный» телевизор при определенной настройке способен выводить на монитор картинки

⁴⁰ Фотография: Проблемы поэтики / Сост. В. Т. Стигнеев. М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 111.

⁴¹ Кэрри Дж. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX веке. М.: V-A-C press, 2014.

⁴² Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М., «Искусство», 1974. С. 35.

⁴³ Базен А. Что такое кино? Сборник статей. М., «Искусство», 1972. С. 17.

⁴⁴ Лотман Ю. М. Непредсказуемые механизмы культуры. Таллин, TLU Press, 2010. С. 142.

нескольких телеканалов. В этом режиме зрителю демонстрируются несколько каналов одновременно, что позволяет в режиме реального времени следить за несколькими программами или определиться с выбором одной⁴⁵. Видеостена представляет собой несколько соединенных между собой панелей, расположенных на вертикальной поверхности. Отличительная особенность этой технологии — возможность и проецировать отдельные потоки информации на каждый экран, и комплектовать единое изображение⁴⁶. Рамки видеопанелей, из которых собирается эта система, как правило, сделаны максимально узкими, давая возможность транслировать единое изображение как бы «без швов»⁴⁷. При этом фактическое наличие рамок у отдельных панелей позволяет нескольким изображениям не теряться в общей массе при их симультанной трансляции на видеостену.

Видеостены и мультиэкраны бытуют в рекламной индустрии, используются в командных центрах, диспетчерских, на постах охраны, выполняя важные функции в повседневности современного социума. Суммируя сказанное, следует уточнить, что мультиэкран и видеостена — технические средства трансляции изображений, а полиэкран — само специфическое, сегментированное изображение и его смыслы, которые являются предметом изучения в данном культурологическом исследовании.

Оговорим сразу, что мы не будем касаться метода комбинированных съемок⁴⁸, равно как и приема двойной (многократной) экспозиции⁴⁹, поскольку эти понятия наравне с мультистеной и видеостеной имеют отношение к способу формирования визуального текста, но не к его результату — полиэкранному изображению. В область нашего исследования так же не попадает и монтажный прием split screen

⁴⁵ URL: <http://www.777-tv.ru/news/11853.htm>

⁴⁶ URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1447430>

⁴⁷ URL: <http://multiview.sphera-po.ru/technology/about-videowalls>

⁴⁸ Комбинированная киносъемка — методы, способы и приемы киносъемки, позволяющие объединить в одном изображении (в отдельном снимке) объекты, снятые в различных местах и в разное время, а так же в разных масштабных соотношениях.

URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/bse/97231/Комбинированная>

⁴⁹ Многократная экспозиция — специальный прием в фотографии, который заключается в том, что один и тот же кадр экспонируется несколько раз.

URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/889288/Двойная>

(буквально – «разделенный экран»), когда актер или фрагменты его тела «копируются» в пространстве одного кадра, но не нарушают целостность кадра и не создают эффекта сегментации, а наоборот весь «фокус» состоит в сохранении монолитности «картинки» (как, например, фильмах Жоржа Мельеса «Одна голова хорошо, а четыре лучше» / *Un homme de têtes*, 1898; «Человек-оркестр» / *L'Homme orchestre* 1900; «Меломан» / *Le mélomane*, 1903 и др.).

Таким образом, нас будут интересовать не технические параметры формирования визуальной материи определенного рода, но сами полиэкранные композиции и то смысловое поле, которое с ними связано. Именно специфика построения внутрикадрового пространства влияет на целостный художественный мир этих и многих других произведений. Поэтому мы считаем целесообразным отделить техническую природу полиэкранности от художественных и социокультурных результатов технического создания визуальной формы.

Непрофессиональный зритель может не знать о технике каждого конкретного эффекта полиэкрана, не различать технической специфики приемов. Однако он становится реципиентом визуальных результатов их действия — видит и воспринимает полиэкранные композиции различного характера. Их же видит и воспринимает профессиональный зритель, будь то оператор или режиссер. Именно полиэкранные композиции (и их эффекты, достигнутые без использования дополнительных технических средств) работают на формирование художественной и социокультурной сути явления, а потому и будут интересовать нас в данном исследовании.

Объектом исследования выступают произведения визуальной культуры, имеющие деление внутреннего пространства целостной композиции на две зоны и более.

Предметом исследования является феномен полиэкранности в современной визуальной культуре и предыстория данного феномена.

Целью диссертации стало изучение исторической логики возникновения и актуализации феномена полиэкрана.

Для достижения этой цели были поставлены следующие **задачи**:

- 1) Выявление типологии полисегментированных композиций в доэкранный визуальной культуре;
- 2) Выявление семантических особенностей полисегментации в разные исторические периоды;
- 3) Систематизация полиэкранных форм XX-XXI веков;
- 4) Выделение архитектоники полиэкранности в экранных искусствах, в мультимедийной среде;
- 5) Выявление специфики функционирования полиэкрана в повседневной социокультурной среде;
- 6) Определение взаимосвязи нехудожественных социальных практик использования полиэкранности и практик включения полиэкранных форм в художественные экранные произведения.

Методологические основы исследования

Диссертационное исследование характеризует междисциплинарность, позволяющая осуществить анализ рассматриваемого феномена полиэкранности. Достижения и наработки в области культурологии сочетаются с необходимыми материалами из истории, философии, эстетики и искусствознанию.

С целью обнаружения следов появления полиэкрана в визуальной культуре на протяжении веков и анализа этапов его развития применяется исторический подход, включающий в себя аналогию и сравнение. Использование такого инструментария позволяет говорить о сравнительно-историческом методе и историко-философском анализе.

Для обзора и обнаружения типологических особенностей рассматриваемого феномена в разных культурах применяется синхронический метод. Компаративный метод позволил провести сравнение особенностей визуальной и смысловой составляющей полиэкрана и выявить некоторые общие для разных культур закономерности появления и трансформации рассматриваемого феномена на

плоскостях произведений искусства.

В силу того, что центральной визуальной составляющей полиэкрана является фрагментарность, структурно-функциональный метод позволяет анализировать поверхность полиэкранного изображения не только в целом, но и рассматривать части композиции отдельно друг от друга, выявлять внутренние связи между сегментами.

Обособленные фрагменты и структурные особенности композиции полиэкранного изображения в целом требуют семиотического подхода в силу того, что полиэкрэн является способом общения с миром, способом его постижения. Использование семиотического метода позволяет проникнуть в причины внедрения полиэкранной формы в повествовательную структуру.

Системный подход позволяет охватить весь инструментарий и сформировать единую картину развития полиэкранной композиции в истории визуальной культуры.

Гипотеза

Феномен полиэкрана в экранной культуре является модификацией полисегментированной композиции в доэкранных формах визуальной культуры (будь то настенные изображения, художественное решение саркофага, надгробия, изображения на стенках сосуда и пр.) и воплощает видения сущности картины мира. Активность (или, напротив, слабость) присутствия и содержание полисегментированных/полиэкранных композиций в культурном пространстве связаны с особенностями восприятия реальности и/или с авторским самовыражением в тот или иной исторический период. Второй из названных факторов закономерно активизируется в Новое время, в особенности, в искусстве XX века. Однако это не отменяет параллельного присутствия «имперсональной», внеавторской полисегментации в нехудожественных визуальных текстах XX-XXI веков, что связано с проявлениями неомифологического сознания в повседневных практиках.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. В основе феномена полиэкрана лежит потребность в воплощении определенной концепции мироздания, цивилизации, медиасреды и отношения к ним человека в тот или иной исторический период. Не материал, на котором бытует полисегментированная композиция, является определяющим фактором, а смысловое высказывание, воплощенное в нескольких коррелирующих сегментах.
2. Полисегментированные композиции являются ведущим формотворческим приемом в культуре древних цивилизаций и использовались повсеместно. В эпоху Средневековья полисегментированные композиции обладают особой смысловой насыщенностью в религиозном искусстве. В культуре Нового времени феномен полисегментации принимает формы, связанные со светским искусством, с его новыми тенденциями. Новое концептуальное наполнение полисегментации дают кинематограф, авангардистское искусство начала XX века, поп-арт и телевидение.
3. В каждую конкретную историческую эпоху в полиэкранных композициях доминируют определенные содержательные акценты.
4. Многие приемы полисегментации рождаются в искусстве, в целостных художественных текстах, и только много позже начинают активно внедряться в нехудожественные визуальные тексты, обретают повсеместное распространение в широком культурном пространстве.
5. В культуре второй половины XIX века и позднее, в экранных и изобразительных искусствах, полисегментация и полиэкранность воплощают скорее отношение отдельного творческого индивида к окружающему миру. Язык высказывания при этом может не быть общепонятным, содержать полемику с художественными традициями.
6. Полиэкранность может быть одним из проявлений постмодернистской иронии и игрового отношения к реальности.

Научная новизна

1. Впервые полиэкранный рассматривается не на уровне локального формального приема, а в качестве сложного культурного феномена.
2. Впервые поставлен и решен ряд вопросов о корнях феномена полиэкрана, логика его выдвижения на первый план в одни эпохи и отступление в тень в другие исторические периоды; выявлены социокультурные закономерности актуализации полиэкранныйности.
3. Уточнена дефиниция феномена. Полиэкранный — сегментация плоскости, дающая эффект сосуществования различных пространственных и/или пространственно-временных сегментов, или же эффект умножения одного и того же сегмента в рамках единого визуального целого.
4. Логика рождения полиэкранных композиций рассматривается как продолжение развития полисегментированных композиций, активно применявшихся еще в доэкранный период культуры.
5. Полисегментированные композиции в различных искусствах до Нового времени есть отражение картины мира — многоуровневой, сегментированной структуры мироздания, какой ее представляет себе коллективное сознание.
6. Выявлено, что на степень содержательности приема полиэкранныйности влияет частота и длительность его присутствия в экранной материи произведения. Краткие, редкие, «точечные» применения полиэкранныйности могут не оказывать значительного влияния на смыслы и эстетику произведения.
7. Сделан вывод, что полиэкранный как формальный прием может наполняться любым содержанием в зависимости от эпохи, используемого материала и замысла. Полиэкранный может быть и авторским, и не авторским, чисто декоративным элементом или же связанным с глубинной философией жизни, пониманием структуры мироздания. Таким образом, полиэкранный может выражать бесчисленное множество смыслов и иметь большое количество вариантов композиционного сочленения сегментов.

Теоретическая значимость

Теоретическая значимость данного диссертационного исследования заключается в определении и подробном культурологическом изучении феномена полиэкрана. Включение в исследование историко-культурных предтеч полиэкрана в виде полисегментированных композиций позволяет увидеть преемственность экранной культуры, в частности электронной визуальной культуры, и большой истории визуальной культуры доэкранный период, закономерности длительных культурных процессов. Как и любой другой формальный композиционный прием, полиэкранный способен транслировать любое содержание. Поэтому теоретическое осмысление феномена полиэкрана естественно сочетается в работе с пониманием исторической обусловленности специфики его использования, трансформаций, роли в социокультурном контексте определенной эпохи.

На базе анализа полиэкранных композиций, на основании исследований по истории культуры и искусства предложена целостная концепция эволюции функционирования полисегментированных композиций в доэкранный период, в экранной культуре XX века, в различных электронных системах эпохи интернета и в социокультурной среде, характеризующейся активным использованием мультимедийных технологий.

Практическая значимость

Результаты работы могут послужить основой для дальнейшего анализа развития визуальной культуры, соотношения экранных и неэкранных форм визуальности, соотношения авторского начала и внеавторских стилистических принципов построения визуального текста, методов воздействия на реципиента. Результаты работы могут быть использованы в педагогической практике при написании учебных пособий, учебно-методических курсов по таким дисциплинам, как культурология, история культуры, визуальная культура, история искусства и история новых медиа.

Широкий спектр данных, проанализированных в исследовании, может использоваться режиссерами кино и мультимедиа, мультипликации, фотографии,

рекламы, дизайна в их практической профессиональной деятельности. Особую ценность данная работа представляет для сотрудников телевидения и создателей мультимедийных проектов, активно применяющих приемы полисегментации и нуждающихся в привлечении новых информационных и аналитических ресурсов, анализирующих свойства полисегментированных построений.

Апробация результатов работы проходила в виде обсуждений на заседаниях Сектора художественных проблем массмедиа ГИИ, а так же докладов на конференциях:

1. Эвалльё В.Д. Три симфонии Дзиги Вертова. Доклад // «Вертовские чтения». МГУ имени М.В. Ломоносова, 16 марта 2016 г.

2. Эвалльё В.Д. Полиэкранный эстетика в мультипликации отечественных художников. Доклад // VII Международная научно-практическая конференция «Развлечение и искусство». ГИИ, 16 ноября 2016 г.

3. Эвалльё В.Д. Поп-арт в призме полиэкрана. Доклад // Научная конференция аспирантов и соискателей Государственного института искусствознания «Научная весна-2017. Молодые исследователи ГИИ об искусстве». ГИИ, 26 апреля 2017 г.

4. Эвалльё В.Д. Предтечи полиэкрана в визуальной культуре древних цивилизаций. Доклад // Всероссийская научная конференция «Волшебство экранов». ГИИ, 21 апреля 2017 г.

5. Эвалльё В.Д. Полиэкранный эстетика в дореволюционном и советском кинематографе. Доклад // Научная конференция аспирантов и соискателей Государственного института искусствознания «Научная весна-2018. Молодые исследователи ГИИ об искусстве». ГИИ, 18 апреля 2018 г.

6. Эвалльё В.Д. Архитектоника культурной медиасреды. Доклад // Международная научная конференция «Искусствознание: наука, опыт, просвещение». ГИИ, 5 октября 2018 г.

7. Эвалльё В.Д. Экранная поверхность как элемент сценического пространства. Доклад // Старые и новые медиа: пути к новой эстетике. Международный научный форум. ГИИ, 29 марта 2019 г.

8. Эвалльё В.Д. Сценические эксперименты Йозефа Свободы. Доклад // «Научная весна – 2019. Международный Форум молодых исследователей искусства». ГИИ, 16 апреля 2019 г.

Основные положения диссертационного исследования отражены в перечисленных ниже публикациях (общим объемом 8,25 а.л.).

Статьи по теме диссертации, опубликованные в рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ:

1. Эвалльё В.Д. Полиэкранный строй визуального текста в фильме Дзиги Вертова «Одиннадцатый» // Художественное образование и наука. 2016. № 4 (9). С. 35-40. (0, 75 а.л.)

2. Эвалльё В.Д. Полиэкранный эстетика Ролана Быкова // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 2А. С. 152-159. (0, 75 а.л.)

3. Эвалльё В.Д. Советские идеологические фильмы и поиски нового кинематографического языка в 1960-1980-х годах // Культура и Искусство. 2019. № 8. С. 1-10. (0,5 а.л.)

В других изданиях:

4. Evallyo V. Split screen aesthetics in a Soviet Animation // Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 2017. URL: <http://www.atlantispress.com/proceedings/icadce-17/25881243> (0,5 а.л.) Входит в Web of Science, приравнивается к публикациям из Перечня ВАК.

5. Эвалльё В.Д. Полиэкранный строй визуального ряда кино-вещи Дзиги Вертова «Энтузиазм: Симфония Донбасса» // Наука и образование: новое время. Рубрика «Современная наука». 2016. № 6. (0,5 а.л.)

6. Эвалльё В.Д. Полиэкранный строй в фильмах Дзиги Вертова // Кино в меняющемся мире. Часть первая / К. Автор. – М.: «Издательские решения», 2016, С. 209-229. (1,25 а.л.)

7. Эвалльё В.Д. Визуальные композиции в культуре Древнего Египта как предтечи полиэкрана // Новая наука: теоретический и практический взгляд. Стерлитамак: АМИ. 2017. №1 (2). С. 226-230. (0,25 а.л.)

8. Эвалльё В.Д. Полиэкранная эстетика в мультипликации советских художников // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2018. № 14.3. С.168-189. (0,75 а.л.)

9. Эвалльё В.Д. «Ад Данте» и/или «Ад» Питера Гринуэя // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: Часть 3 / Государственный институт искусствознания [и др.]. М.: Издательские решения, 2018. С. 250-268. (1 а.л.)

10. Эвалльё В.Д. Полиэкранный: к проблеме обозначения понятия // Художественная культура. 2018. № 3. С. 232-255. (0,75 а.л.)

11. Эвалльё В.Д. Архитектоника полиэкрана Питера Гринуэя в интерпретации «Божественной комедии» // Художественная культура. 2018. № 4. С. 272-291. (0,75 а.л.)

12. Evallyo V. Study on architectonics of cultural // Advances in Social Science, Education and Humanities Research. 2018. Vol. 284. P. 702-705. (0,5 а.л.)

Соответствие паспорту специальности

Данная диссертация, посвященная теме функционирования полиэкранности в визуальной культуре, соответствует п. 1.3 «Исторические аспекты теории культуры, мировоззренческие и ментальные аспекты теории культуры», п. 1.8 «Генезис культуры и эволюция культурных форм», п. 1.11 «Взаимоотношение универсального и локального в культурном развитии», п. 1.14 «Возникновение и развитие современных феноменов культуры» паспорта специальности 24.00.01 – Теория и история культуры (культурология).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, каждая из которых разбита на разделы и подразделы, списка литературы из 276 источников (из них 49 на иностранных языках) и приложения со списком иллюстраций, включающим в себя 121 позицию.

ГЛАВА 1. ФЕНОМЕН ПОЛИЭКРАНА И ЕГО ИСТОКИ В ДОЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ

Прежде чем погрузиться в рассмотрение полиэкранности, необходимо уточнить суть этого понятия. Самым лаконичным является формулировка В.В. Бычкова, определившего принцип полиэкрана как симультанное проецирование на один экран нескольких изображений⁵⁰. Впрочем, такая дефиниция сужает сам спектр полиэкранных композиций, связывая полиэкранность напрямую с технической стороной явления. А. Г. Соколов категоричен в обозначении границ плодотворности использования полиэкрана как формального кинематографического приема: «чтобы ваша множественная композиция могла претендовать на звание «поликадр», и это необходимо знать твердо, нужно сопоставить, включить в композицию кадры разного содержания»⁵¹. А.Г. Соколов не рассматривает техническую сторону формирования полиэкранных изображений и стремится найти прямую зависимость «приращения смыслов» в зависимости от общей композиции разных кадров. Дж. Миллерсон в учебнике «Телевизионное производство» вводит термин «множественное расщепление экрана» и определяет его как «метод показа изображений от нескольких источников одновременно путем деления экрана на две, три, четыре и более частей»⁵². Пожалуй, именно это определение наиболее приближено к современной сути полиэкранности, на наш взгляд, поскольку делает акцент на «делении экрана» на несколько сегментов. Во введении мы сделали обзор распространенных современных представлений о полиэкране и увидели, что большинство современных исследований не задаются вопросами предыстории полиэкрана и не погружаются в изучение этого сложного феномена. Однако нетрудно заметить, что полисегментированные композиции

⁵⁰ Бычков В.В. Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века. Книга 2. М.: Культурная революция, 2008. С. 661

⁵¹ Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. Часть первая. М.: Изд. А. Дворников, 2000. С. 133

⁵² Миллерсон Дж. Телевизионное производство / Пер. с англ. Л.С. Волковой, Ю.В. Волковой под ред. В.Г. Маковеева. М.: ГИТР: Флинта, 2004. С. 508.

обнаруживаются и в доэкранные эпохи, когда слово «экран» если и существовало, то подразумевало нечто иное по сравнению с современным периодом. Приглядимся к дефиниции «полиэкранный» еще раз.

Приставка «поли» имеет греческое происхождение и довольно четкое определение как «много», «многочисленный». Е.В. Дуков обращает внимание, что слово «экран» в современном мире приобрело бесчисленное множество коннотаций: от вида искусств, компьютерных программ, дисплеев, типа проводов до одного из символов современной цивилизации⁵³. Таким образом, можно сделать предположение, что полиэкран, имея в своей структуре набор «отдельных» экранов, способен перенимать и функции своих частей: поглощающие, отражающие, транслирующие, репрезентующие и т.д. То есть в целом коррелировать различные «задачи» каждого сегмента.

Что касается экрана как предмета материального мира, неотъемлемой части жизни практически каждого человека, Ю.С. Дружкин отмечает двойственность его природы. С одной стороны, экран выступает носителем текста, его переносчиком в предметно-материальном смысле слова, с другой — и сам претендует на роль текста и даже художественного произведения⁵⁴. Так или иначе, очевидно, что сегменты полиэкранной композиции как носители текста становятся окнами в пространство «другой реальности», или «второй реальности» и носителями вербальных и визуальных текстов, а сам поликадр — определенного рода транзитной зоной.

Е.В. Сальникова также пишет о множественности толкований слова экран, укорененных в истории культуры⁵⁵ и дает более узкое определение экрана как плоскости или даже поверхности с отчуждаемым, изменяемым изображением⁵⁶.

⁵³ Дуков Е.В. Экран: quid est hoc // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2017. № 13. С. 7

⁵⁴ Дружкин. Ю. Без кавычек // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2018. № 14. С. 54.

⁵⁵ Сальникова Е. В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука Телевидения и экранных искусств. 2018. № 14-1. С. 122-123.

⁵⁶ Сальникова Е.В. К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2016. № 12. С. 66-67.

Таким образом, речь идет о том, что не только киноэкран, телеэкран, экран компьютера, но и плоскость из любого материала можно рассматривать как своего рода экранную поверхность. То есть имеет смысл сосредоточиться не на узко-современном употреблении слова «экран», а на самом факте разнообразных вариантов сегментации той или иной плоскости, вне зависимости от материала или техники, в которой она была выполнена. Очевидно, что подобные композиции появились задолго до рождения экранной культуры, именно поэтому мы полагаем корректным рассматривать доэкранные варианты полисегментированной композиции как формы, предшествующие той, которая в экранную эпоху обозначится как полиэкранность.

Полисегментированные композиционные модели обнаруживаются в произведениях Древнего Египта, Древнего Китая, Древней Греции, в искусстве средневековой Европы и других⁵⁷. Плоскость, несущая изображение, могла обладать фактурой глины, известняка, камня, мрамора, папируса и других материалов, однако это не мешало созданию композиционных элементов, аналогичных будущим эффектам полиэкранности.

⁵⁷ Подробнее см.: Эвальд В.Д. Визуальные композиции в культуре Древнего Египта как предтечи полиэкранности // Новая наука: теоретический и практический взгляд. Стерлитамак: АМИ. 2017. №1 (2). С. 226-230.

1.1 Предтечи полиэкрана в визуальной культуре древних цивилизаций

Полисегментированные композиции на плоскости встречаются в искусстве разных эпох. Рассмотрим некоторые композиционные структуры, которые можно интерпретировать в качестве предтеч полиэкрана. В этом разделе мы сосредоточимся на нескольких аспектах, а именно, на искусстве Древнего Египта, Древней Греции и Древнего Китая и др., где встречаются композиции, использующие полиэкранные принципы, проследим закономерности их возникновения и внедрения в визуально-культурный пласт.

1.1.1 Сочетания вербального и визуального в рамках одной композиции

Пожалуй, одним из самых актуальных и широко распространенных примеров полисегментированной композиции, является сочетание вербального и визуального в рамках единого целого произведения. Этот принцип укоренен в истории культуры, известен и в древние эпохи и встречается практически во всех типах вербальных произведений. В композицию, как правило, включались элементы визуальной образности, невербальные изображения – схемы, чертежи, иллюстрации и пр. В последующие древности эпохи сочетание вербального и визуального воспроизводилось и в книгах, кодексах, позже – в экранной культуре, будь то титры или инфографика, в рекламной и информационной продукции (плакаты, афиши). Подробно рассматривать этот принцип мы не будем, поскольку он требует отдельного фундаментального исследования. Однако, необходимо зафиксировать существенные элементы с целью обозначить линии развития древних композиционных структур в современной визуальной культуре в целом, и в экранной культуре – в частности.

В качестве первого примера обратимся к памятнику древнеегипетской культуры «Книге Мертвых», а именно к Папирусу Ани. Композиция **5 листа** Папируса Ани (Рисунок 1) составлена из двух сегментов: большого пласта текста и фриза. Полностью оправдывая свое появление на плоскости манускрипта, фриз имеет

контекстный характер относительно всей главы. Похоронная процессия изображена довольно подробно и дает сведения о погребальных традициях древних египтян. Сам текст, занимающий доминирующее положение в композиции листа, повествует об усопшем, от первого лица представляющегося богам⁵⁸.



Рисунок 1 Папирус Ани, лист 5. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия.

Британский музей, Лондон.

Рассмотренный тип композиции Листа 5 довольно широко используются сегодня в экранной культуре в качестве титров, в первую очередь. Вербальные и визуальные компоненты могут занимать разные по площади и расположению сегменты, но композиционная модель, по сути, идентична.

Рассмотрим далее другие композиционные формы. Так, на плоскости **листа 1** египетской «Книги Мертвых» (Рисунок 2) мы продолжаем знакомство с усопшим Ани и видим его изображение в виньетке. В сегменте рисунка расположен усопший и его жена рядом с жертвенным столом, полным подношений богам. Текст, обтекающий регистр, является гимном, приветствием бога Ра. Очевидно равнозначное положение сегментов относительно друг друга. Они как две стороны

⁵⁸ The Book of the Dead. The Papyrus of Ani in the British Museum. The Egyptian text with Interlinear Transliteration and Translation, a Running Translation, Introduction, etc. / Translated by Dr. E. A. Wallis Budge. Oxford University Press, Amen Corner, London, 1895. URL: <https://ia902601.us.archive.org/6/items/TheBookOfTheDead-Budge-1895/TheBookOfTheDead-Budge-1895.pdf>

одной монеты: фигуры, заключенные в сегменте виньетки, будто транслируют текст, расположенный на папирусе.

М.А. Чегодаев подчеркивает декоративно-изобразительную и смысловую двойственность связи рисунков с текстом: «Египетское иероглифическое письмо с его рисуночной природой создавало уникальную возможность логичного и гармоничного соединения текста и рисунка в единое изобразительно-повествовательное произведение, где иероглифический текст служит декором, а изображение, являющееся фактически теми же иероглифами, не только рассматривается, но и читается»⁵⁹.



Рисунок 2 Папирус Ани, лист 1. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия.

Британский музей, Лондон.

Столь тесное взаимодействие рисунка и текста может быть оправдано лингвистическими особенностями: на древнеегипетском языке одно и то же слово (*sekḥ*) используется и для письма, и для рисования и живописи⁶⁰. Американские египтологи, анализируя папирус Ани, приходят к выводу, что в древнеегипетском восприятии «слово» и «рисунок» были однозначны, а текст и изображение находятся в постоянном диалоге между собой⁶¹.

⁵⁹ Чегодаев М.А. Папирусная графика Древнего Египта: рисунки на папирусах «Книги Мертвых» 18–19 династий: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 11.00.04. М., 2002. С. 19.

⁶⁰ The Art of Ancient Egypt: A Resource for Educators. / Edith W. Watts. The Metropolitan Museum of Art. 1998. С. 47

⁶¹ The Egyptian book of the Dead: The Book of going forth by day: Being The Papyrus of Ani (Royal

Фрагмент из Мадридской рукописи майя (Рисунок 3) тоже имеет ярко выраженную полисегментированную композицию. Иероглифическое письмо и графические изображения на плоскости рукописи воплощают религиозные представления майя и являются жреческими требниками⁶². Подробные инструкции, изображенные в рукописи, имели отношение ко всем отраслям хозяйства цивилизации майя и носили обязательный характер для всех слоев населения. Полисегментированная композиция рукописи создает эффект упорядоченного социального космоса с рядом ячеек, или декоративно оформленных «окошек».

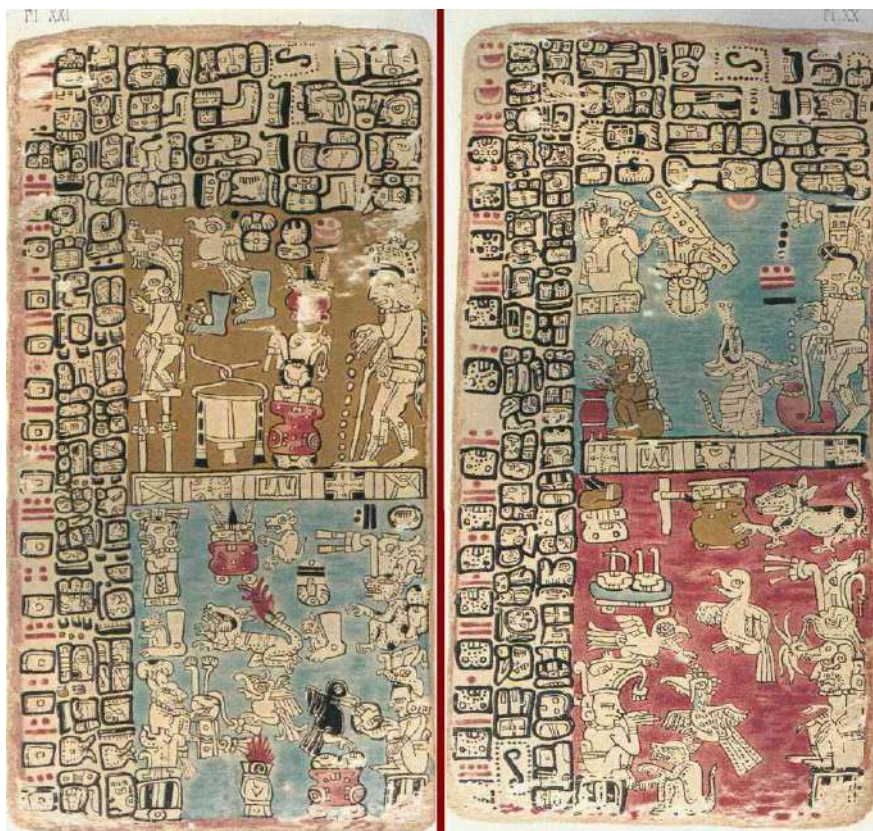


Рисунок 3 Фрагмент Мадридского кодекса майя, лист 34-35.

Аматовая бумага, 23.2x12.2 см, Постклассический период мезоамериканской хронологии (ок. 900-1521 гг.). Музей Америки, Мадрид.

scribe of the divine offerings) / Transl. by Raymond O. Faulkner; With add. transl. and a comment. by Ogden Goelet, Jr.; Introd. by Carol A.R. Andrews; Ed. by Eva von Dassow; In an ed. conceived and produced by James Wasserman. Cairo: The American university in Cairo press, 1998. С. 16.

⁶² Гуляев В.М. Второе открытие цивилизации Майя [Электронный ресурс] // ВДИ. 1991. № 2. URL: <https://www.indiansworld.org/gulotkr.html>

Китайская живопись обладает некоторыми общими чертами с древнеегипетскими папирусами. Так, картина имеет форму свитка, а изображение и текст тесно связаны: поэзия, каллиграфия, живопись, гравировка и печать наносятся на тонкую бумагу или шелк, формируя единую полисегментированную композицию. Наиболее типичными элементами композиции китайских картин являются живописное изображение, иероглифический текст и печать художника, без которой картина считалась незаконченной. Помещенный на плоскость текст, как правило, являлся поэтическим и/или философским дополнением, изредка — повествовал об авторе и названии картины.

Я.В. Ковалевский рассматривает каллиграфию как средство дополнения духовных смыслов китайской пейзажной живописи и выявляет тесную композиционную и смысловую связь между текстом и рисунком, отмечая сочетание образа иероглифа с природными образами в случаях, когда пейзаж заключал в себе комментарий словесный, иероглифический. Так же он отмечает, что привнесение текста в художественное пространство картины раскрывает сущностное единство между композиционными элементами картины и иероглифическим письмом: «Живопись служила для создания форм, а каллиграфия служила для передачи идей (информации, философского комментария). В этом сочетании они гармонично дополняли друг друга, создавая ощущение завершенности художественного процесса»⁶³.

Большую часть пространства пейзажа Ли Чжаодао «Башня Лояна» (Рисунок 4) занимает вынесенное в название архитектурное сооружение. Над линией горных хребтов, в небесно-воздушном пространстве располагается текст. Оттиски печатей, выполненных в красном цвете располагаются по периметру всего изображения, оставляя свободным лишь нижний край картины.

Фанпин Ли акцентирует внимание на выводах Н.А. Виноградовой относительно идеи единства и целостности мира природы в восприятии художников. Автор заостряет внимание на то, что китайскому мировосприятию в целом присуще

⁶³ Ковалевский Я.В. Мир пространства в пейзажной живописи средневекового Китая: X-XIV вв.: автореф. дисс. ...канд. искусствовед. наук: 17.00.04. Барнаул., 2009. С. 9.

приоритетное внимание эмоциональному и чувственному общению с природой нежели осмысление ее в качестве элемента сложной системы символов⁶⁴.



Рисунок 4 Ли Чжаодао. Башня Лояна. Альбомный лист, 37.5x39.7 см, Юаньская или раннеминская работа. Гугун, Тайбэй.

Рассмотренные нами композиционные модели, в первую очередь, характерны для книгопечатания. Речь идет о тесной взаимосвязи визуального и вербального не с точки зрения иллюстративности, но взаимодополняемости посредством схем, таблиц, фотографий и соответствующего им текста. В экранной среде подобные композиции заключают в себе инфографику, в искусстве фотографии и кинематографа наиболее близким примером может служить двойная (множественная) композиция и прием наложения (Рисунок 5). Например, создатели сериала «Хороший доктор» посредством схем, инфографики пытаюсь проиллюстрировать мыслительный процесс, происходящий в голове врача-аутиста, что является попыткой сделать «других» людей понятнее, а как следствие – ближе к миру «нормальных» людей (Рисунок 6). Аналогичным визуальным приемом активно пользовались и создатели сериалов «Шерлок», «Области тьмы» и др., приоткрывая завесу во внутренний мир «особенных» людей.

⁶⁴ Ли Ф. Китайская пейзажная живопись жанра «горы-воды» («Шаньшуйхуа») эволюция и некоторые параллели: автореф. дисс. канд. искусствовед. наук: 17.00.04. М., 2003. С. 6-7.



Рисунок 5 Анри Ван де Вельде (Henry Van der Weyde). Мистер Менсфилд.
Альбуминная печать, формат кабинетного портрета, ок. 1895 г.
Американский музей фотографии.

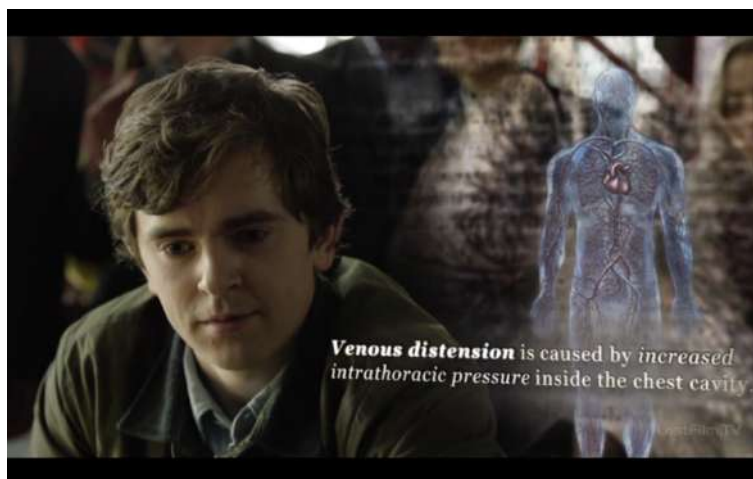


Рисунок 6 Кадр из сериала «Хороший доктор» (The Good Doctor, Д. Шор, 2017-...)

Полисегментированная композиция на поверхности **Листа 13** древнеегипетской «Книги Мертвых» (Рисунок 7) заключается в «зонировании» плоскости посредством вертикальных линий. Сегменты текста чередуются с полноразмерными виньетками, имеющими в своем пространстве несколько

«независимых» сегментов с изображением египетских богов-покровителей, на поклон к которым явился усопший Ани.



Рисунок 7 Папирус Ани, лист 13. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия.

Британский музей, Лондон.

М.А. Чегодаев, подробно рассматривая связи папирусной графики с текстом, делает вывод, что это пример первой в истории иллюстрации, и что существеннее – возникновение в связи с этим проблем и задач, решаемых посредством книги⁶⁵. Визуальная и смысловая структура листа активно используется в современных видах разнообразной печатной продукции.

Композиция, помещенная на **11 листе** (Рисунок 8) имеет более сложную структуру, чем может показаться на первый взгляд. Сразу стоит оговорить основную тему этой главы. Усопший Ани приближается к привратникам загробного мира и по очереди обращается к каждому из них, описывая их «заслуги» и предьявляя собственные в качестве «пропуска» в мир мертвых.

⁶⁵ Чегодаев М.А. Папирусная графика Древнего Египта: рисунки на папирусах «Книги Мертвых» 18–19 династий. С. 26.

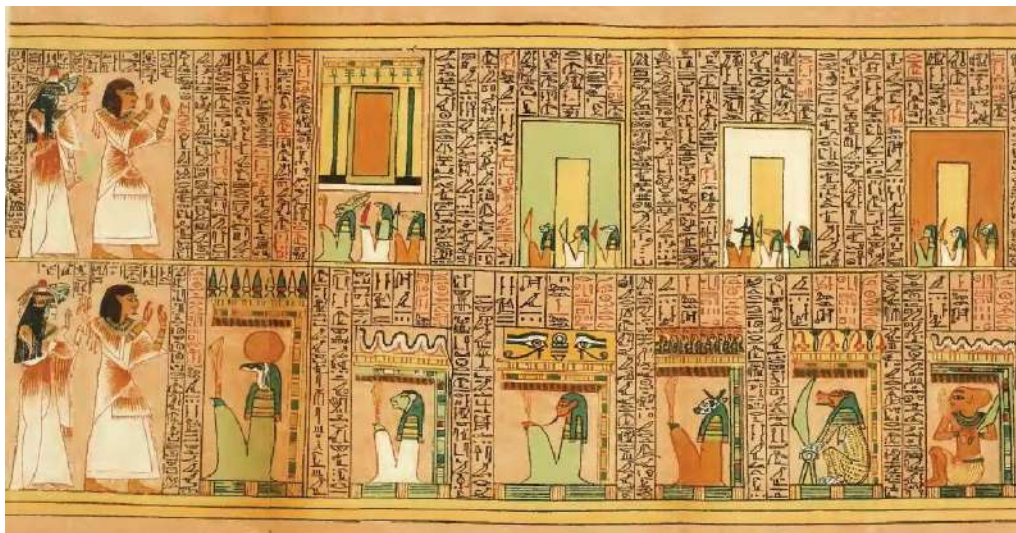


Рисунок 8 Папирус Ани, лист 11. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия.

Британский музей, Лондон.

Пространство Листа разделено горизонтально на два регистра. Верхняя и нижняя полноразмерные виньетки идентичны и указывают на общую тему главы. Каждый привратник «заключен» в границах своей виньетки, окруженной иероглифами, расположенных в границе своего сегмента. Общая композиция Листа тяготеет к фрактальной структуре, которая является сутью излюбленного кинематографистами приема мизанабима, будь то активная работа с зеркальными отражениями или экранными поверхностями непосредственно находящимися в кадре. Речь идет о помещении внутри общей композиции образа, аналогичного целому (сцена на сцене, вазы на стенках вазы, картина в картине и пр.⁶⁶). Предметно-пространственные сегменты в таких случаях не примыкают друг к другу, но один из них вбирает в себя другой, аналогичный ему по форме. «Внутренний» сегмент становится своего рода вещной частью изображаемой пространственной среды, часть мира персонажей.

Так, например, выпуски научно-популярных передач или новостей по телевизору в фильме Б. Де Пальмы «Бритва» (*Dressed to Kill*, 1980) ненавязчиво рисует зрителю психологический портрет маньяка-убийцы (Рисунок 9); в фильме Е. Матвеева «Победа» (1984) посредством экранной плоскости

⁶⁶ Minissale G. *Framing Consciousness in Art: Transcultural Perspectives*. Rodopi, 2009. P. 49-50.

телевизоров происходит «переключение» между временными точками, раскрываемыми в кинотексте (Рисунок 10).



Рисунок 9 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).



Рисунок 10 Кадр из фильма «Победа» (Е. Матвеев, 1984).

Визуальная композиция 11 листа Папируса Ани отображает пространственное взаимодействие «старожил» и вновь прибывших. Персонажи обитают в испещренном коридорами и порталами пространстве: дверь — за дверью, испытание — за испытанием. Таким образом, можно говорить о «Книге Мертвых» как некоей подробной «карте» загробного мира с отмеченными на пути человеческой души поворотами и испытаниями. Посредством

полисегментированной композиции появляется возможность одновременно и создавать образ пространства как такового, и представлять его «внутреннюю», символическую суть, карту, схему, т.е. находиться на границе отображения потустороннего пространства и графического обозначения его структуры.

По аналогичному принципу строятся многие современные компьютерные игры. Пользователь «подключает» своего аватара, который в первые моменты игры так же находится в точке загрузки локаций, заданий и др. элементов, характерных для той или иной игры. Этому аватару предстоит пуститься в виртуальное путешествие по «другой», вымышленной реальности, но продуманной разработчиками до мельчайших подробностей. Интерфейс большинства компьютерных игр включают в себя вспомогательные элементы, зачастую, располагающиеся согласно принципам полисегментированной композиции (это и окна-карманы персонажа со всем его содержимым, будь то аптечка или набор ресурсов, карта местности и др.). То есть, на каждом этапе игры пользователь может обращаться напрямую к основным элементам структуры игры.

Другим вариантом полисегментации являются **композиции, состоящие только из визуальных фрагментов.**

Древнешумерский Штандарт из Ура (ок. 2600 до н.э., Британский музей) представляет собой конструкцию из наклоненных друг к другу плит, соединенных рейками. Целостная плоскость каждой плиты сегментирована по горизонтали на три равные части. На одной стороне Штандарта изображена мирная жизнь (ритуальный пир), на другой — война (наступление различных шумерских войск на врагов). Таким образом, мы видим целостную картину мира шумерского народа, в которой акцентируются различия мирной (Рисунок 11) и военной деятельности (Рисунок 12). И та и другая подлежит делению на несколько равновеликих фрагментов, однако, очевидно единство времени и места событий, изображенных художником. В.К. Афанасьева отмечает, что среди особенностей рельефных памятников раннединастического периода в Шумере

«сохраняется повествовательная форма, достигавшаяся, как правило, горизонтальным членением плоскости»⁶⁷.



Рисунок 11 Штандарт из Ура: сцены мира. Деревянная панель, инкрустация, 21.59x49.53 см, ок. III тыс. до н.э. Британский музей, Лондон.

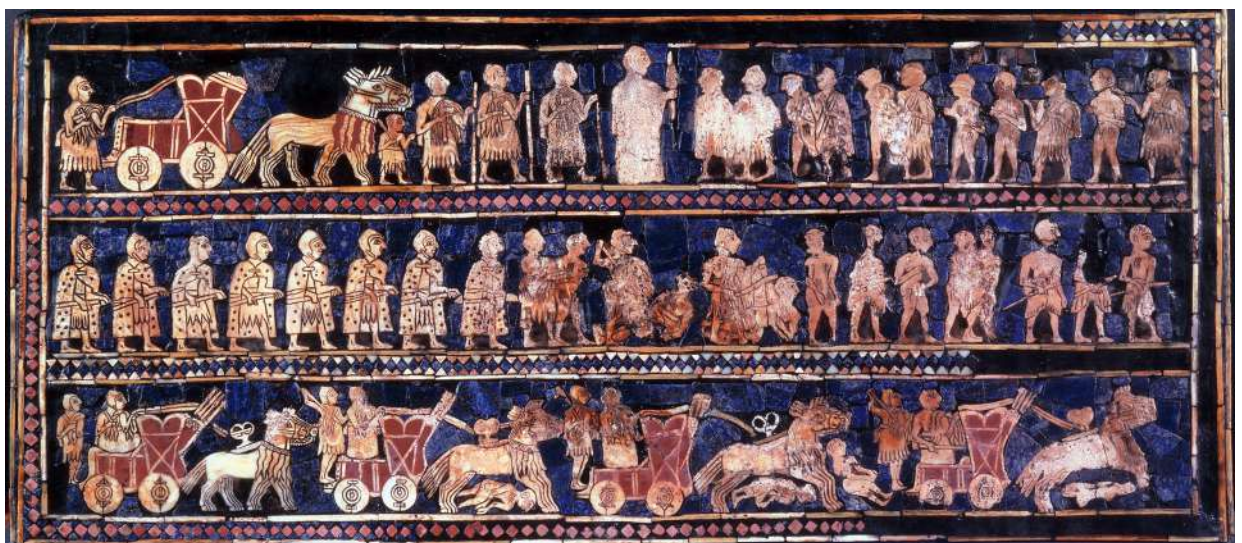


Рисунок 12 Штандарт из Ура: сцены войны. Деревянная панель, инкрустация, 21.59x49.53 см, ок. III тыс. до н.э. Британский музей, Лондон.

Потребность в упорядочивании вселенной отразилась и в произведениях изобразительного искусства древних греков. Если у египтян мир богов — некое абстрактное, обособленное от мира людей пространство, хоть и с четкой «картой местности», то у греков и врата в царство мертвых, и место обитания

⁶⁷ Искусство Древнего Востока // «Памятники мирового искусства». Выпуск II (серия первая). М.: Издательство «Искусство», 1968. С. 50.

богов — имеют конкретные географические координаты. Впрочем, среда обитания высших сил понималась как более тонкая материя, или «междумирие», согласно точному определению Ницше⁶⁸. Возможностью путешествовать между мирами людей и богов наделялись герои — полубоги-полулюди, способные лицезреть богов.

Вазописная полисегментированная композиция состояла из нескольких ярусов. Как правило, наиболее широкая часть украшалась сюжетами на мифологические темы: подвиги героев Эллады, сцены из жизни богов. Остальное пространство предмета занимали орнаменты, которые тоже имели свое символическое значение, зачастую напрямую связанное с силами природы.

Поверхность древнегреческой вазы **Франсуа, или кратера Клития и Эрготима** (ок. 560 г. до н.э. Археологический национальный музей, Флоренция), как и Штандарт из Ура, имеет четкое деление на несколько ярусов (Рисунок 13).



Рисунок 13 Клитий и Эрготим. Чернофигурный кратер (ваза «Франсуа»). Ок. 560 г. до н.э. Археологический музей, Флоренция.

⁶⁸ Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки / Пер. с нем. Г.А. Рачинского. СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2014. С. 60

Сюжетная часть тулова сосуда занимает 5 сюжетных уровней и лучевидный узор в нижней части. Подножие кратера по всей длине окружности состоит из трех фризов: верхний и нижний ряды украшены «палочным» орнаментом, в центре изображена битва пигмеев с журавлями. Сюжетная структура первых верхних рядов лицевой части кратера повествует об охоте на калидонского вепря и состязаниях колесниц на похоронах Патрокла. Центральная, самая широкая часть вазописной композиции посвящена свадьбе Пелея и Фетиды, родителей Ахилла; боги, почтившие их своим присутствием, вереницей опоясывают весь ярус вазы. В четвертом ряду лицевой стороны кратера изображен Ахилл, преследующий Троила; на пятом — сцена из эпической поэмы «Киприи», повествующей о мифологических событиях, повлекших за собой Троянскую войну. На обратной стороне вазы изображены связанные с центральным мифологическими сюжеты: геранос⁶⁹ Тесея, ниже — кентавромахия. Под центральным фризом расположена сцена возвращения Гефеста на Олимп.

На первый взгляд такое обилие сюжетов на поверхности кратера не имеет связующей темы. Например, Ю.Д. Колпинский, подробно рассматривая особенности самих рисунков и динамику их движения, видит в нем лишь подробную иллюстрацию рассказа, украшенного затейливым узором⁷⁰. О тонкости рисунка и множестве жанровых особенностей говорит и Б. Р. Виппер, справедливо определяя главными персонажами Ахилла и Пелея⁷¹.

Четкую иерархическую структуру композиций на поверхности древнегреческих ваз подчеркивает и В.Д. Блаватский: «Основой композиции служат более или менее широкие горизонтальные пояса орнамента или черно-лаковые полосы, сплошь покрывающие поверхность вазы. При этом самые широкие и богато разукрашенные

⁶⁹ Геранос (Geranos) — хороводный танец юношей и девушек, иллюстрирующий миф о Тезее и лабиринте. Движения были круговыми, подобно хождению по коридорам лабиринта. Возглавлял процессию музыкант с кифарой, изображающий Тезея. «Геранос» значит «журавль», то есть танец имитировал журавлиные движения – наклоны, приседания, вытягивания во весь рост.

⁷⁰ Всеобщая история искусств [Электронный ресурс]. Том 1 / Искусство греческой архаики / Ред. Р.Б. Климов. М.: Государственное издательство «Искусство».
URL: <http://www.artprojekt.ru/library/arthisory1/st023.htm>

⁷¹ Виппер Б.Р. Искусство Древней Греции. М., Издательство «Наука», 1971. С. 131.

пояса со сложными орнаментальными мотивами или фигурными сценами подчеркивают наиболее выступающие главные части сосуда. <...> Второстепенные же части ваз, например, суживающуюся к ножке нижнюю половину тулова, покрывают менее бросающиеся в глаза, скромные, узкие пояса простых узоров или полосы лака различной ширины»⁷². Г.Ч. Гусейнович, определяя иерархическую структуру сюжетов, акцентирует внимание на аксиоматичности некоторых общих мест вазописной композиции. Однако исследователь подчеркивает, что закономерности взаимодействия нескольких мифологических сюжетов по-прежнему остаются невыявленными⁷³. Так, ученый выделяет центральные, соседствующие (снизу и сверху), обрамляющие; при этом сюжеты на горле или венчике вазы являются «старше» обрамляющих, но «младше» центрального сюжета. Г.Ч. Гусейнович так же проводит анализ сюжетов на поверхности вазы и обращает внимание на принцип параллелизма и сгущения мотива неудачного и противоестественного супружества: Аталанты и Мелания, Тезея и Ариадны, Пирифоя и Гипподамии, Пелея и Фетиды, Гефеста и Афродиты. Центральной теме сопутствуют и «дополнительный» мотив неудачного сватовства, и глубокие сюжетные связи между персонажами, расположенными на разных ярусах⁷⁴. В целом все фризы согласуются с обозначенными нами генеральными темами, однако, отдельные фрагменты могут взаимодействовать и между собой, хотя и не по логике линейно развивающегося единого сюжета.

Витиеватое нелинейное соотношение сюжетных линий в экранной культуре сегодня встречается довольно часто, хотя далеко не всегда приводит к полиэкранным. Так, Е.В. Сальникова, анализируя заставки первых двух сезонов сериала «Твин Пикс» (Twin Peaks, Д. Линч, 1990) приходит к выводу, что в них «запечатлевались константные, хотя и неоднозначные расклады противоборствующих

⁷² Блаватский В.Д. История античной расписной керамики. М.: Издательство Московского университета. 1953. С. 62-63.

⁷³ Гусейнович Г.Ч. «Ваза Фрасуа» и некоторые проблемы античной мифографии [Электронный ресурс] // Жизнь мифа в античности / Материалы научной конференции «Випперовские чтения-1985». М., Вып. 18. Часть 1. Доклады и сообщения. 1988. URL: <http://Annales.info/greece/myth/fransua.htm>

⁷⁴ Там же.

сил, а также парадоксы сюжета, не способные прийти к какому-либо убедительному разрешению. Развивающееся линейное повествование предварялось нелинейными вариация, иносказанием об устройстве мира Твин Пикса»⁷⁵.

В более широком смысле относительно композиционной структуры вазы Франсуа очевидны аналогии с различным построением экранной динамики – и параллельный монтаж, и включение в структуру киноткани одновременных сюжетных линий, разных новелл, фрагменты которых «перебивают» друг друга, и флэшбеки, и ослабление повествовательности в клиповых экранных формах, и мн. др.

Мотивы, обнаруженные нами в композиционных формах Штандарта из Ура и кратера Клития и Эрготима, широко распространены в экранных искусствах. В первую очередь речь идет о заставках большинства телевизионных программ, сериальной продукции, клипах, трейлерах и пр. Как правило, целью становится знакомство зрителя с действующими лицами посредством монтажа разновременных и разнопространственных отрезков общей сюжетной линии. Зачастую используются и полиэкранные композиции кадра: ведущие, главные герои располагаются в разных сегментах, в других — происходит репрезентация среды обитания персонажей: географическая, историческая, социальная и др., в зависимости от контекста аудиовизуального произведения.

Подобную вышерассмотренным полисегментированным формам имеет композиция рельефа из гробницы У Лян-цы в провинции Шаньдун (Рисунок 14). Здесь присутствует и графически обозначенные этажи дворца (линия крыши) и некая условность этих границ. Н.А. Виноградова подробно разбирает визуальные компоненты рельефа: «на нижнем фризе видно, как подъезжают к нему колесницы, выше — как останавливаются они перед входом в дом и из них выходят церемонно кланяющиеся фигуры в длинных одеждах. В центре композиции изображен знатный хозяин, важно восседающий в неподвижно торжественной позе; его

⁷⁵ Сальникова Е.В. Эстетика заставок «Твин Пикс» и «Игры Престолов» // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: Часть 3 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 2018. С. 237.

фигура по размерам значительно крупнее остальных. Наверху, над сценой приема, расположены музыканты, играющие для гостей. На крыше дворца и за его пределами изображены фигуры людей, звери и птицы»⁷⁶.

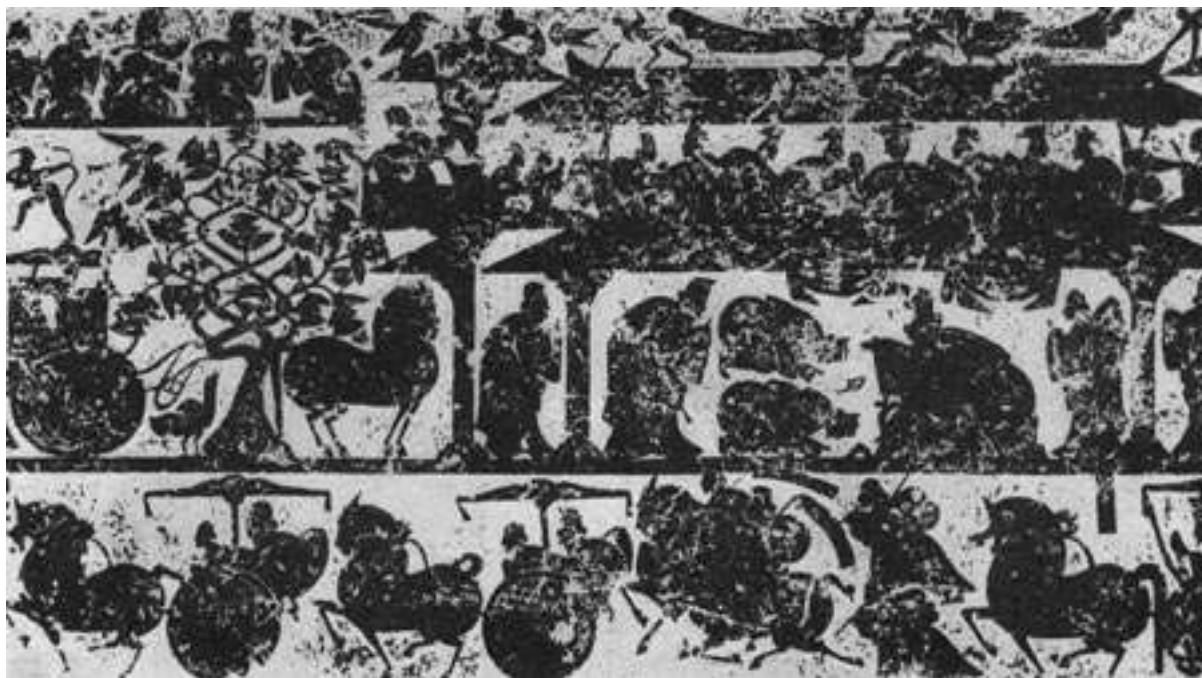


Рисунок 14 Прием во дворце. Рельеф из гробницы У Лян-цы. Период Хань, 147 г. н.э.
Провинция Шаньдун.

Композиция как бы вбирает в себя динамику зрительской точки зрения, что отсылает к теории «трех далей», характерной для искусства Китая. Так, Го Си во втором разделе трактата «О высокой сути лесов и потоков» раскрывает сущность этой концепции: «Гора имеет три формы: если смотреть, стоя у ее подножия, на вершину, назовем это "высокой далью". Если стоять перед горой и высматривать, что за горой, назовем это "глубокой далью". Если с ближней горы наблюдать дальнюю гору, назовем это "ровной далью"»⁷⁷.

Мотив почитания заслуг усопшего присутствует и в древнегреческом декоративно-прикладном искусстве. Так, терракотовый погребальный **кратер** из

⁷⁶ Виноградова Н.А. Искусство Древнего Китая [Электронный ресурс] // Всеобщая история искусств. Т. 1. М.: Искусство, 1956. URL: <http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z0000000/st042.shtml>

⁷⁷ Цит. по: Духовная культура Китая: энциклопедия в 5 т. + доп. том / гл. ред. М.Л. Титаненко; Ин-т Дальнего Востока РАН. М.: Вост. лит., 2006. Т. 6 (дополнительный): Искусство / ред. М.Л. Титаненко и др, 2010. С. 555.

Афин (750-735 гг. до н. э., Метрополитен-музей, Нью-Йорк), один из серии расписных ваз Дипилонского некрополя в Афинах, так же имеет многоуровневую композицию (Рисунок 15). В отличие от большинства своих расписных «собратьев» из Дипилонского некрополя в Афинах, к основному фризу с изображением похорон добавился ярус с торжественной процессией колесниц и вооруженных воинов. Интересно, что нижний фриз практически равен по высоте центральной теме изображения в тот период — погребальной процессии.



Рисунок 15 Кратер из Афин. 750-735 гг. до н. э., Метрополитен-музей, Нью-Йорк.

Центральный сюжет: покойный лежит на боку на покрывале, протянутом между опорами носилок⁷⁸. Рядом изображены, судя по всему, жена, дети и другие участники процессии, заломившие в отчаянии и скорби руки. В нижнем ярусе

⁷⁸ Greek art: from prehistoric to classical: a resource for educators. Norris M. The Metropolitan Museum of Art, New York. 2000. P. 29, 71.

размещены щиты и копья, колесницы, кони, изображено пышное военное чествование усопшего (как воспоминание о его славном военном прошлом). Причину возникновения подобных сюжетов Ю. В. Андреев находит в личности заказчиков ваз — в основном, это была родовая знать, а значит, ваза служила напоминанием о доблести усопшего и славе его рода⁷⁹.

Примечательно, что пустот на плоскости фризов вазы практически нет. Создается эффект равномерного распределения действующих лиц и орнаментов по плоскости отдельных сегментов. В полисегментированной композиции вазы явно прослеживается «монтаж» по пространственному признаку: нижний ярус является лишь продолжением длинной вереницы скорбящих по усопшему.

Таким образом, два рассмотренных нами выше типа композиции активно моделируют специфическое пространство сюжета. Здесь не идет речи о соотношении разновременных или разнопространственных элементов — сегментирование является вынужденным в силу ограниченности пространства объектов (рельефа, вазы), а каждый фриз является неотъемлемой частью единой мизансцены. На протяжении всей истории кинематографа подобный прием тоже будет встречаться как попытка «разнообразить» визуальный текст с помощью полиэкрана. Так, в некоторых эпизодах фильмов «Гран при» (Grand Prix, Дж. Франкенхаймер, 1966), «Бостонский душитель» (The Boston Strangler, Р. Флейшер, 1968) происходит дробление мизансцены на отдельные фрагменты, при этом сохраняется единство времени и пространства; внутри кадра возникает как бы коллаж фрагментов, что акцентирует внимание зрителя на наиболее важных деталях (Рисунок 16).

⁷⁹ Андреев Ю.В. Гомеровское общество. Основные тенденции социально-экономического и политического развития Греции XI-VIII вв. до н.э. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского института истории РАН «Нестор-История», 2004. С. 140.



Рисунок 16 Кадр из фильма «Гран при» (Grand Prix, Д. Франкенхаймер, 1966).

Античный **Кратер Боги и спортсмены** (ок. 420 г. до н.э., Метрополитен-музей, Нью-Йорк) так же имеет четкую полисегментированную композицию (Рисунок 17).

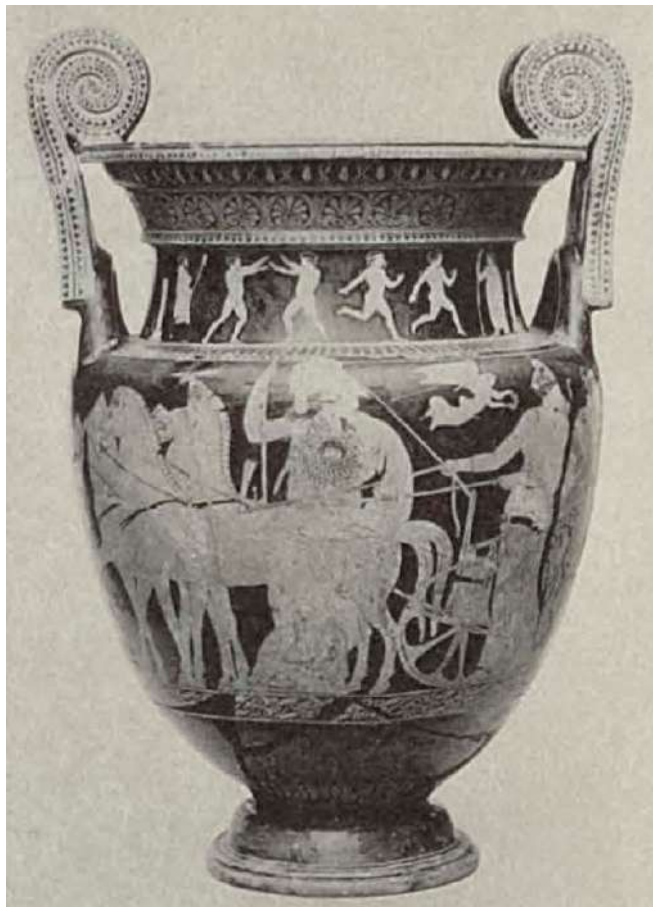


Рисунок 17 Боги и спортсмены. Кратер. Ок. 420 г. до н.э..
Метрополитен-музей, Нью-Йорк.

Сюжет на самой широкой части, т.н. теле вазы приоткрывает завесу в «повседневную жизнь» богов. Рядом с колесницей, запряженная четверкой лошадей, стоит Афина. Гермес в крылатых сандалиях (своем непременном атрибуте) держит одну из лошадей за голову, Артемида придерживает вожжи и смотрит на Аполлона, которому, судя по всему, и предназначается колесница. Он протягивает руки, чтобы принять от своей матери Леты кифару. Сюжет, вероятно, повествует о музыкальном состязании, на которое собирается Аполлон. И победа, очевидно, будет на его стороне, о чем говорит маленькая фигура Ники, парящей над колесницей с лавровым венком в руках⁸⁰.

В верхнем фризе — шее кратера — изображена афинская гимназия. Молодые люди участвуют в спарринге, тренируются под зорким присмотром учителей. Таким образом, мы видим стремление человека приблизиться к богам, стать достойным их покровительства. Немаловажным фактом является сопоставление параллельных «линий» агонев — спортивного и поэтического как точка соприкосновения мира богов и мира людей, увлеченных темой состязательности. Аполлон, как и спортсмены, добивается своих побед путем труда, однако, у людей главное — процесс, у богов мы видим намек на предопределенность результата. Но в том-то и дело, что это неразрывные части единого целого, макрокосма агональности, в котором не только соревнуются, а еще и подпитывают друг друга своими усилиями. Как писал Голосовкер о культуре героя-победителя, «для эллина героизация Икса есть подытоженное выражение в иерархическом ряду подвигов Игрека, Зета и т.д. Она — зафиксированный факт наибольшего риска»⁸¹. Тем самым показано соотношение человеческой жизнедеятельности с божественной, их связанность в единой структуре мироздания. Данная композиция открывает еще одно важное качество полисегментации — возможность относительной свободы в интерпретации

⁸⁰ Red-Figured Athenian Vases in The Metropolitan Museum of Art // Richter, Gisela M.A. with drawings by Lindley F.Hall. New Haven, Yale University Press, Vol. 1. Text, 1936. P. 194-195.

⁸¹ Голосовкер Я. Э. Логика мифа. М.: Наука. 1987. С. 80.

взаимосвязи разных сегментов, обращенность композиции к рефлексии воспринимающего, способного индивидуально истолковывать и акцентировать важные для него смыслы соотношения частей целого.

Соотношение фризов древнегреческой вазы «Боги и спортсмены» созвучно востребованным на телевидении структурам кадра новостных блоков: центральный сюжет занимает доминирующее положение на плоскости экрана, а дополнительные (текущие новости дня) транслируются «бегущей» строкой в верхней или нижней части экрана.

Мы рассмотрели несколько вариантов функционирования полисегментированной композиции, и уже на этом этапе исследования можно отметить пластичность приема. С одной стороны, и сама полисегментация способна принимать практически любые формы, варианты взаимодействия сегментов структуры, с другой – один и тот же тип формирования целостного изображения способен транслировать абсолютно разные смыслы, вплоть до противоположных. Однако, мы рассмотрим и другие типы полисегментированной композиции, чтобы расширить круг смысловых оттенков, «открытых» художниками древности.

1.1.2 Мизанабим и другие варианты поликомпозиции

Мизанабим представляет композиционную форму, встречающуюся реже рассмотренных выше. Так, **Псевдопанафинейская амфора «Героический культ Эдипа»** (380-370 гг. до н.э., Лувр, Париж) интересна нестандартным решением полисегментированной композиции (Рисунок 18). Привычного ярусного деления на плоскости амфоры нет. В рамках единого визуального пространства на первый взгляд бытует лишь один сюжет. В рамках нашего исследования первостепенным является именно наличие ваз как изображенного объекта на стенках изучаемой вазы.



Рисунок 18 Героический культ Эдипа. Псевдопанафинейская амфора.
380-370 гг. до н.э. Лувр, Париж.

Сегодня в области экранных искусств этот прием используется повсеместно. Важную роль включенный телевизор играет и для сюжета кинематографических лент. Интересна трансформация, происходящая в этот момент с телевизором как предметом интерьера. В пространстве истории, развивающейся на наших экранах, телевизор становится пультом переключения между локациями (например, фильм «Победа», реж. Е.Матвеев, 1984; «Беги, Лола, беги», реж. Т. Тыквер, 1998), выполняет роль машины времени («Сестры» реж. Б. де Пальма, 1973; «Победа», реж. Е.Матвеев, 1984), раскрывает обстоятельства жизни героев — географические, исторические, политические, социальные и пр. («Бостонский душитель», реж. Р. Флайшер, 1968; «Прокол», реж. Б. де Пальма, 1981).

Также экраны стали неотъемлемой частью телестудий, они выполняют функцию портала в пространства новостных сюжетов, заставок, клипов и пр. В пространстве авторских передач плазмы, видеостены становятся не только частью декораций, но играют «роль» соведущего. В такие моменты этот «участник» программы не только не вуалируется, но и занимает центральное место в пространстве мизансцены. В качестве примера можно привести висящий на стене в комнате для близких шоу-

программы «Голос» («Первый канал»). Родственники, друзья, волнуясь, наблюдают за выступлением участника проекта, а зритель получает возможность не только видеть живые эмоции людей, но и не терять нить центрального действия, происходящего на сцене. Яркими иллюстрациями роли экрана внутри экранного пространства могут служить программы «Доброе утро» («Первый канал»), «Правила жизни» (ведущий А. Бегак, «Россия К») и многие другие, трансляции сюжетов непосредственно на экране, расположенном рядом с ведущим выпуска новостей (Рисунок 19). В кинематографе довольно виртуозно использовал мизанабим Брайен Де Пальма в фильме «Бритва» (Dressed to Kill, 1980) – при внимательном взгляде на сюжеты научно-популярных программ в телевизоре главной героини уже в первой половине фильма можно сделать убедительные выводы относительно личности убийцы и его мотивов (Рисунок 20).



Рисунок 19 «Вести», канал Россия-1. Выпуск в 11.00 от 21.07.18.



Рисунок 20 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).

Элевсинская гидрия (Варрезский вазописец, ок. 430 г. до н.э., Берлинское античное собрание) интересна тем, что в отличие от рассмотренных ранее форм полисегментированной композиции, на плоскости вазы нет четких линейных границ между сегментами (Рисунок 21). Сюжеты фризов заключены в условную мифологическую реальность, местами продолжаются в соседних сегментах. Таким образом, границы между ними подразумеваются, но имеет место частичная взаимопроницаемость пространств. Канонические принципы расположения сюжетов сохраняются: центральный занимает наиболее выпуклую и широкую часть тулова; второй по значению — расположен на плечах гидрии. Нижний ярус играет роль обрамления и становится на последнюю ступень в иерархической лестнице общей композиции сосуда.



Рисунок 21 Элевсинские мистерии. Гидрия. Варрезский вазописец.

Ок. 430 г. до н.э. Античное собрание, Берлин.

Плечи гидрии опоясывает вереница олимпийских богов, а в центральном фризе, предположительно, изображена Деметра и Метанира⁸². Нижний фриз гидрии раскрывает правила проведения Элевсинских мистерий. Помимо иерархического деления сюжетов по важности, обращает на себя внимание сохранение

⁸² Скржинская М.В. Древнегреческие праздники в Элладе и Северном Причерноморье. СПб.: Алетей, 2010. С. 101.

«социальной лестницы»: сверху — боги; ниже — люди, достойные лицезреть божество (в силу заслуг или волей случая), в самом низу — обычные люди, почитающие небожителей.

Полисегментированная композиция гидрии позволяет заметить и принцип «монтажа» одновременных событий. Фриз Элевсинских мистерий можно отнести к отрезку «настоящее время», центральный сюжет имеет прямое отношение к предыстории — прошлому.

Некоторые примеры кинематографических работ наделяют подобным сверхчеловеческим видением своего зрителя: возможность видеть прошлое и настоящее (Рисунок 22) в полиэкранных эпизодах («Порочные связи»/ *Conversation with Other Women*, Г. Каноса, 2005), реальность героев (Рисунок 23) и их мечты («500 дней лета» / *(500) Days of Summer*, М. Уэбб, 2009, «Мальчик, который увидел айсберг»/ *The Boy Who Saw the Iceberg*, П. Дриссен, 2000), разнопространственные события (фильмы Б. Де Пальмы, М. Фиггиса). Вне экранных искусств последнюю функцию способны выполнять камеры слежения.



Рисунок 22 Кадр из фильма «Порочные связи» (*Conversation with Other Women*, Г. Каноса, 2005).



Рисунок 23 Кадр из фильма «500 дней лета» (*(500) Days of Summer*, М. Уэбб, 2009).

1.1.3 Сложные типы полисегментированной композиции

В культуре ацтеков обнаруживает себя другой тип полисегментированной композиции, более сложной в силу многочисленности направлений, по которым может следовать глаз зрителя, объединяя отдельные звенья композиции в последовательности. Ацтеки воплотили свои космогонические воззрения на монолитном базальтовом диске, называемом Камнем Солнца (Рисунок 24). Изображения связаны не только по горизонтали и вертикали. Поддается анализу как каждое кольцо на Камне, так и символы, лучами расходящиеся от лика солнечного бога Тонатлиу в центре композиции. Данная полисегментированная композиция воплощает идею о том, что всепроникающий, всевидящий, единовременный бог Тонатлиу везде и всегда «присматривает» за своими почитателями.



Рисунок 24 Камень Солнца. Базальт, 360 см диаметр, 122 см толщина, ок. 1479 г.

Национальный музей антропологии, Мехико.

В тибетской философии жизнь представляется в форме круга — Бхавачакра (Рисунок 25). Яма Дхармараджа, бог смерти, сжимает колесо сансары, которое делится на шесть (иногда — пять) сегментов, символизирующих шесть миров. В центре ступица с изображением змеи, петуха и свиньи, символизирующих гнев, страсть и неведение.



Рисунок 25 Сансарын хурдэ (Бхавачакра). Грунтованное полотно, минеральные краски, 150x120 см, начало XX в. Музей истории Бурятии, Улан-Удэ.

Обод ступицы делится вертикально на белую и черную половины. На белой части изображается человек, идущий вверх, его путь освещается солнцем и луной; на черной части человек летит вниз, в ад. Это изображение символизирует промежуточное состояние живого существа, направляющегося в высшие миры⁸³.

Тибетская философия отображена в древней рукописи «Бардо Тхёдоле, интересен комментарий к первому изданию К.Г. Юнга: «В «Бардо Тхёдоле» на каждой странице присутствует хотя и не выраженная, но подразумеваемая мысль об антиномичности всех метафизических утверждений, а также идея качественного различия разных уровней сознания и метафизических реальностей, ими обуславливаемых»⁸⁴. Все эти уровни сознания и сложная структура бытия воплощены в полисегментированной композиции изображений.

⁸³ Бхавачакра или Пратигья Самутпада [Электронный ресурс] / Пер. с тиб. Ж. Урабханова. URL: <https://www.oum.ru/literature/buddizm/koleso-sansari/>

⁸⁴ Тибетская книга мертвых / Пер. с англ. О.Т. Тумановой. 2-е изд., испр. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2002. С. 41.

Итак, очевидно, что полисегментация была хорошо знакома художникам и мастерам древности, представляя один из главных принципов организации художественной материи. Границы сегментов на плоскости могут быть выражены по-разному: иногда они графически обозначены, прочерчены или между ними существует некая материя, пустота, фон. В иных случаях возможно размытие этих границ. В последствие в экранную эпоху эти мотивы и конфигурации будут частично сохраняться. Однако стоит обратить внимание, что при перманентном присутствии формальных аналогий полисегментированных композиций на плоскости произведений искусства древних цивилизаций в современной визуальной культуре, сегодня связанное с ними смысловое поле имеет принципиально другую структуру. Так, выявляя в современной культуре элементы, частично корреспондирующие с архаическим видением мира, В.М. Хачатурян делает важный для нашей работы вывод, что мифологическое мышление «не существует автономно и, безусловно, испытывает влияние логико-дискурсивного, рационального мышления, неуклонно нараставшего на протяжении всей истории человечества, культурно-исторического контекста и, вероятно, предшествующего культурного опыта»⁸⁵.

О возобновлении культуры в новых реалиях пишет и В.М. Розин, отмечая, что «имеют место две прямо противоположные тенденции: к воспроизводству и возобновлению мифа и к его деконструкции»⁸⁶. Таким образом, неомифологизация культурных процессов имеет частичное отношение к воссозданию архаических художественных форм, а в нашем случае – актуализации полисегментированных композиционных структур. Подтверждение нашему выводу о включенности и в некотором роде реабилитации мифологических структур в экранной культуре мы находим и у

⁸⁵ Хачатурян В.М. Миф в культуре: к проблеме архаической компоненты в неомифологии // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. С. 331.

⁸⁶ Розин В.М. Возобновление мифа в эпоху культурных трансформаций модернити // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. С. 139.

Н.А. Хренова: «расширяя сферу зрелищ, культура XX века, вызывая к жизни их новые технические формы, в то же время возрождает и архаические его формы»⁸⁷.

Мы рассмотрели наиболее типичные формы полисегментированной композиции в художественных произведениях древних цивилизаций, обращая внимание на некоторые параллели между визуальными структурами до-экранных и экранных искусств. И. Винкельман писал о соответствии украшения здания его назначению как в целом, так и в частности⁸⁸. Именно функциональность, с одной стороны, и формотворчество — с другой, мы встречаем в архитектурных ансамблях и композиционных принципах росписи их стен. Согласно эстетике Ф. Гегеля, архитектура способна упорядочивать неорганический внешний мир⁸⁹. Полисегментированные формы, в свою очередь, участвуют в процессе упорядочивания рефлексии о бытии.

В полисегментированных композициях отражено мировосприятие, характерное для древних культур, представление о вселенной, внутренне разделенной на различные миры, каждый из которых населен своими обитателями. Полисегментация отображает видение многоуровневого мироздания, его иерархических принципов, важных для мира людей и мира богов. В полисегментации воплощается как бы непрекращающийся диалог потустороннего миров, но также — представление о различных стадиях тех или иных процессов, формы жизнедеятельности. Размеры занимаемого сегментами пространства относительно общей композиции, как правило, указывают на важность того или иного элемента: наиболее значительный занимает больший сегмент и располагается ближе к центру, в то время как второстепенные, дополнительные или контекстные элементы занимают меньшее по объему пространство, по степени важности отдаляясь от центрального сегмента композиции.

⁸⁷ Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. М.: Наука, 2006. С. 227.

⁸⁸ Винкельман И.И. История искусства древности. Малые сочинения / Изд. подготовил И.Е. Бабанов. СПб.: Алетейя, Государственный Эрмитаж, 2000. С. 426.

⁸⁹ Гегель Ф. Эстетика. В 4-х тт. Т. 1. М., Издательство «Искусство», 1968. С. 109.

Принцип полисегментирования, лежащий в основе «монтажа» по пространственному, временному или пространственно-временному принципу, не только разделяет временные и пространственные локации, но и подчеркивает их принадлежность некоему большому целому. Вселенная состоит из нескольких миров – и сохраняет свое единство. Каждый из миров может иметь внутреннее членение, но не утрачивает от этого своей сущности, функций в сопоставлении с другими мирами. Полисегментация создавала эффект наглядной структуры – мироздания, отдельного пространственного фрагмента, разных временных стадий одного и того же события и пр. Возникало ощущение видения разумного, укладываемого в сознании, как и на материальной поверхности, устройства бытия. Само бытие представало более понятным, логичным, целостным в своей динамике. На вере в единство вселенной, в пространственную близость богов зиждилось ощущение, что человеческий мир живет под наблюдением и контролем сверхчеловеческих существ, управляющих земной жизнью и побуждающих людей вести себя определенным образом.

1.2. Феномен полисегментации в эпоху Средневековья

В эпоху Средневековья продолжается развитие принципов полисегментированной композиции, они остаются на магистрали культурных процессов. Можно говорить о символичности композиционных форм в иконографии как способе художественного изображения священных текстов. Икона становится окном в Царство Божие, через которое человек способен приблизиться если не к его пониманию, то к чувствованию. Начиная с появления первых икон мастера стремились изобразить «особый мир образов, отображающих чувственно не воспринимаемый духовный мир, вневременной и внепространственный»⁹⁰. Посредством полисегментированных форм композиции становится возможной комбинация разновременных и разнопространственных событий в единое целое.

Анализируя средневековую эстетику, В.В. Бычков пишет: «Августин различает три рода зрения, или видения: зрение телесное, когда мы глазами видим обычные предметы (*visio corporalis*), зрение духовное (*visio spiritualis*), когда мы внутри себя видим образы того, что знаем или по опыту, или по представлению, и зрение умственное, или интеллектуальное (*visio intellectualis*), когда мы в своем уме созерцаем абстрактные, не имеющего зрительного образа представления»⁹¹. По сути, икона есть воплощение *visio intellectualis*, визуальное моделирование идеального, недоступного физическому зрению индивида. Вместе с тем – икона выполняет посредническую миссию связи божественного и человеческого. О.С. Попова отмечает, что икона – образ, который не только должен максимально приблизиться к своему Божественному прототипу, но и стать связующим звеном между земным и Божественным⁹².

Если опираться на августиновскую концепцию тройственности зрения, то следует отметить, что само физическое местоположение иконы в земной, телесной

⁹⁰ Бычков В.В. Феномен иконы: История. Богословие. Эстетика. Искусство. М.: Ладомир, 2009. С. 98.

⁹¹ Бычков В.В. 2000 лет христианской культуры *sub specie aethetica*. В 2-х т. 3-е изд., перераб. и доп. Том 1. Раннее христианство. Византия. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. С. 240.

⁹² Попова О.С. Византийские иконы VI – XV веков. // История иконописи. Истоки. Традиции. Современность. VI-XX века. / под ред. Т.В. Моисеевой. М.: «АРТ-БМБ», 2002. С. 44.

реальности инспирирует возникновение полисегментации по принципу мизанбима – внутри посюстороннего мира, доступного телесному зрению, внутри него, в обрамлении его образов, пребывает икона как умозрительная модель идеального божественного мира, но, тем не менее, доступная телесному земному зрению. Только, в отличие от эффектов мизанбима в художественных произведениях, общая композиция разомкнута, принципиально незавершена, ее границы неопределенны. Икона – своего рода «остров» переходной реальности, способствующей углублению человека в свой внутренний мир, в те его составляющие, которые ближе божественному измерению, и одновременно возвышающей дух человека, помогающей ему воспарять к Богу или хотя бы стремиться к этому. В особенности это относится к тем случаям, когда икона располагается вне храма.

Как известно, первые иконы писались на стенах римских катакомб⁹³. Много позже, когда прекратились гонения христиан, стали появляться храмы, в решении их внутреннего убранства появились витражи, мозаики, фрески. Все эти элементы, по-разному и в разных пропорциях присутствующие в храмах, складывались в единый, целостный визуальный образный текст (Рисунок 26).



Рисунок 26 Интерьер Собора Святого Марка (Basilique Saint Marc). Венеция.

⁹³ Колпакова Г. С. Искусство Византии. Ранний и средний периоды. СПб.: Азбука-классика, 2004. С. 26-27.

Плотность, как и целостность такого текста, заставляет задаться вопросом о том, можно ли рассматривать визуальную образность интерьера храма как единую полисегментированную композицию. На наш взгляд, такой подход возможен. Собственно, искусствоведческие работы и труды по эстетике так или иначе говорят о формосодержательной целостности зримых образов интерьера храма.

В таком случае, закономерно возникает вопрос о том, как трактовать границы отдельных сегментов – где они и какова их материальная составляющая? Как нам представляется, вполне правомерно рассматривать архитектурные границы отдельных частей храма и как границы разных визуальных сегментов в полисегментированной композиции целого – например, такими архитектурными границами могут выступать оконные проемы (для витражей), членения стен, купол и т.д. Кроме того, воздушная среда между различными сегментами общей композиции зримых образов тоже являет своего рода воздушные границы сегментов – в тех случаях, к примеру, когда изображения расположены на различных стенах, столбах и пр.

Можно выделить «одноуровневые» полисегментированные композиции – когда перед нами односложное сочленение внутри монолитного, вещного произведения, будь то икона, фреска, барельеф, страница манускрипта и пр. (Рисунок 27). И «многоуровневые» полисегментированные композиции – когда одна или несколько полисегментированных визуальных композиций вписаны в другую, более масштабную полисегментированную композицию (стена, интерьер, мультимедийная конфигурация, полисегментированные композиции отдельных виртуальных страниц внутри полисегментированной общей композиции экрана компьютера, иллюстрированная книга, альбом и пр.).



Рисунок 27 Похвала Богоматери с Акафистом в клеймах. 198x153 см, вторая половина XIV в. Успенский собор Московского Кремля, Москва.

Описывая концепцию «одновременного пространства» у Джотто на примере фрески «Святой Франциск, проповедующий птицам», Э. Клуцкерт подчеркивает, что «каждая отдельная фреска должна была восприниматься единовременно, и этой цели служила как живописная, так и реальная архитектурная среда, в которую помещались персонажи... эта последовательность сцен образует единое художественное целое внутри более масштабного архитектурного единства храма»⁹⁴.

Здесь речь идет о силе воздействия самой художественной среды на человека посредством силы погружения (выражаясь современным языком – иммерсивности) реципиента в эту моделируемую среду.

Если мы признаем целесообразность рассмотрения воздушной среды как размытых пограничных зон между различными сегментами полисегментированной

⁹⁴ Клуцкерт Э. Готическая живопись // Готика. Архитектура. Скульптура, Живопись / Под ред. Р. Томана. М.: Конemann, 2000. С. 440.

статичной композиции, то логичным будет отметить наличие аналогичных свойств в некоторых динамичных, зрелищных формах. Так, средневековая мистерия разворачивалась как симультанное действо, идущее на разных сценических площадках одновременно. В мистериях разные сценические площадки обозначали различные места действия. Так, В.И. Березкин выделяет три основных типа сценических площадок:

1. Передвижные тележки (простые или двухъярусные фургоны). Каждая тележка предназначалась для показа отдельного эпизода, после чего телега уезжала к следующей группе зрителей, а ей на смену приезжала другая.

2. Арена, окруженная зрителями со всех сторон (интересно, что ложи богатых зрителей находились среди лож, предназначенных для исполнителей мистерии).

3. Прямоугольная, вытянутая в длину площадка. Слева направо располагались места пребывания персонажей⁹⁵.

В основе симультанной сцены средневекового театра лежала необходимость отражения вертикальной модели мироустройства горизонтально: три мира – Рай, Ад и мир людей, заключенный между ними. Так, И.В. Климова обращает внимание, что в соответствие со средневековой вертикалью мироздания, и на симультанной сцене рай и ад находились друг напротив друга, а земля, соответственно, располагалась между небом и преисподней⁹⁶. Это становится зримым отражением средневековой структуры мироздания, согласно которой обыденность оказывалась, с одной стороны, зажата между более тонкими элементами вселенной, а с другой утверждала их метафизическую реальность, частичную осязаемость. Так, полиэкранность в эпоху экранной культуры есть более поздняя модификация полисегментированной композиции на поверхности, выполненной в различных материалах, а также симультанности действия, происходящего в процессе представления на разных сценических пространствах. В таком случае

⁹⁵ Березкин В.И. Искусство сценографии мирового театра. Т. 1: От истоков до середины XX века. Изд. 2-е, испр. М.: Издательство ЛКИ, 2011. С. 81-85.

⁹⁶ Климова И.В. Театральный язык мистерии позднего средневековья (Германия. XV в.): автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01. М., 2000. С. 8.

разграничителями сегментов служит воздушная среда и материальные очертания границ каждой части условного пространства.

Важным аспектом симультанного действия становится вопрос преодоления расстояний – герою достаточно было сделать несколько шагов для смены «локации». Но вслед за персонажами мистерии, двигались и зрители: от одного места действия – к другому. М.А. Петров уточняет, что «средневековая "симультанная" пьеса отличается от прочих театральных постановок тем, что зрители так же участвуют в действии, образуя толпу, вначале необходимую для воплощения библейских сюжетов (в мистериях и мираклях), а позже – в произведениях светского характера»⁹⁷.

Зачастую, в пространстве мистериальной сцены и действие приобретало симультанный характер: происходило в нескольких местах одновременно. То есть непосредственной частью «сценического» пространства, таким образом, в роли границ между «локациями» пьесы мы можем обозначить и воздушную среду, и городскую мостовую, и улицы.

Согласно историкам западноевропейского театра, в качестве сценической площадки для зрелища могло выступать любое достаточно просторное место в городе⁹⁸. Зачастую зритель площадного зрелища не ограничивался в своих передвижениях, менял точки обзора или же двигался вслед за действием от площадки к площадке. По свидетельствам зарубежных исследователей, и сами зрелища не ограничивались одной улицей или площадью⁹⁹. В ряде случаев, когда действие происходит на неподвижных тележках, имеет место фрагментирования трехмерной среды городского пейзажа. Функцию разграничения сегментов зрелища выполняют не только многочисленные подмости, но и мостовая, воздушная среда, виды толпы и городского пейзажа, попадающие в поле зрительского обзора в процессе просмотра мистериального действия.

⁹⁷ Петров М.А. Симультанность в искусстве. Культурные смыслы и парадоксы. М.: Издательство «Индрик», 2010. С. 30.

⁹⁸ The Revels History of Drama in English. V. I. London; New York: "Methuen", 1893. P. 12-13.

⁹⁹ Records of Early English Drama / Ed.by L.M. Clopper. Manchester University Press, 1979. P. 26-27.



Рисунок 28 Сцена из «Мистерии о святой Аполлонии». Миниатюра Н. Фуке. XV век.

В подобных случаях имеет смысл говорить о полисегментированном пространстве зрелища, а само оно как явление из предыстории полиэкранности может рассматриваться тогда, на наш взгляд, когда значительные его части вмещаются в индивидуальное поле зрения человека, все-таки остающегося на одном месте, хотя и меняющего ракурс наблюдения с помощью поворотов головы. То есть, важным для полисегментированных композиций является возможность воспринимать одновременно более одного визуального сегмента на плоскости или в трехмерном пространстве и, что тоже существенно, различать сами сегменты, зрительно фиксировать деление визуальной материи произведения на несколько частей. Именно тогда возникает эффект многомирия, полифрагментации художественной картины мира, воплощаемой в изобразительном или зрелищном произведении.

1.3. Присутствие полисегментированных форм в последующие столетия, предшествующие экранной эпохе

В двух предыдущих параграфах мы рассмотрели принципы полисегментации преимущественно на примерах религиозного искусства древних цивилизаций, античности и европейского Средневековья. Совершенно очевидно, что во всех рассмотренных вариантах полисегментация высоко семантически, служит отображению мировосприятия, характерного для той или иной культуры и исторической эпохи, несет в себе представления о структуре вселенной и человеческого общества.

В некотором смысле подобного рода полисегментированные композиции есть образ сверхчеловеческого, магического видения сущности окружающего мира. Собственно, в такой полисегментации отображается не эмпирическая картина бытия, но скорее ее модель, ее умозрительная структура, логика соотношения различных миров внутренне целостной вселенной, логика разделения различных временных стадий или пространственных фрагментов. Можно говорить о поэтике многомирия и потребности в симультанном восприятии различных пространств и пластов/моментов времени, заключенных в подобных композициях.

Вместе с тем возникает вопрос: не является ли современный «бум полиэкранности», в частности, характерный для виртуальной компьютерной реальности, попыткой возвращения к древнему переживанию многомирия магической вселенной? В некоторой степени в современной культуре нельзя не почувствовать потребность в возвращении к древнему мифологическому сознанию, переживанию магической природы универсума, акцентировании транзитных зон (а всякий сегмент полисегментированной композиции тоже может быть рассмотрен как такая зона), о чем уже было написано, в частности, в упомянутых нами работах Е.В. Сальниковой. Дальнейшее рассмотрение доэкранный и экранной визуальной культуры во второй и третьей главах подтвердит этот тезис.

Однако мы сознаем всю разницу между древним и сегодняшним видением мира, понимаем, что речь может идти скорее об игровых и иллюзорных картинах магического многомирия, о сознательной неомифологизации жизненного пространства с помощью визуальных образов. Тем не менее, было бы несправедливо трактовать современную полиэкранность исключительно как симуляцию древнего мировидения и воплощение ностальгии по переживанию целостности магической вселенной. В таком случае современная полисегментация в экранных и неэкранных формах будет интерпретирована лишь как своего рода игровое «послесловие», внешние вариации древней содержательности, заключавшейся в полисегментированных композициях.

Постараемся избежать абсолютизации религиозно-мифологической содержательности полисегментации в далеком прошлом культуры. Параллельно с проанализированными выше типами содержательных вариантов полисегментации существовали и другие, не связанные напрямую с представлениями о целостности универсума. Например, росписи и скульптура покоев частных жилищ, особенно хорошо известные по сохранившимся сооружениям древней Помпеи, или росписи и общее убранство интерьеров папских вилл, Ватикана, множества замков и дворцов эпохи Средневековья, Ренессанса и Нового времени, визуальный ряд отдельных предметов обихода, будь то крышки сундуков, шкатулки, музыкальные инструменты, веера и пр. Перечисление может оказаться весьма долгим при обращении не только к культуре прошлого, но и к культуре XX-XXI веков. От визуальных композиций, определяющих облик интерьеров публичных зданий до непрерывной череды уличных рекламных постеров или политических плакатов, вывесок, других изображений, оформления станций метрополитена с помощью мозаик, росписей, скульптур, барельефов до знаменитейших окон РОСТА, сегментации обычных информационных досок, интерьеров общественного транспорта, полисегментации фотоплакатов, открыток и пр. Полисегментированные композиции, не содержащие в себе отображения модели мироздания или же не

ограничивающиеся только этой функцией, проходят через всю историю человечества, сопровождая повседневность во всем разнообразии ее проявлений.

Окидывая взглядом множество полисегментированных композиций в доэкранных произведениях искусства, мы считаем особенно существенным подчеркнуть, что их важными функциями могли быть усиление декоративности, прихотливое усложнение композиции, приглашение реципиента к внутреннему диалогу с полисегментированными композициями и игровые загадки о связях и соотношениях различных сегментов друг с другом и всей композиции – с обитателями жилища. Полисегментация могла выполнять функции развлечения и усиления эстетизма среды обитания. Эти функции не отрицают (однако и не делают обязательными) возможности наличия других смысловых обертонов. Так, в уплотнении стенных и потолочных росписей в эпоху барокко читается стремление к созданию максимально концентрированного, непрерывного художественного текста, заполняющего все материальные поверхности и создающего атмосферу тотальности созидательных, эстетизирующих процессов.

Напротив, функции украшения и декоративного оформления могли оказываться редуцированными в изобразительно-пластических полисегментированных решениях станций Московского метрополитена, призванных напоминать о своего рода «пантеоне» архетипов, сакрализуемых в рамках советской идеологии¹⁰⁰.

Совершенно очевидно, что до современной активизации полиэкранности в медиасреде также происходили процессы, меняющие соотношение полисегментации и моносегментности визуальной формы. Полисегментация остается актуальной для форм религиозного искусства, прежде всего предназначенного для храмов, и для оформления интерьеров. Однако Ренессанс выводит на магистраль развития художественных форм станковую живопись. Вне зависимости от тематики (которая могла оставаться религиозной) картина, заключенная в раме, подобная окну в мир и выполненная в соответствии с законами жизнеподобия, представляла некую малую часть мироздания, доступную

¹⁰⁰ Голомшток И. Тоталитарное искусство. М.: Галарт, 1994.

физическому, или «телесному» зрению, если использовать терминологию Св. Августина. Как пишет М.И. Свидерская, постепенно происходит «размежевание абстрактно-идеологического и художественно-образного сознания»¹⁰¹, начинается дифференциация не только науки и религии, но религии и искусства.

«В соответствие с законами перспективы принципиально невозможно создать картину сразу всего мира, даже если бы он был конечным и замкнутым. Картина всегда будет отображением фрагмента мироздания, доступного взору отдельного, пребывающего в неподвижности человека... Итак, Ренессанс уже не стремится напрямую отображать вселенную. Иллюзионистские принципы опосредованно передают ощущение бесконечного мира, частью которого объективно являются и автор, и зритель»¹⁰². Постепенно развивается представление о произведении искусства как о том, что имеет право свободно перемещаться в пространстве, за ним может не быть закреплено место в той или иной полисегментированной композиции; произведение все более воспринимается как нечто автономное, дистанцированное от повседневной среды¹⁰³. Стремление к сверхчеловеческому умозрительному видению сменяется интересом к воссозданию в изобразительных формах специфики человеческого зрения со свойственными ему границами обзора, но зато – с эффектом погруженности или близости, как бы «примыкания» потенциального зрителя к пространственному фрагменту, зафиксированному на холсте, и, следовательно, подразумевающего не умозрительно-интеллектуальное, но телесное восприятие, которое теперь уже не считается отчужденным от духовного начала.

Начиная с эпохи Раннего Возрождения принципы полисегментации художественного пространства постепенно уходит в тень. Как отмечает Э. Панофский, живописная плоскость утрачивает свою непроницаемость как стены, доски, полотна, бумаги, а

¹⁰¹ Свидерская М.И. Караваджо. Первый современный художник. СПб.: Дмитрий Буланин, 2001. С. 120.

¹⁰² Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. С. 390-391.

¹⁰³ Сальникова Е. В. Введение. Феномен трансмедийности и медиакolleкции. Подходы и методы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Коллективная монография. Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. Часть первая. М.: Издательские решения на платформе Ридеро. 2018. С. 35.

обретает функцию окна, в границах которого виден фрагмент видимой действительности¹⁰⁴. Эти изменения в выстраивании художественной реальности сигнализируют о постепенной смене картины мира, и житель новой эпохи Возрождения, по точному замечанию М.А. Петрова, «чаще сталкивается с проблемой необходимости бытия в режиме реального времени, и поэтому он все сильнее ощущает потребность успеть "зафиксировать" эту призрачную, ускользающую субстанцию»¹⁰⁵. Но не только живописные произведения замыкаются в границах картинной рамы, эти изменения постепенно затрагивают и сферу зрелищных искусств; так начинают закладываться принципы сцены-коробки, окончательно сформировавшиеся к концу XVIII века¹⁰⁶. Сущность сцены-коробки подразумевает в некотором роде аналогию картине Нового времени – художник сознательно изображает конкретный фрагмент мироздания, утверждая бессилие человеческого зрения в охвате видимой реальности во всей ее полноте. Е.В. Сальникова подчеркивает, что «принцип коробки реализует компромисс. Коробка отодвигает на некую дистанцию весь бескрайний универсум так, чтобы в период восприятия человек был защищен от него, и выдает образ или образы универсума, его отраженные, переработанные, трансформированные тени, модели, интерпретации»¹⁰⁷.

Таким образом, сцена-коробка – фрагмент реальности, но в трехмерном пространстве. Этот фрагмент может выглядеть как угодно, может отражать любую версию об устройстве вещей и вселенной в целом, декорации спектаклей ограничивались изображением каких-либо фрагментов мира, будь то городская площадь, природный ландшафт и т.д. Существенной характеристикой «нового» сценического пространства, безотносительно варибельности его визуальных

¹⁰⁴ Панофский Э. Ренессанс и «ренессансы» в искусстве Запада. СПб.: «Азбука-классика», 2006. С. 199.

¹⁰⁵ Петров М.А. Симультанность в искусстве. Культурные смыслы и парадоксы. М.: Издательство «Индрик», 2010. С. 33.

¹⁰⁶ Разумеется, речь не идет о тотальном отказе от полисегментированных форм, а лишь об их уходе с магистрали культурных тенденций. Так, сцена Театра Олимпико в Виченце (архитектор А. Палладио, к. XVI века) разделена на два яруса, испещренных соразмерными сегментами, в пространстве которых расположены скульптуры; сверху к ним примыкает фриз с рельефами на мифологические сюжеты. Ключевым фактором подобного устройства сцены, можно посчитать некую преемственность форм средневекового театра, однако такая визуальная структура уже не призвана была репрезентовать сакральные смыслы.

¹⁰⁷ Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. С. 401.

воплощений, становится единство места и времени. Видимый фрагмент художественной реальности неделим, целостен, утверждает монореальность сценического пространства. Но происходил не только отказ от принципов симультанности, но на более глубоком уровне – терялся интерес к воплощению посредством искусств модели мироздания.

Мы довольно подробно рассмотрели визуальную составляющую до-экранной культуры и наметили некий срез функций и мотивов, которые несет собой феномен полиэкрана. В первую очередь, он позволяет сделать зарисовку картины мира и представлений о бытии, в историческом срезе эпох. На данном этапе исследования уже можно заметить, что полиэкранный экран помогает отразить представления о многоуровненности вселенной. Вопрос лишь в том, что разные ее ярусы в те или иные годы «занимают» разные жители. В древних культурах, как правило, изображаются два пространства: мир людей и мир богов. У разных народов существует свой «проводник» – объект, обладающий способностью пребывать в обоих мирах, пусть и условно. Стоит отдельно обратить внимание, что рассмотренная нами «Книга Мертвых» датируется ок. 1250 г. до н.э. и приходится на XIX династию, а именно на эпоху Нового царства, считающейся периодом наибольшего расцвета древнеегипетской культуры. Аналогичную ситуацию мы наблюдаем и в выбранных нами примерах древнекитайской цивилизации. Так, рельеф из гробницы У Лян-цы «Прием во дворце» датируется периодом Хань, 147 г. н.э. Как известно, империя Хань просуществовала дольше любой другой в китайской истории, следовательно, идеологические ценности и художественные традиции смогли укрепиться в визуальной культуре. В связи с этим мы и приводим в качестве примера работу Ли Чжаодао, жившего в более позднее время, однако акцентируем внимание на преемственности художественных ценностей, актуальных для этой формы искусства.

В целом все рассмотренные нами предметы визуальной культуры принадлежат древним цивилизациям, находящимся на пике своего развития, а следовательно,

можно говорить о сформировавшейся и более того – устоявшейся к тому моменту картине мира, отраженной художниками на плоскости листа, камня, холста.

В Средние века тонкий божественный мир разделяется на два противоборствующих пространства: рай и ад, а реальный мир людей оказывается зажатым между пластами высших сил. В сфере религиозного искусства и по сей день традиционно сохраняются каноны изображения священных текстов посредством полисегментации как на поверхности иконы, так и в пространстве храмов. Однако в истории секуляризации художественной культуры, как мы уже упомянули выше, начиная с эпохи Ренессанса полисегментация постепенно начинает отступать с магистрали художественных форм и постепенно сосредотачивается в печатной продукции, будь то лубок, гравюры, агитационные листы для народа, часословы для более взыскательной публики. То есть можно говорить не о тотальном уходе полиэкрана с магистрали художественных тенденций, но о его «теневой» актуализации в других художественных формах.

Художники Возрождения тонко уловили зарождающуюся новую картину мира и смещение акцентов от многомирия к монореальности. Симпатии к мифологическим сюжетам сохраняются и в последующие эпохи, однако усиливается тенденция непосредственной привязке к объективной реальности. На магистраль культурных процессов Нового времени выходит подрыв традиций, неудержимые эксперименты, воплощение неожиданных образов и смысловых поворотов – это шаги «острого реализма»¹⁰⁸ в сторону утраты сакральных смыслов, и как следствие – разрушение принципов магической вселенной, с характерным для нее полисегментированным видением и пониманием мира.

К концу XVIII века прочно закладываются тенденции разрушения жанровых и эстетических ограничений, наложившие отпечаток на последующие века. Но, как отмечает В.И. Раздольская, наиболее востребованными в XIX веке жанрами становятся историческая и бытовая живопись, пейзаж и портрет, поскольку

¹⁰⁸ Якимович А.К. Новое время. Искусство и культура XVII-XVIII веков. СПб.: Азбука-классика, 2004.

напрямую обращаются к видимой действительности¹⁰⁹. То есть укореняется тенденция акцентирования монореальности как в сфере художественной культуры, так и в общей мировоззренческой картине мира. Постепенно в культуре тускнут огни потусторонних миров, и человек начинает открывать для себя новые грани в настоящем мире. Тем не менее, потребность в пространстве, куда можно направить вечные вопросы и постараться найти ответ, - остается. В это время возрастает роль театрального искусства. Условность театрального пространства видится человеку подвластной ему, он не чувствует в здании театра порталов миры, не поддающиеся постижению и контролю. На создатели сценического пространства со своей стороны стремились сделать его максимально знакомым, максимально «настоящим», и феномен полиэкранности ушел в тень.

Однако, в сфере организации музейного и выставочного пространства сохраняются тенденции мусейонов предшествующих эпох.



Рисунок 29 «Выставка в королевской Академии художеств, 1787 год». Пьетро Мартини (автор оригинала Г.И. Рамберг). Офорт, 446x535; 376x528 см, 1787.

ГМИИ им. А.С. Пушкина, Москва.

¹⁰⁹ Раздольская В.И. Европейское искусство XIX века. Классицизм, романтизм. СПб.: Азбука-классика, 2005. С. 13.

Так же стоит отметить, что несмотря на ослабевание поливидения в сфере социокультурного пространства, в среде частного, частного жилища преобладал эффект полиэкрана. Речь идет, в первую очередь в тотальной загруженности стен кабинетов, гостиных большим количеством картин, фотографий, расположенных, зачастую, в максимальной близости друг к другу (Рисунок 30). Подобная организация домашнего убранства для людей, сегодня окруженных и перегруженных экранами в публичном пространстве, покажется чрезмерной и агрессивной.



Рисунок 30 Квартира генерал-майора, товарища министра внутренних дел, члена Совета министров В.Ф. Джунковского (Фурштадтская ул., 40).

В XIX веке продолжается не только активное развитие технологий, но ведется поиск новых возможностей видения: полеты на воздушном шаре, воссоздание

панорам, фотография. Безусловно, частично присутствуют и авторские полисегментированные произведения, но основной целью остается именно расширение диапазона зрения, единомоментного охвата глазом всего мира. И эффект парения над миром становится толчком возвращения полисегментированных форм на авансцену художественных техник. И первым шагом становится изменение роли рамы как границы, ориентирующей внимание зрителя и задающей тон восприятия. Так, на выставках А. Куинджи особое внимание уделялось драматургии света, Верещагин помимо картин представлял этнографические коллекции, использовал музыку и благовония – то есть согласно выводу Т.Л. Карповой, «экспозиции второй половины XIX столетия ориентировались на выявление смыслов искусства. Принципы экспонирования во многом определял сам характер живописи этого времени, понимавшей себя в качестве отражения и продолжения реальной жизни, ставящей категорию "правды" в центр эстетической системы ценностей. Методы экспозиционеров призваны были, во-первых, усилить эффект иллюзии реальности изображенного на холсте, во-вторых, добиться психологического включения зрителя в происходящее»¹¹⁰.

Речь идет не о тотальном отказе от проведения границ между художественной реальностью и объективной обыденностью, но о попытке расширения точки зрения – полном охвате всех сфер бытия. В силу ограниченности человеческого зрения возрождается и потребность в сверхчеловеческом видении, человек ощутил свою готовность и право видеть буквально на ладони целостный мир, состоящий из миллиона фрагментов, ощутить единство многомирия, вселенной, без каких-либо границ.

Раму как окно в художественный мир подвергает трансформации и художественная культура модерна, частично отменяя ее, частично привязывая к полотну, но не к объективной реальности. Согласно О.Ю. Тарасову, «истинным устремлением радикального авангарда становятся не формальные инновации (как

¹¹⁰ Карпова Т.Л. Картина в раме экспозиции // Картина и рама. Диалоги. М., Гос. Третьяковская галерея, 2014. С. 194.

в живописи символизма), а установление связи личности с трансцендентным и преобразование мира на основе открытых художнику "идей", своего рода "космических" законов развития бытия»¹¹¹.

На рубеже XIX-XX веков параллельные миры возвращаются на авансцену. Вот только теперь они оказались заключенными внутри человека – в сфере бессознательного, открытого З. Фрейдом. К.Г. Юнг расширил карту внутреннего мира человека, расщепив его на несколько «коллективных» миров, дав поэтическое название архетипы. Категория времени в этих полиэкранных пространствах и в мирах божественных, по сути, отсутствует.

Возврат к сверхчеловеческому видению, уплотнение информационных текстов и утолщение картины мироздания закономерно находят свое отражение в зарождающемся кинематографе. Основными характеристиками нового искусства становятся и отсутствие четких границ между обыденной реальностью и художественной, спроецированной на белое полотно, и полисегментация. Кино, с одной стороны скрывает от зрителя полисегментацию (как монтаж пленки), оставляя по ту сторону экрана, но складывает картину в духе ренессансной иллюзийности фрагмента, из кусочков реальности, из сегментов. Но на первых этапах развития кинематографа, художники экспериментируют и с сегментированием плоскости самого кадра – явлением, знакомым нам под термином «полиэкранный». Об этом будет подробнее сказано в последующих главах.

¹¹¹ Тарасов О.Ю. Рама и образ. Риторика обрамления в русском искусстве. М., «Прогресс-Традиция», 2007. С. 340.

ГЛАВА 2. ПОЛИСЕГМЕНТАЦИЯ И ПОЛИЭКРАННЫЕ ПРИНЦИПЫ В КУЛЬТУРЕ КОНЦА XIX - XX ВЕКОВ

Важным свойством молодого искусства кинематографа уже на первых этапах его развития становится способность запечатления реальности, создания иллюзии живой жизни. На первых этапах формируется принцип экрана как окна в мир, фрагмента мироздания, отображенного по законам человеческого физического зрения, который утвердился в эпоху Ренессанса и Нового времени. Парадоксальным образом, этот принцип окна уже в XIX веке воспринимался не как универсальный, единственно возможный, формировались предпосылки к преодолению границ картинной рамы, шла активная работа над расширением одномоментного охвата фрагмента мироздания, о чем мы говорили в заключении первой главы.

Следует отметить, что эпоха раннего развития киноискусства приходится на эпоху авангарда, а значит на формирование принципа коллажирования в изобразительных искусствах, становления идей деструкции традиционной формы, конструктивизма и пр.

Наиболее близкой принципам полиэкрана формой искусства можно назвать получивший активное развитие в изобразительном искусстве начала XX века коллаж. Так, относительно фотоколлажей (фотомонтажей) Александра Родченко исследователь его работ А.Н. Лаврентьев писал: «Фотомонтаж строился по совершенно определенным законам композиции, был насыщен изображениями, как сложная визуальная фраза... Каждый фрагмент изображения несет как бы двойную нагрузку: смысл поэтической метафоры, с одной стороны, и конструктивность сочетания разнородных предметов, визуальное устройство мира, с другой»¹¹². Таким образом, для искусства начала XX столетия характерен поиск усложнения, умножения смыслов и как следствие в живописи возрождается

¹¹² Лаврентьев А.Н. Ракурсы Родченко [Электронный ресурс]. М.: Искусство, 1992. URL: <https://knigogid.ru/books/1159049-aleksandr-lavrentev-rakursy-rodchenko-1992/toread/page-4>

полисегментация, хотя ее содержание совершенно иное, чем в предшествующие эпохи. Что касается киноискусства этого периода, обнаруживается не только активное развитие полиэкранности, но и широкий спектр экспериментов с композицией плоскости экрана. В этой главе наши задачи не ограничиваются выявлением типичных случаев использования полисегментации и полиэкранности, но в большей степени направлены на осмысление тех граней мировосприятия, которые обуславливают интерес к данным эстетическим принципам.

В настоящей главе будут рассмотрены этапы развития полиэкранности в период немого кино, в частности работы Жоржа Мельеса и Абеля Ганса, особенности поэтики полиэкранных композиций Дзиги Вертова. Начиная с 30-х годов XX столетия явный интерес к полиэкранности угасает на фоне активного развития звукового кино, и вторая волна интереса характерна для середины XX века, в первую очередь для искусства поп-арта и нехудожественных жанров телевизионных открытых форм, будь то научно-популярные фильмы или агитационно-патриотические опусы. В 60-80-е годы работу с полиэкраном можно условно разделить на работы, в которых сегментация не оказала существенного влияния на художественную составляющую фильма (в фильмах Брайана Де Пальмы и Евгения Матвеева) и работы советских мастеров-мультипликаторов и Ролана Быкова, что мы подробно рассмотрим в конце этой главы.

2.1 Развитие принципов полиэкранности в период немого кино

Кинематограф, зародившись в конце XIX века, сразу привлек внимание не людей искусства, а владельцев цирков и балаганов. Поэтому первый этап жизни кино принято называть «ярмарочным»¹¹³. Однако циркуляция в среде массового зрителя и неразработанность многих эстетических принципов в этот ранний период не означает отсутствия экспериментаторства и поиска новых визуальных приемов. Одно из главных заблуждений состоит в том, что использование полиэкранного приема подразумевает использование сложной техники как на стадии съемок, так и про монтаже. Однако опыт кинематографа, который мы рассмотрим ниже, опровергает эти предрассудки. Уже в ранних фильмах западного кинематографа нередко встречается полиэкранность, а на протяжении всей истории можно найти порядка ста фильмов с подобной эстетической формой повествования. В период немого кино полиэкранный активно использовался такими режиссерами-новаторами, как Жорж Мельес, Эдвин Портер, Август Блом, Абель Ганс и многими другими.

Как пишет историк кино, «однажды, производя съемку уличного движения, Мельес был принужден приостановить ее на несколько секунд из-за неисправности аппарата. После короткой остановки он снова начал съемку. <...> как по мановению волшебного жезла проезжавший по площади омнибус превратился в похоронный катафалк, мужчины превратились в женщин и т.д.». Благодаря этому стечению обстоятельств Мельес открыл прием «стоп-камера», позволяющий производить любую замену в кадре, пока киноаппарат остановлен¹¹⁴. Им были обнаружены и другие «трюки». В первую очередь, это эффект подглядывания в работе «Замочная скважина» (*Par le trou de serrure*, 1902) и копирование актера («Человек-оркестр» / *L'homme-orchestre*, 1900) или его частей (по большей части — головы) в фильмах «Четырехголовый человек» (*Un homme de têtes*, 1898), «Меломан» (*Le mélomane*, 1903) и мн. др. Как уже упоминалось во введении, мы не будем подробно писать о

¹¹³ Теплиц Е. История киноискусства. 1895-1927. М., Издательство «Прогресс», 1968. С. 21-23.

¹¹⁴ Комаров С. История зарубежного кино. Немое кино. М., «Искусство», 1965. С. 23.

подобном использовании полиэкранного приема, но для исторической достоверности необходимо упомянуть и эти творческие эксперименты.

Комбинированные кадры, скомпонованные в одну проекционную плоскость, позволяли синхронно представить несколько событийных, различных в пространстве, линий сюжета. Также они помогали находить новые возможности для использования метафор, пространственных и временных сопоставлений, противопоставлений, уплотнения темпо-ритмического наполнения экранного повествования и др.

Рассмотрим функции, которые выполняет полиэкранный прием как формальный кинематографический прием. Пожалуй, одним из первых режиссеров, применившим полиэкранный прием в привычном для современного зрителя виде, как *совмещение разнопространственных локусов*, стал Джордж А. Смит в фильме «Санта-Клаус» (Santa Claus, 1898). Гувернантка укладывает детей в кровать, гасит свет и сразу же в правой части экрана появляется круглый сегмент, транслирующий происходящее на крыше (Рисунок 31). Величественный старец, протолкнув в дымоход елку, лезет туда и сам. Разумеется, отдельное окно исчезает, когда Санта Клаус вылезает из камина в комнате не подозревающих о творящемся волшебстве детей.



Рисунок 31 Кадр из фильма «Санта Клаус» (Santa Claus, Дж.А. Смит, 1898).

Но случилось не только рождественское чудо, но и первое появление полиэкранного приема в кинематографе! Конечно, во многом такая композиция кадра может показаться простой и немного наивной для современного искушенного

зрителя, тем не менее любопытно другое. Симультанное действие в кадре не смущало зрителей начала XX века (в то время как крупные планы вызывали ощущение беспокойства, непонимания происходящего, отсюда и несколько преувеличенные легенды о восприятии крупно поданных лиц актеров как «отрезанных голов»). Вероятно, на подсознательном уровне срабатывала культурная память, на протяжении веков усваивавшая принципы полисегментации в разных визуальных искусствах.

В 1902 году Эдвин С. Портер создал по образцу английского фильма «Пожар» Уильямсона ленту «Жизнь американского пожарного» (Life of an American Fireman, 1902). Помимо инновационного использования документальных съемок работы настоящих пожарных¹¹⁵, он так же использовал полиэкранный прием. Начальник пожарной станции задремал над газетой, в правой части экрана появляется медальон, в котором женщина укладывает спать ребенка. В этом эпизоде посредством полиэкранный прием показана опасность, в которой находятся герои ленты (Рисунок 32).

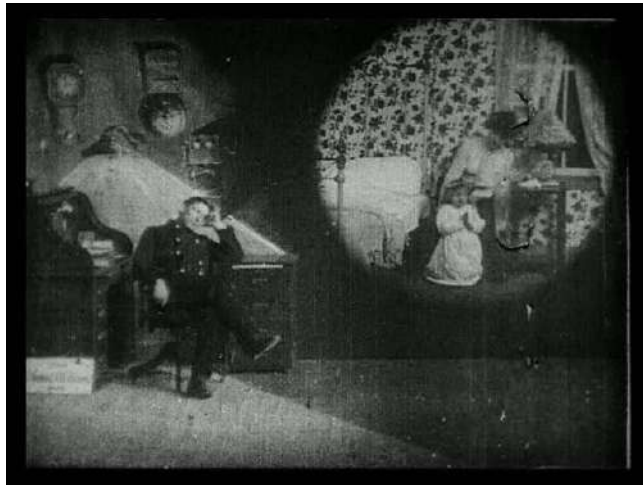


Рисунок 32 Кадр из фильма «Жизнь американского пожарного» (Life of an American Fireman, Э.С. Портер, 1903).

В статье «Онтология фотографического образа» А. Базен делает любопытный вывод о кино как завершении «фотографической объективности во временном

¹¹⁵ Теплиц Е. История киноискусства. 1895-1927 / пер. с польского. М., Издательство «Прогресс», 1968. С. 37.

измерении», т.е. кино не только сохраняет предметы в застывшей форме словно в янтаре, но и избавляет от неподвижности, вещи фиксируются во времени¹¹⁶. Полиэкранный же позволяет не только показать одновременность событий и панораму вымышленной реальности. То, о чем не подозревают герои, уже знают зрители. Таким образом, благодаря этим первым экспериментам зритель наделялся «божественной» способностью быть одновременно в разных пространственных локациях, важных для сюжета фильма. Позже, наделение зрителя большим количеством информации, чем у персонажей ленты, станет одним из широко распространенных приемов организации нарративности в кинематографе. Однако для уплотнения информации, адресованной зрителю, совсем не обязательно применять именно полиэкранность, достаточно и последовательного монтажа.

2.1.1 Мастера немого кинематографа Запада. Жорж Мельес. Абель Ганс

Эксперименты первых режиссеров молодого искусства характеризуются непреодолимой тягой к поиску границ возможностей кинематографа, активная работа с трансформацией, делением / соединением, корреляцией отдельных сегментов киноматерии. В первую очередь речь идет о монтаже – фактическом соединении отдельных частей отснятой пленки согласно замыслу. Однако на заре кинематографа технические возможности монтажа были довольно ограничены, и режиссеры активно работали непосредственно с внутрикадровым пространством.

Одной из ключевых фигур в ряду первых режиссеров является Жорж Мельес. Для его фильмов характерны эксперименты с появлением и исчезновением людей и предметов (*Le magicien / The Magician*, 1898), первые опыты работы с фильтрами, имитирующими мизансцену под водой (*Visite sous-marine du Maine / Divers at Work on the Wreck of the «Maine»*, 1898), попытки съемки «субъективной» камерой с точки зрения поезда (*Panorama pris d'un train en marche / Panorama of the Top of a Moving Train*, 1898) и многие другие. В «Луна всего лишь в метре» (*La lune à un*

¹¹⁶ Базен А. Что такое кино? / Сборник статей. М., Издательство «Искусство», 1972. С. 45

mètre / *The Astronomer's Dream*, 1898) Мельес анимировал Луну, разумеется, механическим способом, как декорацию, однако, эти наработки будут впоследствии активно использоваться в кинематографе.

Подвижная, пластичная внутрикадровая среда у Мельеса возникает посредством тщательной организации и примыкания отдельно снятых фаз действия – процесс, обозначенный Л.Б. Фелоновым как «монтаж в скрытой форме»¹¹⁷. Расширяя теоретическую базу нюансов «скрытого монтажа», Н.А. Изволов заключает, что его принципы исходят из двух уравновешенных, разнонаправленных тенденций: «целостный кусок стремится к раздроблению на минимальные составляющие (моментальные фотоснимки) для наиболее емкой конденсации моментальных эффектов; а моментальный снимок требует своего продолжения рядом других, сходных с ним и скрывающих иллюзорными средствами происходящие с ними изменения»¹¹⁸. Таким образом, все «волшебство», происходящее в кадре есть скрупулезная работа самого автора, его активное воздействие на художественную материю.

Рассмотрим подробнее некоторые художественные принципы, использованные Мельесом, которые сформировали его уникальный эстетический язык, в том числе и работу с приемом полиэкрана.

Для Мельеса наиболее существенными были аттракционные возможности полиэкранного приема. В фильме «Волшебный портрет» (*Le portrait mystérieux / The Mysterious Portrait*, 1899) Мельес представляет своему зрителю картинную раму, установленную в центре мизансцены (Рисунок 33). Справа и слева от картинной рамы на стене висят портреты мужчины и женщины, играющие роль отправной точки. Мельес дразнит своего зрителя, обещая новое прочтение привычных вещей.

¹¹⁷ Фелонов Л.Б. Монтаж в немом кино. Ч. 1: Фильмы Люмьера и Мельеса. М.: ВГИК, 1973. С. 42. Цит. по: Изволов Н.А. Феномен кино: История и теория. 2-е изд. доп. и перераб. М.: Материк, 2005. С. 35.

¹¹⁸ Изволов Н.А. Феномен кино: История и теория. 2-е изд. доп. и перераб. М.: Материк, 2005. С. 35.



Рисунок 33 Кадр из фильма «Волшебный портрет»
(Le portrait mystérieux / The Mysterious Portrait, Ж. Мельес, 1899).

В лучших традициях представлений фокусников, Мельес обходит картинную раму, демонстрируя предмет, который спустя секунды приобретет принципиально другие качества. Примечательно, что эта рама установлена прямо перед дверью, что соотносится с последующими кадрами, когда «живая» картина станет дверью в иной мир. Мельес меняет декорацию-задник с частного, комнатного пространства на городской вид, а в картинную раму вставляет обобщенный природный пейзаж, однако отсылающий к портретам эпохи Возрождения. Установив внутри своей конструкции табурет, а затем и своего двойника, режиссер, с одной стороны демонстрирует процесс интегрирования человечества в природную среду, ее последующую трансформацию в городские виды. Двойник на портрете оказывается «живым» и расположенным к активной коммуникации с волшебником. Интересно, что кинематограф принял эту разработку Мельеса и активно использует ее в фантастическом жанре в эпизодах переговоров персонажей посредством голограмм и других технологий, проецирующих собеседника на некую экранную или моделируемую лучами плоскость (Рисунок 34).



Рисунок 34 Кадр из фильма «Мстители» (The Avengers, Д. Уидон, 2012).

В своем фильме Мельес использует уже отработанную технику дублирования актера в границах одного кадра, однако впервые помещает «копию» в условно иное пространство. В кадре возникает особая, геометрически ясно очерченная среда внутри живописной рамы, где появляется как бы еще один мир, со своими законами плоскостного измерения, куда и попадают ассистенты фокусника-портретиста. Живой человек превращается в замершее плоскостное изображение, но он может снова ожить и выйти из рамы, как будто замирал в ней лишь на доли секунды и не столько становился плоским изображением, сколько «казался» таковым.

В фильмах 1899 года Мельес наряду с аттракционными фильмами выходит и к более сложной, далеко не театрально-игровой тематике: самоубийство (Suicide du Colonel Henry / Suicide of Colonel Henry, 1899), равнодушие прохожих (Attentat contre Maître Labori / The Attempt against the Life of Maitre Labori, 1899). В его короткометражных фильмах начинает появляться драматургия, направленная на обнажение пороков человечества, равнодушие по отношению к окружающим. Аттракционность и ярморочность уходят на задний план. В фильме «Жанна д'Арк» (Jeanne d'Arc, 1900) Мельес использует полиэкран в хорошо знакомом нам виде: посредством двойной экспозиции показывает разновременные события. Жанна находится в тюрьме, где ее убеждают отречься от своей миссии, но в верхней части экрана накладывается эпизод из прошлого, когда Архангел Михаил говорит о высоком предназначении девушки (Рисунок 35).



Рисунок 35 Кадр из фильма «Жанна Д'Арк» (Jeanne d'Arc, Ж. Мельес, 1900).

Происходит не только фактическое сопоставление разновременных событий посредством полиэкрана, но и поднимается вопрос предназначения и искушения. Зритель становится свидетелем тяжелого выбора, который стоит перед молодой женщиной: отречься и спасти себя от мук или пойти по предначертанному пути. Этот фильм является ярким примером использования Мельесом полиэкрана как приема, возникающего в случаях, где есть деление на два и более сегмента, в которых происходит сон или видение.

В фильме «Сказочный рыцарь» (Le Chevalier mystère / The Mysterious Knight, 1899) герой рисует на доске мелом голову, а завершённый рисунок он извлекает с плоскости (Рисунок 36). Голова сразу становится объемной, трехмерной, приобретая качества предмета обыденной действительности, и спустя мгновение оживает. Герой устанавливает ее на кувшин перед доской, и визуально создается иллюзия, что это ожила плоскость доски – некий прообраз экрана телевизора в приватном, домашнем пространстве. Однако, это лишь визуальный эффект, черная плоскость и голова разделены воздушной средой, о чем время от времени напоминает зрителю Мельес, совершая перемещения живой головы в пространстве. Подобно фокуснику, персонаж фильма дает голове тело, а в конце фильма, согласно устоявшимся традициям режиссера, происходит обратный процесс развеивания персонажа: он снова лишается тела, голова становится лишь рисунком на доске, который стирается. Интересно, что отдельно голова на

фоне черной плоскости доски смотрится аналогично будущей фигуре ведущего выпуска теленовостей, у Мельеса же происходит углубление, оживление отдельных сегментов-окон, которые становятся порталами в другие реальности, а их персонажи, повинувшись воле волшебника, вхожи в кинореальность.

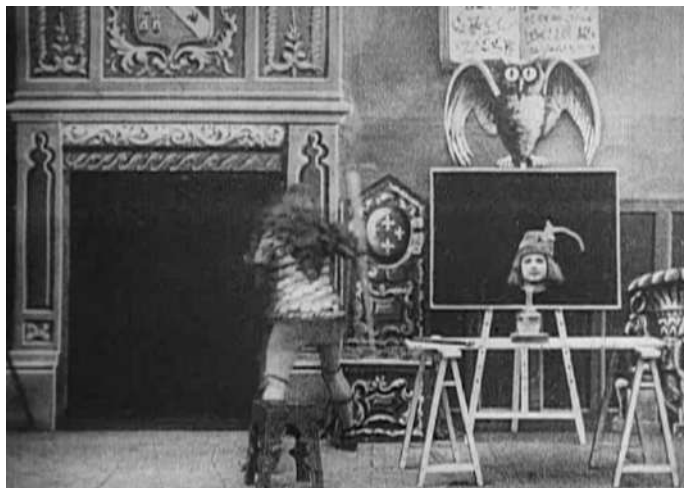


Рисунок 36 Кадр из фильма «Сказочный рыцарь»

(*Le Chevalier mystère / The Mysterious Knight*, Ж. Мельес, 1899).

В своих работах Мельес демонстрирует, как отдельная плоскость может обрести качества некой среды, живущей по своим законам. Зачастую, для фильмов режиссера характерно возникновение именно эффектов полиэкрана. Эффект полиэкрана возникает в силу того, что, фактически, художественная среда не едина с точки зрения композиции: плоскости-окна, несущие в себе другую реальность ограничены воздушным пространством мира фильма. Дополнительная ограниченная среда может сформироваться на любой плоскости, будь то игральная карта, страница книги, лист бумаги или даже некая воздушная среда типа «облачко», «луна», «звезда» – т.е. создается своего рода мифология второй, параллельной художественному фильму реальности. У это «дополнительной» реальности есть какая-то бытовая «прописка», узнаваемые формы, фактуры, и с другой стороны это игровая плоскостность, которая на самом деле в любой момент может оказаться снова объемной или вернуться к своей узнаваемой предметной форме.

Не только внутренняя среда, но и персонажи поддаются деформации, поломке с последующим возвращением к исходному состоянию (например, в фильме *Nouvelles luttes extravagantes / Fat and Lean Wrestling Match*, 1900), появляются и

исчезают персонажи и их вещи, герои сходят со страниц волшебных книг, возвращаются обратно и мн. др.

Можно отметить и некоторые особенности внутреннего содержания кадра: акцентированная натуральность декораций, в которых существуют персонажи, призваны стать узнаваемым для почтенной публики частным пространством, в котором может случиться волшебство.

В 1902 году Мельес начинает экспериментировать с плоскостями: посредством полиэкранного приема становится возможным совмещение разных движений персонажей в рамках единой мизансцены. В результате возникает иллюзия, что герой способен ползать по стенам (*L'homme mouche / The Human Fly*, 1902) или даже выстраивать сложную пирамиду из своих двойников (*L'équilibre impossible / The Impossible Balancing Feat*, 1902). Стоит отметить, что иллюзия держать что-то (или кого-то) на своей ладони, явно превышающего своими размерами возможности человеческого тела, в настоящее время популярная мизансцена для фотографий из путешествий и тематических фотосессий.

В фильме «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и гигантов» (*Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants / Gulliver's Travels among the Lilliputians and the Giants*, 1902) посредством декораций выстраивается и эффект полиэкрана: мы видим мир лилипутов «в разрезе»: подвальные помещения занимает плененный Гулливер. В эпизоде с потчеванием Гулливера лилипутами можно заметить, как технически используя полиэкранный прием, Мельес добивается эффекта совмещения актеров в границах одного кадра, придавая им при этом диктуемый сюжетом рост. (фото Мельес. Гулливер – 2). Этот пример интересен нам тем, что посредством полиэкрана Мельес добивается противоположных приемов целей – создает единый мир, населенный существами разного роста (Рисунки 37-38). То есть с точки зрения технической работы с полиэкраном два этажа мизансцены фактически и есть полиэкранный, однако относительно эстетической визуальной составляющей происходит противоположная история – не два отдельных мира возникают, но единое художественное пространство.



Рисунок 37-38 Кадры из фильма «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов» (*Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants / Gulliver's Travels among the Lilliputians and the Giants*, Ж. Мельес, 1902).

В фильме «Туннель под Ла-Маншем, или Франко-английский кошмар» (*Le tunnel sous La Manche ou Le cauchemar franco-anglais*, 1907) Мельес достигает эффекта полиэкрана уже в первых кадрах фильма посредством совмещенных встык комнат-декораций (Рисунок 39). Подразумевается симультанное сосуществование в одном кадре разнопространственных локаций – Лондона (слева) и Парижа (справа). В следующем эпизоде сна правителей этих стран их величественные фигуры возвышаются по обе стороны пролива, а между ними кипит жизнь: самолеты бороздят небо, корабли снуют по водной глади, а под ватерлинией плавают туда-сюда рыбы и другие морские обитатели. Эффект сегментирования плоскости кадра дополняется схемой топографических особенностей местности (разделение на слои почвы и т. д.).

В процессе работы над туннелем расстояние между сегментами сокращается, персонажи фильма приближаются, прорываются друг к другу сквозь слои почвы, что и продемонстрировал Жорж Мельес с помощью полиэкранного совмещения локаций в одном кадре (Рисунок 40). Интересно, что сегмент морского дна постоянно присутствует в кадре. В момент всеобщего ликования о сооружении туннеля в сегменте моря четыре рыбы так же проявляют радость встречи: то отплывают, то подплывают друг к другу, словно танцуют. Зритель видит «срез» земной поверхности, созвучный этажам театральных декораций. Эффект

полиэкрана позволяет соединить ярусы в одном кадре, но при этом выполняет не роль разделения, а, напротив – коррелирует единство времени и сжимает пространство до размеров экрана.

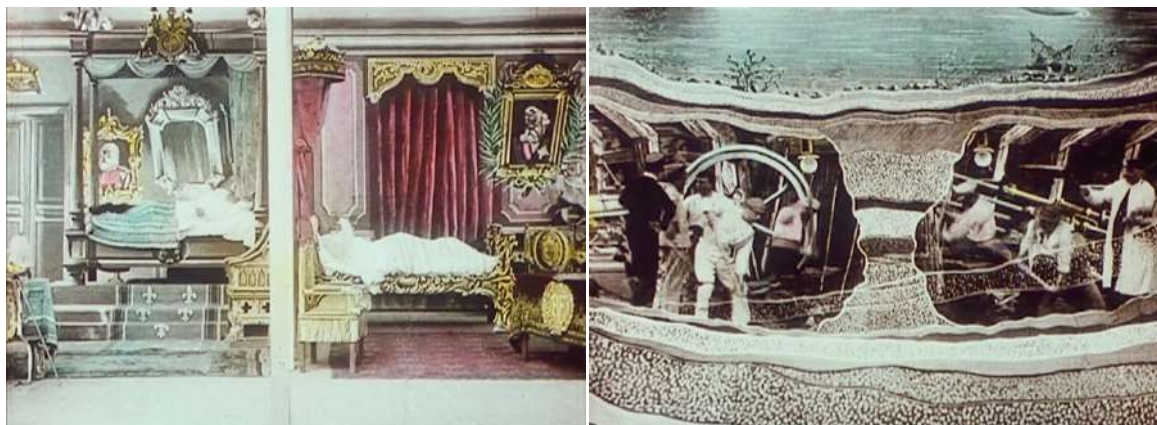


Рисунок 39-40 Кадры из фильма «Туннель под Ла-Маншем, или Франко-английский кошмар» (Tunnel sous la manche ou Le cauchemar franco-anglais, Ж. Мельес, 1907).

В финале фильм возвращает зрителя в первую мизансцену – в кадре одновременно присутствуют разные сегменты апартаментов короля и президента. Перемещение президента Фальера в комнату Эдуарда VII выглядит как будничная дверь в соседнюю комнату, что косвенно указывает на могущество главы французского государства. Интересно, что английский король способностью так легко преодолевать расстояния не обладает. Фильм заканчивается возвращением президента Фальера в пространство его сегмента и «портал» между странами закрывается.

В этих кадрах помимо фактического сокращения географической дистанции между двумя странами, Мельес демонстрирует, как общие цели и идеи могут сблизить не только отдельных правителей, но и целые государства. Однако, мечта о туннеле оказывается утопичной, мимолетная радость успеха не помогает преодолеть укоренившиеся в сознании наций противоречия, и сон становится кошмаром.

Прием полиэкрана в работах Мельеса имеет разнообразные конфигурации и смысловое наполнение, присутствуют во многих его фильмах. В целом полиэкранный прием у него работает на создание многомерной внутрикадровой

реальности, моделирует специфические, авторские образы мира, насыщенного магической энергией. А свойства приема как уплотнения нарративности у Мельеса проявляются довольно слабо, гораздо активнее они используются и развиваются у других режиссеров.

В большей степени для фильмов других режиссеров характерно жанровое, а именно авантурное повествование, нередко с криминальной составляющей, фильмы развлекательные, не блещущие оригинальной авторской эстетикой.

Спустя несколько лет после Э. Портера Август Блом снял фильм «Торговля белыми рабынями» (*Den hvide Slavehandels sidste Offer*, 1910) и в завязке фильма разделил экран на три части. По сюжету фильма молодая девушка Эдит по объявлению в газете находит себе компаньонку для путешествия на теплоходе. После подписания договора девушка радостно щебечет с отцом, а слева и справа ведется телефонный разговор (Рисунок 41). Конечно, зритель не сразу понимает, что происходит, но возникает неясная тревога. Опасность будто подходит к Эдит со всех сторон, и героиня оказывается в ловушке, расставленной хитрыми преступниками. В последствие окажется, что в левом и правом сегменте преступники сговорились продать девушку в рабство, и телефонный разговор окажется началом ее злоключений. Вероятно, этот пример является первым в истории кинематографа, когда полиэкранный используется в качестве *укороченного телефонного провода*.



Рисунок 41 Кадр из фильма «Торговля белыми рабынями»
(*Den hvide Slavehandels sidste Offer*, А. Блом, 1910).

Одной из ключевых способностей полиэкрана является возможность визуального расширения не столько границ кадра, сколько территориального «охвата» глазом зрителя. Год спустя после «Торговли белыми рабынями» Август Блом продолжил экспериментировать с расширением границ кадра. В фильме «На пороге тюрьмы» (Ved Fangslets Port, 1911) режиссер установил в углу комнаты зеркало и таким образом у зрителя появилась возможность видеть противоположную часть комнаты с дверью, в которую выходили (или входили) персонажи фильма. Блом по-новому сконструировал и телефонный разговор между героями ленты: не разделил плоскость кадра на несколько частей, а совместил их посредством наложения. Так, гуляка-Огге «остался» в своей части кадра – справа, а в левом верхнем углу друзья уговаривали его прийти в ресторан (Рисунок 42).



Рисунок 42 Кадр из фильма «На пороге тюрьмы» (Ved Fangslets Port, А. Блом, 1911)

Прозрачность этой части кадра указывает на территориальную удаленность людей, радостную обстановку, которая манит Огге, становится неким ирреальным пространством труднодостижимой мечты. Таким же полупрозрачным наложением Август Блом соединил сон своего героя в фильме «Атлантида» (Atlantis, 1913). Прозрачность наложенного кадра сна дает эффект ирреальности происходящего в большей части кадра, а постоянно колышущаяся штора в «основном» кадре не позволяет зрителю спутать сон и явь (Рисунок 43). Это совмещение в рамках единого кадра разных миров (внешнего и сновидения) стало примером *противопоставления реальностей* с помощью полиэкранного приема.



Рисунок 43 Кадр из фильма «Атлантида» (Atlantis, А. Блом, 1913).

Эта локальная функция полиэкранности проявилась и в фильме «Муж индианки» (The Squaw man, С. Де Миль, 1913). Герой фильма покинул неприветливую к нему родину и отправился в Новый Свет. Будучи человеком деятельным и честным, он быстро снискал себе славу, достойную работу, сторонников и жену-индианку. Время от времени он вспоминал покинутую им на Туманном Альбионе даму сердца, но в целом был чрезвычайно доволен своей новой жизнью. Старая жизнь поспешила нарушить гармонию и напомнить о себе, что вынудило героя предаться воспоминаниям.

Полиэкранный эпизод довольно короткий, но прекрасно выполняет свою задачу, — иллюстрирует события прошлого, не создавая иллюзии одновременности происходящего (Рисунок 44). Данная функция встречается в период немого кино довольно редко, а позже к нему прибегают регулярно.



Рисунок 44 Кадр из фильма «Муж индианки» (The Squaw man, С. Де Миль, 1913).

Задолго до Хичкока принципы саспенса¹¹⁹ вызревали в искусстве кинематографа и активно использовались в самых первых фильмах. Ф. Смолли и Л. Вебер, взяв за основу сюжет «Уединенной виллы» Гриффита, так и назвали свою ленту — «Саспенс» (Suspense, 1913). Снова мы видим телефонный разговор и опасность, грозящую молодой женщине. Плоскость экрана разделена на три части (Рисунок 45). Разделительные линии образуют три сегмента треугольников.



Рисунок 45 Кадр из фильма «Саспенс» (Suspense, Л. Вебер, 1913).

С точки зрения геометрического взаимодействия треугольников, сегмент мужа, как основы и опоры семьи, будто вытесняет грабителей, и, несмотря на напряжение, возникает уверенность в благополучном исходе. *Эффект саспенса* возникает с первых кадров ленты в силу того, что сегмент грабителей непосредственно вторгается в приватное пространство дома, нарушая его целостность и ощущение безопасности. Нижний сегмент, в котором обитает супруг попавшей в беду женщины, как бы становится некой преградой на пути бандитов. Однако очевидно, что защитник находится далеко от места основных событий. Зритель снова попадает на позицию всевидящего субъекта, не способного вмешаться в экранную реальность, что лишь усиливает его эмоциональное переживание. Интересно, что в фильме косвенно затрагивается тема интенсивного развития технологий: если бы не телефон, муж не узнал бы о беде, если бы не автомобиль – не успел бы спасти свою семью. Таким образом, косвенно лента воспекает научные достижения начала

¹¹⁹ Саспенс — это эмоциональная реакция зрителя (волнение, беспокойство, страх), усиленная любопытством о последующих событиях в фильме. См. Митта, А. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому... / Александр Митта. М.: Зебра Е, 2007. С. 36-42.

века и преимущества, которые они несут людям, а полиэкранный подчеркивает современную оснащенность кино для показа динамики событий.

Остановимся подробнее на ранних примерах авторской полиэкранности. В первую очередь стоит вспомнить о режиссере-новаторе своего времени – Абеле Гансе. Одной из первых попыток Абеля Ганса преодолеть плоскость кадра стал фильм «Безумие доктора Тюба» (*La Folie du Docteur Tube*, 1915): здесь и эффект подглядывания в замочную скважину, знакомый нам по экспериментам Жоржа Мельеса, и деформация самого изображения, словно искаженного в кривом зеркале (Рисунок 46).

В фильме «На помощь!» (*Au secours*, 1924) Абель Ганс не использовал полиэкранный (если не считать калейдоскопического расслоения кадра в конце фильма, указывающее на головокружение у героя ленты Макса), однако нельзя не заметить работу режиссера с экранной плоскостью: он словно расслаивает ее. С одной стороны, поверхность экрана остается неизменной (как минимум с точки зрения физических характеристик кадра), но само внутрикадровое изображение становится деформируемым слоем. Когда Макс качается на люстре вниз-вверх, вместе с ним сжимается к нижней границе кадра и само изображение, словно оно подвергается сжатию в силу воздействия героя на материальные предметы (Рисунок 47). Творящиеся в замке графа Малетта мистические вещи, таким образом, показаны не только как реальные, но и влияющие на конфигурацию их экранного отображения.



Рисунок 46 Кадр из фильма «Безумие доктора Тюба»
(*La Folie du Docteur Tube*, А. Ганс, 1915).



Рисунок 47 Кадр из фильма «На помощь!» (Au secours! А. Ганс, 1924).

Фильм «Наполеон» (Napoleon vu par Abel Gance, 1927), будучи одним из самых высокобюджетных для своего времени, стал апогеем самых новаторских идей Абеля Ганса. Грандиозно преподнесенный режиссером его взгляд на историю и на саму личность Наполеона отразился в новаторских методах, примененным им в своей ленте. Комаров отмечает богатую фантазию и творческую изобретательность А. Ганса, проявившуюся в технических уловках (летающих в мечтах камерах, нагрудных штативах, тройной экран) и сценическому размаху (массовые сцены, сложные декорации)¹²⁰. При монтаже своей картины режиссер использовал и двойную экспозицию, и наложение, и полиэкран. Оригинальность использования полиэкранности состояла в том, что в ткань повествования было вплетено довольно много полисегментированных эпизодов. Взаимодействие окон оказывалось различным, что было непривычно для зрителя тех лет.

В эпизоде драки в спальне экран разделился сначала на четыре, а потом и на девять окон (Рисунок 48). Этот прием феноменально накалил эмоции от происходящей в кадре потасовки, акцентировав ее всеохватность и важность для всех участников. Примечательно, что в этой сцене не происходит полиэкранного совмещения разнопространственных или одновременных локусов, но значительно *сокращается расстояние между объектами в кадре*, что усиливает эффект скученности вовлеченных в драку детей. Эта сцена перекликается со сценой взятия Тулона. В кадр

¹²⁰ Комаров С. История зарубежного кино. Немое кино. М., «Искусство», 1965. С. 80.

ночной битвы почти на треть пространства кадра врезается сегмент, в котором мы видим Наполеона, отдающего приказы. Таким образом акцентируется активное участие героя, направленное на достижение победы. Фактически, он не находится в точке битвы, показанной в кадре, однако Абель Ганс постулирует практически «божественное» одновременное присутствие Наполеона на всем поле сражения.

В эпизоде в Италии режиссер использует революционный для тех лет прием — сначала кадр «отъезжает», а потом к нему в ряд добавляются еще два. Получается длинное панорамное окно (Рисунок 49). Время от времени изображение в центральном кадре меняется, показывая героев на крупном плане. В сцене на Миллезимо изображения в сегментах разные: в центре композиции Наполеон, вззирающий на мир, в левом окне Жозефина — стремление его сердца, в правом — новые победы, которых алчет его гордый ум. В конце фильма все три окна являют собой динамичную нарезку пройденного пути и всего, что было важно для Наполеона: учеба, первые победы, семья. И окна снова объединяются в панораму парящего над океаном орла.



Рисунок 48-49 Кадры из фильма «Наполеон» (Napoleon vu par Abel Gance, А. Ганс, 1927).

Кропотливая работа Абея Ганса с визуальной тканью фильма не позволила ему выйти за рамки функциональности полиэкрана, тем не менее принесла свои плоды, однако с неожиданной стороны. Лента несет в себе ощущение мистериальности происходящего. Наполеон как сверхчеловек будто парит над миром: и горделиво охватывает взглядом всю Францию, и свободно, мгновенно преодолевает пространства.

В последующих своих работах Абель Ганс придерживался линейности повествования, лишь эпизодически используя полиэкранный прием. Так, в фильме-мюзикле «Луиза» (Louise, 1939) в основном пользовался наложением: например, лицо девушки на листе разлинованной для написания партитуры бумаги трансформируется в образ музы, вдохновения. Лица горожан Ганс накладывает поверх городских видов, и город становится точкой объединения людей, местом, где могут осуществиться все мечты. В первых эпизодах ленты режиссер экспериментировал с точкой съемки: изнутри квартиры девушки, изнутри комнаты возлюбленного (Рисунок 50). При отсутствии полиэкрана как такового, шла интересная работа с внутрикадровым пространством, линией пересечения взглядов от одной приватной территории – к другой. На первый взгляд, влюбленные находятся в территориальной близости, в домах через дорогу – стоит лишь рукой подать, однако между ними много преград. Посредством отдаленной точки съемки возникает поэтическая метафора пропасти, разделяющей влюбленных. В конце фильма режиссер снова использует прием наложения, создающий эффект полиэкрана: пара соединившихся влюбленных словно парят над городским пространством – они смогли преодолеть каменные стены, разделявшие их (Рисунок 51).

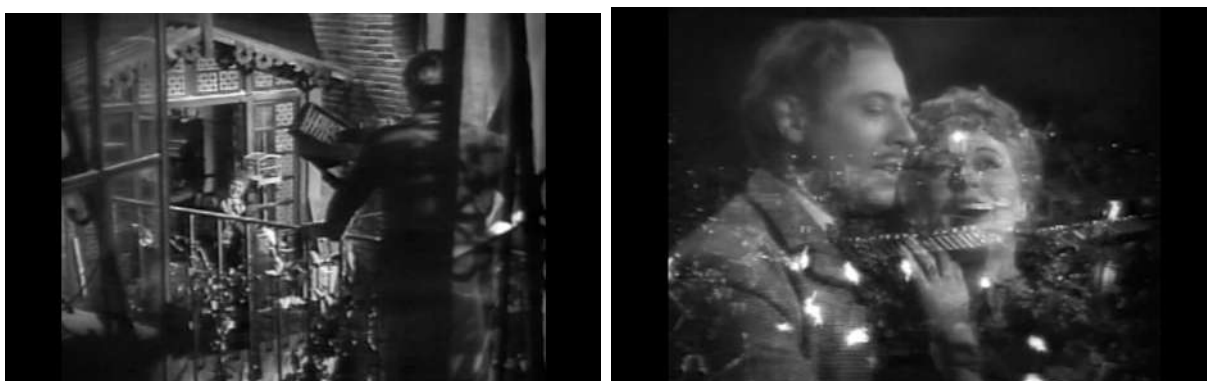


Рисунок 50-51 Кадры из фильма «Луиза» (Louise, А. Ганс, 1939).

В «Битве при Аустерлице» (Austerlitz, 1960) на планы передвижения армии накладывалась карта Франции, разграниченная на области белыми тонкими или пунктирными линиями. Появляющимися стрелками показывается направление движения армии. Эту сцену можно сопоставить с «Наполеоном» 1927 года, в

котором подобное же маршевое шествие режиссер показал с помощью полиэкрана, а здесь – наложив карту. Однако чувство всеохватности, торжественности, соответствующее полиэкранным эпизодам «Наполеона» в «Битве при Аустерлице» уже не возникает. Эпизод читается как банальная демонстрация масштабности задуманного, победного шествия французской армии¹²¹. Поэтому, пожалуй, именно работа 1927 года отражает широкие возможности полиэкранного приема, которые чутко уловил Абель Ганс.

2.1.2 Дореволюционный и советский кинематограф. Дзига Вертов

Обращение к полиэкранным не неоднократно возникало и в отечественном кино, как в дореволюционном, так и советском. В связи с подражанием американскому кино, Гинзбург отмечает фильм Якова Протазанова «Драма у телефона»¹²² (1914). «Согласно сюжету фильма, бандиты нападают на уединенную дачу, где находилась молодая женщина с ребенком. Глава семейства в это время находился в гостях, однако женщина успевала вызвать супруга по телефону. Дальнейшее действие разворачивалось по двум параллельным линиям: грабители проникали на дачу, а муж спешил на помощь¹²³. Сюжет фильма заимствуется у гриффитовской «Уединенной виллы» (The Lonely Villa, 1909), однако в пику американскому «хэппи-энду», где запаздывающее спасение лишь создает драматическое напряжение, в российской версии женщина погибает. Гинзбург отмечает применение Я. Протазановым полиэкранного приема: двумя вертикальными линиями экран делился на три части. В центре располагались грабители, слева — муж, говорящий по телефону, справа — жена, вызывающая мужа домой.

¹²¹ Этот прием наложения, в некотором роде инфографики будет активно тиражироваться для наглядности процессов и изменений на телевидении в различных сюжетах: новостных, исторических, научно-популярных.

¹²² Сложность анализа «Драмы у телефона» заключается в том, что фильм не сохранился, но тем не менее, существуют авторитетные источники, опираясь на которые, мы можем делать достоверные заключения.

¹²³ Гинзбург С.С. Кинематография дореволюционной России. М.: Аграф, 2007. С. 330-331.

Однако первенство в сегментировании экрана этого сюжета принадлежит уже рассмотренному нами фильму «Саспенс»¹²⁴. Разница заключается не только в геометрической форме сегментов, но и в их расположении. Если у Протазанова сегменты супругов композиционно разделял сегмент грабителей (и на повествовательном уровне разделили их навсегда, убив жену), то у Вебер муж располагался в центральном сегменте, что понимается как непреодолимая преграда между преступником и жертвой. Вебер представил супруга как надежную опору и защиту своей семьи, несмотря на его фактическое местонахождение в момент нападения.

После революции идеи активного применения полиэкранной эстетики можно обнаружить в теоретических разработках С. Эйзенштейна (иероглифический монтаж¹²⁵). Однако режиссер в основном ограничился теоретическим осмыслением вопроса. На практике же полиэкранные композиции активно использовал в своих документальных фильмах Дзига Вертов. Этот режиссер стал одним из ярких представителей авангардного искусства, главной тенденцией которого был отказ от традиционной эстетики и поиск принципиально новых визуальных форм. Вертов стремился создать интернациональный язык кино, исключив из него интертитры и считая, что это поможет преодолеть языковые барьеры или упростит восприятие кино неграмотным населением. В понимании Вертова именно тогда визуальный ряд максимально приблизится к «жизни как она есть». Однако в действительности Вертов породил особенный поэтический язык, «кино не для всех», которое не могло выполнять функции массовой пропаганды. Полиэкранные сопоставления и подтексты, предложенные Вертовым, смущали многих зрителей, привыкших к линейному повествованию и считыванию простых смыслов.

¹²⁴ То, что Я. Протазанов, судя по всему, ориентировался на образец Вебера указывает не только полиэкранное деление кадра, но и нюансы сюжета. Так, у Гриффита нападению подверглись жена и три довольно взрослые дочери; у Вебер молодая женщина осталась дома с маленьким ребенком. А согласно фильмографии Протазанова, составленной М. Арлазоровым, у семьи тоже одна дочь. См. Арлазоров М. Протазанов. М., «Искусство», 1973. С. 271

¹²⁵ Эйзенштейн С. Избранные произведения в шести томах. Том 2. М., «Искусство», 1984. С. 283-296.

В нашей статье «Полиэкран в фильмах Дзиги Вертова»¹²⁶ мы выводим наиболее характерные аспекты использования Вертовым полиэкрана: с точки зрения функциональности полиэкран выполняет у Вертова ряд задач: сопоставление двух объектов, взаимодействующих во имя одной цели; установление иерархическоских соподчинений и определение главенствующего объекта; результат уже заявленных в кинотексте событий (посредством наложения); усиление масштаба событий (дублирование кадра); устранение ненужных деталей за счет сокращения пространства между объектами; акцент на событии или объекте (дублирование с полным заполнением кадра, вытесняющее окружающее пространство изначального кадра); сравнение способов трансляции событий; последствия действий объектов (растворение друг в друге, бесконечность движения); уплотнение информационной насыщенности кадра (наложение другого объекта на небольшую часть исходного кадра); наиболее полное изображение картины происходящего (поликадры объекта на разной крупности съемки). При этом, способ организации самих поликадров у Вертова имеет важное значение для установления связей между объектами. Так, подчиненное положение одного объекта относительно другого режиссер акцентирует пропорциональным делением экрана; исходный объект находится в нижней части экрана, его «приемник» — в верхней; главенствующий объект изображается на более крупном плане относительно «подчиненного»); значение имеет и угол совмещения полиэкранных окон (сильный наклон друг другу — угроза изживания объектом самого себя, в противоположные стороны — разрыв связей между объектами).

В качестве яркого примера работы Дзиги Вертова с полиэкраном рассмотрим его оду жизни «Человек с киноаппаратом» (1929), который является, пожалуй, самым известным фильмом Вертова. Свою будущую «симфонию жизни» Дзига Вертов задумал задолго до его выхода на экраны, скрупулезно собирая материал, полируя

¹²⁶ Эвалльё В.Д. Полиэкран в фильмах Дзиги Вертова // Кино в меняющемся мире. Часть первая. К. авторов. М.: «Издательские решения», 2016. С. 227-228.

замысел и отработывая приемы в других работах. Режиссер ставит своей симфонии жизни четыре задачи, одной из которых становится изложение киноматериала «по трем перекрещивающимся направлениям: «жизнь, как она есть», «жизнь, как она есть» на киноплёнке и «жизнь, как она есть» на экране¹²⁷.

В самых первых кадрах «автор эксперимента» использует полиэкранный киноаппарат занимает 2/3 нижней части кадра, остальным пространством располагает оператор, устанавливающий свою технику (Рисунок 52). И количество занимаемого места на экране, и соотношение размеров кинокамеры и человека утверждает, что кинооператор – лишь проводник непредвзятой созерцательности Кино-Глаза. Кино-Глаз внимательно фиксирует изменения ритма жизни: открываются окна в домах и квартирах, трамваи и автобусы из депо выезжают на маршруты, из труб заводов вырывается пар – начинается трудовой день. Движение улиц Вертов показывает с помощью полиэкрана: поначалу кажется, что, наклоненные нижними краями друг к другу, левая и правая части кадра просто дублированы, но перемещение камеры продолжается, мы видим, что съемки ведутся с двух камер. В левой части движение ускоряется, Кино-Глаз будто обгоняет нашу способность видеть и фиксировать ритм жизни. Два здания полиэкранный совмещены в одном кадре, обе точки съемки «завалены» влево; в нижнем углу полупрозрачно наложен работающий кинооператор. Этот довольно сложный кадр тем не менее воспринимается естественно, поскольку и в «реальной» жизни нас окружает большое количество информации, которую мы поглощаем симультанно. Кино-Глаз будто не дает кинопроизводству привычно для зрителя «фильтровать» поток образов и смыслов, заставляя и с экрана ловить саму жизнь.

Бытие города, как движение машин, бесконечно. Совмещенные на одном экране едущие навстречу друг другу трамваи, соединяются в перспективе, создавая иллюзию «бесконечного» трамвая, как символа цикличности бытия и бесконечности, непрерывности жизненных процессов (Рисунок 53).

¹²⁷ Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления / Ред.-сост. Д. В. Кружкова. М.: Эйзенштейн-центр, 2008. Т.2. С. 149.

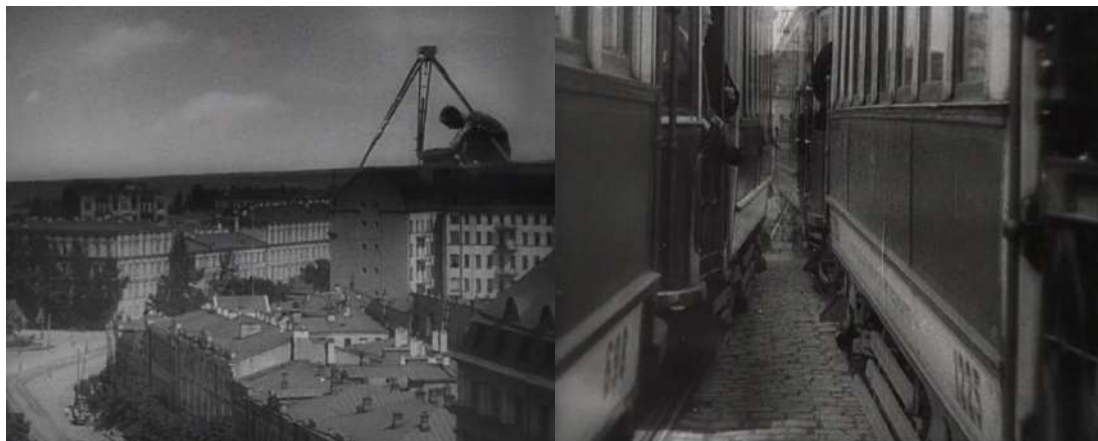


Рисунок 52-53 Кадры из фильма «Человек с киноаппаратом» (Д. Вертов, 1929).

Следующая часть «Человека с киноаппаратом» – панегирик человеческому труду. Кино-Глаз сопоставляет различные виды человеческой деятельности, усматривая в них единство преобразования реальности (стирка штор/мытьё головы в парикмахерской, бритьё бороды/затачивание топора, швея/монтажер). Образ взаимосвязи Вертов акцентирует в работе телефонисток: все соединены трудом на общее благо. Все взаимодействует со всем, эти связи – нити – еще не раз метафорой вернутся в кинотексте «Человека с киноаппаратом» эпизодами на швейной фабрике.

День подходит к концу и, закольцовывая визуальное повествование, подводя к развязке, Вертов снова вплетает в кинотекст полиэкранный: в нижней 2/3 части располагается затихающий город, на который спускаются сумерки, наверху кинооператор отдыхает, пользуясь затишьем. Человек, ставший служителем – Паном – диониссийской стихии жизни, получил возможность, приобщившись к «божественному», подняться над жизнью. Кино-Глаз же становится проводником аполлонического чувства меры, остается свободным от сиюминутных порывов, чтобы чутко уловить и зафиксировать ритм жизни, ее музыку, ее хаос и порядок, ее циклы и неповторимые моменты.

Однако для Вертова полиэкранный — не только удобный монтажный прием структуризации визуального ряда. Вместе с тем, в некоторых эпизодах полиэкранный сопоставление способствует сокращению расстояния между объектами и убирает «ненужные» для зрителя детали, которых бы и не было, будь

его кино вещь постановочной. С одной стороны, использование Вертовым полиэкрана служит украшением визуального текста, с другой — маскирует принципиально важные фабульные точки, которые плавно вплетаются в повествование. Полиэкранный становится важной интонационной частью авангардного киноязыка Дзиги Вертова. Его эксперименты с целью наглядно и просто выразить идею породили глубокие коннотации. Полиэкранные окна оказались способны порождать метафорические подтексты, впрочем, доступные пониманию далеко не всякого неподготовленного зрителя.

Как мы увидели выше, полиэкранный начал активно использоваться первыми кинематографистами. Многие принципы были разработаны и применены уже Мельесом, в самый ранний период развития кино.

Полиэкранный оказался способным выполнять разнообразные функциональные задачи: быть укороченным телефонным проводом, нагнетать саспенс, сближать персонажей лент по территориальному принципу, совмещать в одном кадре прошлое и настоящее, внешнее бытие персонажа и жизнь его внутреннего мира (мечты, сны, фантазии и пр.). На семантическом уровне полиэкранный позволил художникам создавать метафорические образы сверхчеловеческих возможностей персонажа (как в случае вездесущности Наполеона в ленте Абея Ганса) или играть в «телепортации» (у Жоржа Мельеса). Пожалуй, одним из популярных мотивов использования полиэкранности в последующие годы станет тема сближения людей благодаря развивающимся технологическим возможностям (в первую очередь, речь идет о телефонных линиях).

Для Дзиги Вертова полиэкранный становится поиском новой, авангардной формы искусства, нетрадиционной эстетики. Его творчество во многом послужило отправной точкой для многих деятелей искусства XX века. Многие идеи Вертова были не только усвоены художниками «высокого» искусства, но и нашли свое место в массовом. Их следы можно найти в пропагандистско-развлекательных фильмах и

телевидении СССР. Сегодня большинство его приемов уже так гармонично вплелись в эстетику мирового кино, что не всегда ассоциируются с их первоначальным автором-изобретателем.

В целом суть использования первыми мастерами кинематографа полиэкранного приема становится экспериментаторская работа с возможностями кадра, его композиционное усложнение и сообщение ему многомерности. Материя внутрикадрового пространства при этом становится более пластичной, текучей, «живой», несущей в себе следы сознательного творческого моделирования визуальной реальности. Это принципиально отличает поликадр от обычного кадра, несущего в себе идею окна в мир, некоего прозрачного портала, проема, в котором предстает картина мира, бесплотная, но обладающая иллюзией трехмерной реальности.

Важным фактором возникновения нового поэтического языка, присущего уникальной художественной среде, является творческая воля самого режиссера. Именно она становится активным действующим лицом в эпоху освоения нового вида искусства, нового видения мира. Поэтому и демонстрация творческого процесса как активного воздействия на киноматерию, ее сознательное конструирование оказываются органичными и значимыми для моделируемой среды.

Забегая вперед, отметим, что после того как этот первоначальный период в истории кино завершается, интерес к полиэкранности заметно ослабевает. Полностью побеждает монокадровая структура и концепция кинофильма как «окна в динамическую реальность», живущую самостоятельно, независимо как от воли создателей (уж не говоря о зрителях). Полиэкранный зримо дает понять, что экранная реальность сконструирована, имеет своих модераторов, что ее структура отличается от непосредственного физического видения индивида. Таким образом, полиэкранный обнажает факт творческого созидания, сознательного моделирования, фантазии, а в ряде случаев – и свободу художественного творчества. Все это качественно повышает визуальный эстетизм произведения, однако разрушает иллюзию непосредственного запечатления зримого мира таким, «какой он есть», что не всегда является целью авторов произведения и не всегда воспринимается аудиторией.

2.2. Вторая волна интереса к полисегментации / полиэкранности и ее функциональность в культуре и искусстве середины XX века

В середине XX века принципиально меняется картина мира. Развитие технологий, мечты о покорении космоса, память о недавних мировых войнах оказывают существенное влияние на восприятие обыденной реальности и на тенденции ее подчинения, упорядочивания. Возникает потребность взять под контроль практически все сферы жизни, что выливается в постепенное внедрение в городскую среду камер слежения. Вездесущие камеры, зародившись как потребность визуального охвата отдельных локаций (например, в магазинах или на режимных объектах) начинают постепенно захватывать все сферы человеческого бытия, поскольку наделяют своего обладателя сверхчеловеческими способностями: одномоментного присутствия в различных точках пространства, в некотором роде эффект парения над подконтрольной территорией. И на этой волне ожидаемо возникает потребность сжатия потоков визуальных данных в границы физических возможностей человеческого глаза, и как следствие происходит активация полиэкранности. Транслируемые видео с камер слежения и по сей день расположены каждый в своем сегменте, равномерно разделяющих плоскость мониторов.

На это же время приходится и становление телевидения как самостоятельного вида медиа. Именно здесь полиэкранный актуализируется и развивается в полную силу, однако стоит уточнить, что его использование редко выходит за рамки функциональности. В первую очередь он позволяет структурировать и упорядочивать ускорившиеся и увеличившиеся в количестве информационные потоки – это и инфографика, и проекции на декорационный задник за спинами ведущих новостей и телемосты, которые на эстетическом уровне являются наглядной демонстрацией сокращения расстояния между объектами, разными локациями посредством и современных технологий, и могущества нового СМИ.

В сфере закрытых художественных форм, в частности в кинематографе, напротив, интерес к полиэкранности изрядно ослабевает. Можно констатировать,

что накопленный опыт первых десятилетий XX века не развивается деятелями кино. В большом авторском кино с середины века полиэкранный не используется, в проходных, коммерческих он появляется эпизодически, как правило, в качестве демонстрации персонажей, беседующих по телефону, в качестве интригующего элемента, призванного управлять зрительскими эмоциями, или даже демонстрировать «аттракционность», «сделанность» художественной среды. На наш взгляд, эти основные тенденции связаны с попыткой придать киноматерии подвижность, пластичность и вариабельность, характерных для телевизионной среды. Стоит отметить, что активное развитие и возросший интерес к телевидению в целом оказал существенное влияние и на другие сферы искусства, в частности – на поп-арт.

2.2.1 Поп-арт

Зачастую фрагментирование кинематографической материи носит игровой характер, однако отражает и глубокие изменения, происходившие в социокультурной среде эпохи, что чутко уловили художники поп-арта.

Начало XX века ознаменовалось поисками нового языка в изобразительном искусстве. «Фрагментарная скульптурность, как бы отраженная в зеркальной мозаике»¹²⁸ кубизма, скрупулезная работа орфистов с цветом и светом, будто деформирующем и в то же время создающем зримую реальность картины — так в искусстве этого периода проявляется полифоническое видение мира (но, разумеется, это уже не картина магической вселенной, которая стала нерелевантной для этих лет). Но сегментированию подвергается не пространство композиции, а будто само пространство изображаемой действительности. В свое время футуристы подхватили тенденцию дробления образа и объекта. Анализируя новое искусство, К.С. Малевич писал: «В новых произведениях мы не видим изображения предметов <...> наше внимание привлекает структура

¹²⁸ Рид Герберт. Краткая история современной живописи. М.: Искусство-XXI век, 2006. С. 73.

произведения, его фактура и контрастная острота сопоставления множества различных элементов...»¹²⁹. В. Кандинский продолжает дробить реальность на сегменты посредством линий и фигур, но они формируют сетку нового пространства будто «естественным путем».

Поп-арт возникает в 1950-1960-е годы в противовес модернистской победе над «живой» и привычной реальностью и всем человеческим в целом, как ответ «непонятному» абстрактному экспрессионизму — с одной стороны. С другой же, становится ярким воплощением экранной, а точнее, телевизионной эпохи со всеми принципами ее формирования. Речь идет о перманентном сегментировании плоскости экрана, вездесущности полиэкранных композиций, фрагментирующих не только экранную среду. Делению, «монтажу» начинает подвергаться и объективная реальность: СМИ фильтруют новости, ракурсы, многие области обыденного мира остаются за пределами экранной среды, словно «вырезаются» из информационного потока.

Поп-арт возвращает видимую узнаваемость и границы предметам и реальности поп-арт, параллельно осмысляя новый статус категории «вещь». Почти за век до приобретения материальными предметами такого высокого статуса, тенденцию роста значения вещей отмечал К. Маркс, поднимая вопрос о «товарном фетишизме», что форма продуктов и соотношение стоимости труда не связаны с физической природой этих вещей, а является отношением к ним общественности¹³⁰. О сращивании культуры и общественного производства в XX веке говорит С. Холл в статье «Центральность культуры», отмечая, что продукты подобной «культурной революции» не сравнимы по ценности с достижениями предшествующих эпох¹³¹. Однако, поп-арт опроверг это утверждения, поскольку художники этого направления еще при жизни приобрели невероятную известность, признание, а их произведения – весьма высокую стоимость.

¹²⁹ Малевич К.С. Черный квадрат. О себе / К.С. Малевич. Москва: Эксмо, 2015. С. 122.

¹³⁰ Маркс К. Капитал. Критика политической экономии. Т. 1 // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Т.23. Изд. 2-е. М., Государственное издательство политической литературы, 1960. С. 82.

¹³¹ Соколов К.Б. Глобализация: История, современность и искусство. М.: Государственный институт искусствознания, 2012. С. 297.

Для эстетики поп-арта характерно особое, новое отношение к категории «вещь», ставшее откликом на потребительский дискурс, довлеющий над обыденной действительностью. Но вещь включается не только в систему потребления обществом, но и становится центральным объектом репрезентации («потребления») для художников поп-арта. Ж. Бодрийяр констатирует, что объектом потребления вещь становится после своей трансформации в знак, полным смыслов и соотношенным в другими вещами-знаками¹³².

В первую очередь, поп-арт вернул на плоскость картины объект в его зримой, реалистичной форме. На полотнах появляются предметы, близкие и знакомые каждому обывателю. Вещи, переосмысленные художниками и мыслителями своего времени, начинают приобретать статус «новой функциональной вещи».

Заложенные Х. Ортега-и-Гассетом идеи масс и общей дегуманизации искусства¹³³, подхватил Жан Бодрийяр, озвучив возникновение и всеохватность общества потребления в период 50-х — 60-х гг. Д.Г. Бычихин в своем исследовании подчеркивает, что практика потребления и ориентированная на нее индустрия производства и рекламы занимают ведущую роль. Как результат меняются и характер вещей (их облик и технология производства), но и статус этих предметов в повседневной, приватной сфере, и шире – в картине мира¹³⁴.

Первая половина XX века ознаменовалась большими политическими и экономическими потрясениями: Первая Мировая Война, Революция 1917 года в России, Вторая Мировая Война, Великая Депрессия в США — все эти трагические этапы истории не могли не сказаться на состоянии общества. Разрушения материальной среды обитания человека, дефицит вещей первой необходимости и психологический стресс от потери устоявшегося образа жизни изменили настроения и потребности человека. Поэтому как только экономика начала вставать на ноги, как

¹³² Бодрийяр Ж. Система вещей. / Пер. с фр. С. Зенкина. М.: «Рудомино», 1999. С. 214.

¹³³ Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. Сборник. Пер. с исп. М.: Радуга, 1991.

¹³⁴ Бычихин Д.Г. Статус функциональной вещи в произведениях американского поп-арта 1961-1965 гг.: эстетический анализ [Электронный ресурс]: автореф. дис. канд. философ. наук: 09.00.04. М., 2002. URL:<http://www.dissercat.com/content/status-funktsionalnoi-veshchi-v-proizvedeniyakh-amerikanskogo-pop-art-1961-1965-gg-estetich>

только производство вещей «встало на поток», люди начали стремиться заполнить нужными и ненужными вещами свой дом в попытке создать иллюзию достатка и стабильности. И эти настроения так или иначе отражаются и в произведениях поп-арта. Несмотря на фарсовый оттенок, видимой насмешки над обществом потребления, можно почувствовать и определенную долю нежности, с которой художники «нового фигуративного искусства» (термин, введенный в обиход критиком Жеральдом Гассио-Талабо) относятся к изображаемым предметам.

Всеохватывающий интерес к вещам и «вещности» замечает С.П. Батракова и находит оправдание этой тенденции в глубинных потребностях человека: «Вещь завладела умами философов и воображением художником, когда произошло стремительное обесценивание "выговоренных" истин. <...> Неизменная, надежная, правдивая вещь взамен изменчивых, ненадежных, обманчивых символов и знаков... <...> Тяготение к вещи неизменно сопровождало утопические попытки ... превратить "видимость" в "бытие"»¹³⁵.

Самой знаковой работой, предвосхитившей основные концептуальные аспекты поп-арта, стал коллаж **Ричарда Гамильтона** «Что делает наши дома такими особенными, такими привлекательными?» (1956).

На коллаже (Рисунок 54) мы видим типичный интерьер дома «среднего» потребителя, начиненный предметами комфорта, воспетыми рекламой. В отдельном пространстве помещен в картинную раму увеличенный фрагмент комикса, висящий рядом с «классическим» портретом. За окном виден кинотеатр с афишей, предлагающей погрузиться в просмотр модного фильма. Фигуры атлета и девушки вырезаны из журналов и отличаются от остальных объектов на плоскости коллажа своей фотографичностью. Мужчина держит в руке леденец Тутси Поп, будто это теннисная ракетка, таким образом, Гамильтон показывает подмену исконно-английских увлечений американской продукцией. У. Гомперц¹³⁶ обращает

¹³⁵ Батракова С.П. Художник переходной эпохи (Сезанн. Рильке) // Образ человека и индивидуальность художника в западном искусстве XX века / ред. А. Ф. Ермаков. М., Издательство «Наука», 1984. С. 72-74.

¹³⁶ Гомперц Ц. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси / пер. с англ. И. Литвиновой. М.: Синбад, 2016. С. 332.

внимание на цельный образ безупречной гостиницы. В фигурах атлета и женщины можем увидеть отсылку к образу Адама и Евы, только Гамильтон переносит их из Эдема в рай послевоенной легкой жизни.

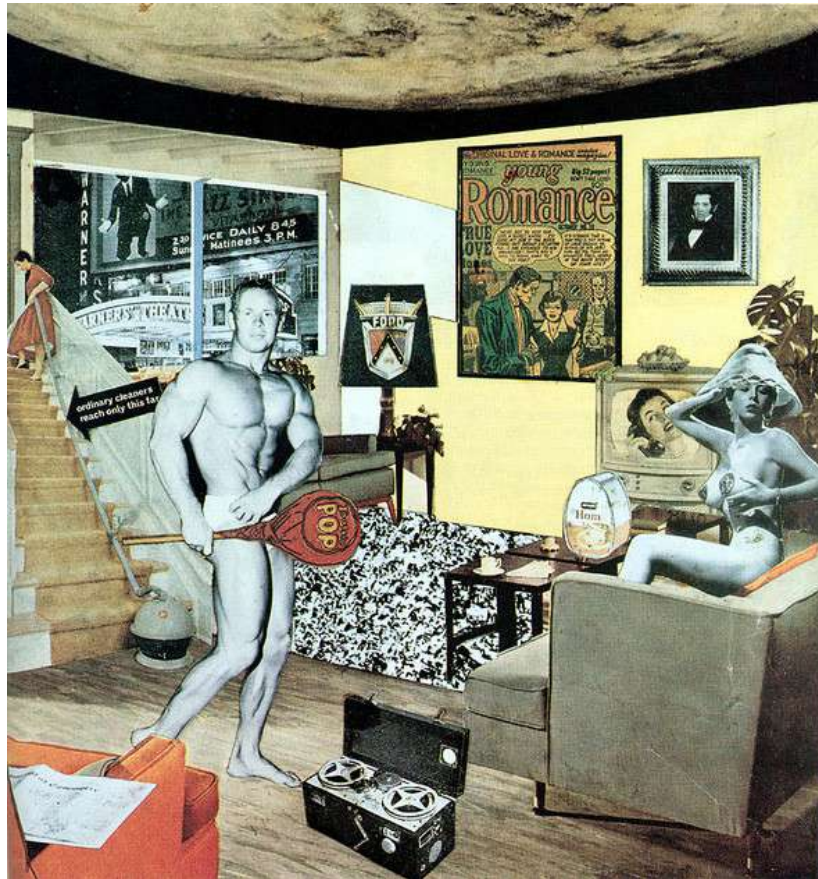


Рисунок 54 Ричард Гамильтон. Что делает наши дома такими особенными, такими привлекательными?. Коллаж, 26x24.8 см, 1956. Кунстхалле, Тюбинген.

Пылесос, магнитофон, газета, телевизор — все фиктивные атрибуты благоустроенности и комфорта — заполняют среду обитания человека, создавая иллюзию жизни, полностью контролируемой самим дивидуумом¹³⁷. На фоне избытия предметов и знаков практически незаметна расположенная слева фигура женщины в красном халате со шлангом от пылесоса в руках. Интересно, что визуально именно эта женщина, лестница и пол кажутся «настоящими» и

¹³⁷ В философии постмодернизма на смену индивидууму — модернистскому типу человека — приходит дивидуум, т. е. делимый, лишенный целостности. Подробнее см. Делёз Ж. Переговоры / пер. с фр. В.Ю. Быстрова. СПб., «Наука» 2004; Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. М., «Евразийское движение», 2009. С. 157-160; Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство / Дуков Е.В. М.: ГИИ, 2016.

исходными обитателями изображенного дома. Все остальные компоненты, напротив, выделяются своей искусственностью, о которую постоянно «спотыкается» взгляд. Тем не менее, Гамильтон уловил тенденции, намечавшиеся в обществе: путь от выживания к изобилию и развлечениям.

Типичной полисегментированной композиции в работе нет, но в силу обилия вещей и как следствие — знаков, возникает эффект полиэкрана. На плоскости работы Гамильтона можно отметить и наличие графически обозначенных границ между сегментами композиции, и их отсутствие. Каждая вещь несет в себе функцию окна, портала в пространства других смыслов. Или, как отмечал Ж. Бодрийяр, предметы начинают утрачивать свои функции и становятся частью «более обширной комбинаторики»¹³⁸. Можно сделать вывод, что все образы, знаки, предметы, внедренные в композицию коллажа, вплетены в открытую сеть гиперссылок, где каждый элемент исчерпывается в «дискурсе коннотаций».

Новая функциональная вещь обладает характером знака, но семантическую составляющую этого знака формируют не пользователь вещи, а сама культура потребления. Обновления, улучшения, модернизации предметов потребления под воздействием конвейерного производства и рекламы происходят в сфере потребительской культуры. Таким образом, общество потребления находится в постоянном тонусе и гонке за новинками, пребывая в состоянии иллюзии дефицита. Е.А. Андреева справедливо заключает, что «будучи по форме прямым и часто патетическим высказыванием, поп-арт в следующую же минуту, со второго взгляда, обнаруживает, что подsunул зрителю квазипатетику, обнаруживает невозможность отличить правильную меру от фальшивой, обнаруживает, что механизмы понимания абсурдны и сюрреалистичны»¹³⁹.

В художественной основе произведений важную роль играют коллажирование, серийность, связанные нередко с полисегментацией пространства изображения.

¹³⁸ Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция; Республика, 2006. С. 150-158.

¹³⁹ Андреева Е.Ю. Всё и Ничто: Символические фигуры в искусстве второй половины XX века [Электронный ресурс]. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. С. 194. URL: http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5433227

Художники поп-арта Энди Уорхол, Рой Лихтенштейн, Джеймс Розенквист, Питер Блейк и многие другие вдохновлялись рекламой, журналами, фильмами, телевидением, комиксами и даже украшенными витринами. В 1957 году «крестный отец британского поп-арта» **Питер Блейк** написал картину «На балконе», которая считается самым значительным его произведением (Рисунок 55). Полотно полностью выполнено в технике масляной живописи, коллажная техника выражена в смысловой структуре.



Рисунок 55 Питер Блейк. На балконе. Холст, масло, 121.3x90.8 см, 1955-1957.

Галерея Тейт, Лондон.

На плоскости картины изображены четыре фигуры на садовой скамейке, демонстрирующие полотна других художников (например, «Балкон» Э. Мане, 1868, который держит в руках мужчина слева). Голова субъекта в синей рубашке с коротким рукавом закрыта обложкой популярного американского журнала Life. Вокруг персонажей размещены и другие атрибуты коммерческой продукции:

газеты и журналы, бутылки, пачки сигарет, флажки. Практически каждый объект, помещенный Блэйком в композицию картины, иллюстрирует сцены на других балконах. Таким образом, объект «балкон» приобретает фрактальные свойства, а фактическая композиционная структура работы – эффект полиэкрана. При этом «исходный» балкон (сама картина) становится транзитной зоной, в пространстве которой равноценны и произведения «высокого» искусства, и продукция масскульта, становящиеся порталами, гиперссылками в пространстве знаков.

В работе *Some of the Sources of Pop Art VI* Питер Блэйк отразил тенденцию американизации жизни простых британцев (Рисунок 56). Полисегментированная композиция работы состоит из основного квадрата, выполняющего функцию рамки для восьми равных частей. Американские иконы и лидеры рыночной сферы заключены каждый в своем сегменте; художник не отдает предпочтения тому или иному образу: строгая геометрическая сетка, в квадратах которой заключены образы, дает этому подтверждение.

Узнаваемые символы американского образа жизни чередуются с ярко раскрашенными картинками: пин-ап карточка, кока-кола, звездно-полосатый флаг, Элвис Пресли, черно-белая фотография Мэрилин Монро, Микки Маус, «Тонущая девушка» Роя Лихтенштейна. (В 1963 году американский деятель поп-арта Рой Лихтенштейн берет за основу комикс Тони Абриццо (Tony Abruzzo "Run for Love". Secret Hearts, №83, D.C. Comics, 1962.) и, фрагментируя его, создает работу «Тонущая девушка»¹⁴⁰. Новаторство Лихтенштейна заключается в том, что он фильтрует и абстрагируется от потока попсовых образов, «нейтрализуя содержание... он исправляет композиции комиксов, освобождая их от суеты сюжета»¹⁴¹.)

¹⁴⁰ Waldman D. Roy Lichtenstein. The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York. 1993. P. 113-119.

¹⁴¹ Андреева Е.Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX — начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007. С. 115.



Рисунок 56 Питер Блейк. Some of the Sources of Pop Art VI. Шелкография, 69x67x5 см, 2007. Belgravia Gallery, Лондон.

Каждый знак, которому Блейк нашел место в свое коллаже, открывает дверь в соответствующее семантическое пространство. Трагическая судьба Мэрилин Монро, имидж которой воспринимался как идеальный, отражена черно-белым цветом фотографии звезды. Все вместе изображения формируют картину мирной жизни, где дети смотрят веселые мультики, взрослые смотрят игровые фильмы и слушают прекрасную музыку, где есть время для удовольствия и любования красотой – но все это является продуктом американской культуры.

Сугубо «английским» в работе становятся спичечные коробки, а обложка одного из них отсылает к Мэтью Уэббу, подарившем родине повод для настоящей гордости – 24 августа 1875 г. капитан Мэтью Уэбб стал первым человеком, вплавь преодолевшем пролив Ла-Манш. Питер Блейк незаметным, неказистым спичечным коробком демонстрирует, что в современном мире настоящие, важные вещи теряются в потоке красочных вещей, знаков, имиджей. Но по-настоящему важные вещи не привлекают такого внимания. Используя поликомпозицию, Питер Блейк смог включить в одну визуальную «сетку» систему знаков, предложив игру «найди лишний элемент». Вот только не вписывающийся в общую систему потребления образов символ настоящей доблести является единственным знаком, заслуживающим остаться на полотне.

Одной из главных особенностей творческих экспериментов **Роберта Раушенберга** становятся попытки объединить двухмерную живопись и скульптуру. В результате появились комбайны¹⁴² — произведения, составленные из элементов, не имеющих друг к другу отношения. По мере развития техники создания комбайнов, все больше утверждалась реальная функция «дополнительных» предметов. Утилитарный характер этих объектов (метлы, подушки, зонты, одежда) помогал Раушенбергу использовать их как связующее звено «между повседневным существованием и сферой эстетического»¹⁴³.

В комбайне «Одалиска» (1955/1958) Раушенберг произведение выходит за пределы картинной рамы. Название самой работы созвучно слову «обелиск», а вся конструкция в целом имеет схожее с обелиском строение. Композиция работы состоит из трех сегментов, ограниченных не картинной рамой, но физическими контурами составных элементов: чучело курицы, картина и опора на подушку, играющая роль постамента (Рисунок 57). Внутри центрального, живописного участка работы обнаруживается отдельная полисегментированная композиция.

Каждый сегмент картины имеет довольно четкое обозначение границ. Одной из центральных фигур на живописном полотне является обнаженная женщина в полулежащем положении. Интересно, что фигура женщины, ее поза и нагота наводят на мысль, что перед нами одалиска — любимый объект изображения художников XIX века. В защиту этой теории работает и аллюзия на название работы Раушенберга. На стене за спиной девушки висит картина, с трудом поддающаяся идентификации, но напоминающая «Голубых танцовщиц» Э. Дега (1897). В левом углу живописного сегмента «Одалиски», в стык с предыдущим блоком располагается репродукция картины Ф. Э. Пико «Амур и Психея» (1817). В правой части сегмента Раушенберг поместил черно-белую фотографию сжатой в кулак мужской руки. Демонстрация силы мышц вступает в игру с подчеркнуто-женственной центральной фигурой одалиски. Интересно, что особенности силуэта,

¹⁴² От англ. combine — комбинировать, объединять.

¹⁴³ Hopps W., Davidson S. Robert Rauschenberg: a retrospective. Solomon R. Guggenheim Museum, New York. 1999. P. 100.

цвет волос и прическа напоминают икону американской поп-культуры — Мэрилин Монро. Остальные сегменты композиции выполнены в мягких, светлых тонах. Атмосфера этих блоков, воющая собака в нижней части полотна на фоне бескрайних полей, создают ощущение полуденного зноя.

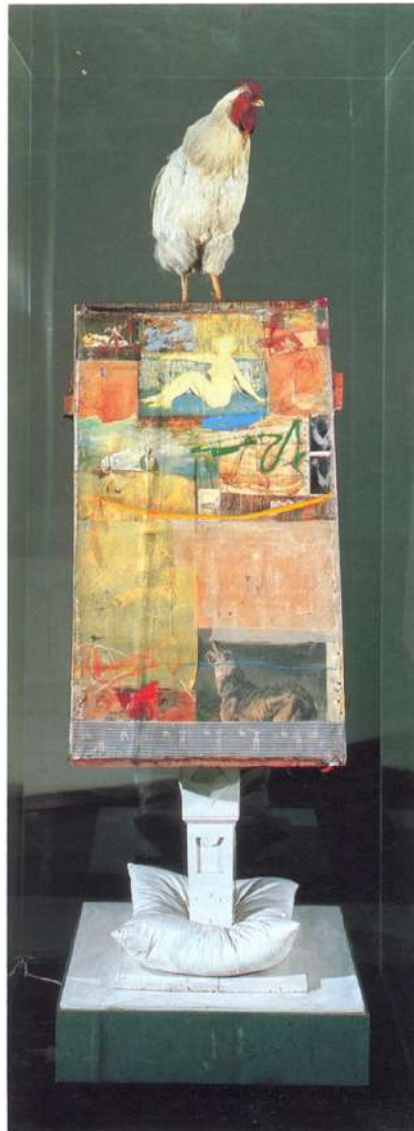


Рисунок 57 Роберт Раушенберг. «Одалиска». Атласная подушка, чучело курицы, фотографии, репродукции, 210.8x63.8 см, 1955-1958 гг. Музей Людвига, Кёльн.

В целом, полисегментированная композиция «Одалиски» сводится к сюжету, который можно обозначить как «Сон в летний день». К сновиденческому толкованию работы отсылает и подушка, служащая опорой для всей композиции.

В. Бычков справедливо отмечает, что существенным достижением Раушенберга в работе «Одалиска» стало «реальное преодоление живописной поверхности,

выведение живописи в трехмерное пространство и включение ее в некие принципиально новые художественные контексты»¹⁴⁴. Эту работу можно охарактеризовать как апогей авангардистских тенденций попытки преодоления границ картинной рамы. Вся композиция словно проникает в пространство обыденности, распространяет негу вокруг себя. Помимо фактической полисегментации живописной части работы можно отметить и присутствие эффекта полиэкрана посредством предметных частей работы. И роли границ между произведением и «внешним» миром выступает уже воздушная среда. «Одалиска» начинается в центре, с живописного полотна, а продолжается, проникает в мир: вырастает в земную поверхность конструкцией пьедестала и устремляется вверх через чучело курицы.

Композицию работы «Знаки» (1970) можно условно разделить на три вертикальных сегмента (Рисунок 58). Базз Олдрин, выполняющий лунную походку, занимает довольно обширную область левой части работы, над ним, чуть поодаль — армейский джип с четырьмя военными, над ними — в черно-белом цвете мирные люди с зажженными свечками. Правая верхняя часть «Знаков» уравновешена черно-белой фотографией студентов, выражающих антивоенные настроения. Ниже — профиль Джона Кеннеди и несколько кадров из документального видео «Убийство Кеннеди: Фильм Запрудера». Между правым и левым частями полотна наложены друг на друга пять сегментов: над выставленным в американском Капитолии для прощания телом Мартина Лютера Кинга помещена жертва городского бунта, выше — Вьетнам, два американских солдата поддерживают своего раненого товарища. На них наложена фигура Бобба Кеннеди, делающего заявление. За ним, акцентированная красным цветом — американская рок-певица Дженис Джоплин в пылу выступления.

¹⁴⁴ Бычков В.В. Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века. Книга 2. М.: Культурная революция, 2008. С. 688.



Рисунок 58 Роберт Раушенберг. Знаки. Печать, композиция 89.4x67.9 см, лист 109.2x86.4 см, 1970. Castelli Graphics, Нью-Йорк.

Отдельную семантическую вертикаль образуют части рук: рука, распростертая над телом Кинга, словно прощается с ним, в центре композиции рука словно пытается защитить раненого и остановить войну во Вьетнаме, а поднятые вверх руки студентов в правом верхнем углу работы призывают прекратить кровопролития. Центральная вертикаль, поднимаясь от смерти, восходит к жизни, воспеваемой Джоппин. Несмотря на то, что «Знаки» можно читать как портреты эпохи (в том числе обезличенный скафандром технологический прорыв на Луну), Майк Эттнер делает интересное наблюдение о более сильном резонансе, вызываемом композицией рук на полотне: «Заметьте, как Раушенберг подчеркивает их физическое значение, их символическую важность. Рука может захватить... винтовку, чтобы управлять другими, или держать свечу в молитве или схватить микрофон, чтобы выразить свободу. Пальцы руки разведены в стороны с призывом к миру или простираются в благословении мертвых»¹⁴⁵.

¹⁴⁵ Ettner M. Rauschenberg's Signs URL:<http://www.mikeettner.com/03/2009/rauschenbergs-signs-an-appreciation/>

Если рассматривать полотно в целом, мы увидим, как Раушенберг визуально «сталкивает» категории жизни и смерти. Каждый отдельный сегмент композиции внутренне также наполнен этой дихотомией (поющая о свободе Джоплин погибла незадолго до создания «Знаков», погибшему Кеннеди противопоставлен его брат и т.д.). Если Джаспер Джонс иллюстрировал в своих работах процесс перехода «обычного» предмета в область искусства, Раушенберг пытался стереть эти границы полностью. Поэтому основным полем своего творчества он выбирал область зазора между искусством и жизнью, где смог выражать свое восхищение образами, имиджами и вещами, доступными всем и каждому.

Художники поп-арта интересовались и «потребляли» все порождения цивилизации: и мусор, и подлинные ценности. В одну композиционную структуру включались и идолы поп-культуры, и репродукции картин Моне, Леонардо да Винчи, Ренуара и многих других, обыденные предметы, мебель, и мусор... В.С. Турчин в связи с этим называет поп-арт «демократическим» искусством, в котором «есть привкус нравственного благодушия и бездумного оптимизма, хотя все это можно воспринять как эстетику обыденного и вульгарного»¹⁴⁶.

Усилиями поп-арта стираются границы между искусством и «реальной» жизнью. Новые боги — Имидж, Бренд и Вещь — начинают заполнять собой среду обитания человека. Поп-арт жаждет уловить новую динамику цивилизационного пространства, дискретность мира, дробящегося на броские имиджевые образы, на нечто усиленно рекламируемое, будь то высокое искусство прошлого или современный ширпотреб. В каком-то смысле поп-арт иронизирует и над древней полисегментацией, отображающей веру в многомирие магической вселенной, - и над бесконечным пиршеством предложения общества потребления, над усложненными композициями витрин и прилавков. Поп-арт как бы признает невозможность прежнего взгляда на мир, свойственного станковой картине Нового времени. Нет больше благоговения перед маленькой частицей целостного пространства жизни и его обитателями, перед взглядом человека, не способного созерцать весь мир сразу.

¹⁴⁶ Турчин В.С. По лабиринтам авангарда. М.: Изд-во МГУ, 1993. С. 217.

Сегментация отображает новый образ мира, утративший иллюзию целостности, и новый взгляд на мир – стремящийся к всеохватности и поиску показательных, типичных множеств вещей и лиц. Художник поп-арта как бы говорит, что теперь становится недостаточным один ракурс, один фрагмент картины мира, в котором смогли бы отобразиться все самые важные смыслы, предметы, атмосфера. Современность должна быть составлена, смоделирована из многих граней, многих ракурсов, множественного и заведомо нецелостного предмета отображения. Поп-арт стремится вернуть эффект всевидения, могущественного сверхчеловеческого созерцания – но теперь оно присутствует в другом мире, где дух захватывает от обилия яркого мусора, всевозможной мишуры, нередко выдаваемой за нечто высоко значимое и ценное. Относительность всех ценностей и достижений и, вместе с тем, привычку к цивилизационной среде, состоящей из предметов и образов массового потребления выражает поп-арт, со свойственной ему постмодернистской многозначностью интонаций.

В полисегментации поп-арта есть и эффект вспышек светомузыки на дискотеках, и ритмы езды по скоростным магистралям, и мотив избыточности, переполненности мира вещами, товарами, знаменитостями, которых тоже «производит» медийная среда цивилизации. В такой среде легко затеряться, творчество становится все более массовым и, с другой стороны, все более далеким от масс в своих классических, элитарных формах.

Художник коллажа в поп-арте как бы акцентирует присутствие авторского начала, полемичность селекции предметов композиции в этом вновь таком анонимном жизненном пространстве. Художник показывает придуманность и сделанность своего произведения, оно теперь тоже «немного вещь», немного дизайн, не вполне элитарная форма, но и не вполне массовая, а синтезирующая и обыгрывающая обе творческие стратегии.

Американский художник **Джаспер Джонс** направил свою творческую энергию на постижение и репрезентацию границы между искусством и повседневностью.

Объекты, интересующие художника, известны каждому и являются частью коммуникационной городской среды. Конкретные, знакомые образы и предметы находят свое место в работах художника, но при этом их принадлежность материальному миру начинает ставиться под сомнение, в силу «непостоянство смысла»¹⁴⁷ буквы, цифры, флага — центральных объектов в творчестве Джонса.

В 1958 художник создает работу «Три флага», представив своеобразный рельеф из трех американских флагов, наложенных друг на друга и пропорционально увеличивающихся вглубь картины. Разбирая наложенные друг на друга сегменты последовательно, можно выделить следующую архитектуру. Постаментом символа американской свободы (флаг на первом плане) становится символ американской свободы (центральный флаг), строящийся на принципах американской свободы (нижний флаг). Т.е. в смысловой основе «Трех флагов» заложено фрактальное множество, ограниченное волей художника тремя итерациями. А мы видим трансформацию обычной вещи в неоднозначный объект, даже в произведение искусства за несколько «очевидных» шагов.

Казалось бы обыденный предмет «флаг» начинает функционировать сразу в трех плоскостях: как национальный символ, воспроизведение и произведение искусства. Джаспер Джонс создает пространство, в котором становится возможным сосуществование «объекта и его представления»¹⁴⁸. Можно отметить попытку художника выстраивать архитектурную ось, на которой располагаются репрезентуемые объекты. Эта ось направлена из глубины картины по направлению к зрителю.

¹⁴⁷ Юнг К.Г. Архетип и символ / Сост. и вступ. ст. А.М. Руткевича. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2015. С. 44.

¹⁴⁸ Alloway L. Six painters and the object. The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, 1963. p. 9-10.



Рисунок 59 Джаспер Джонс. Три флага. Холст, энкаустика, 77.8x115.6x11.7 см, 1958. Музей американского искусства Уитни, Нью-Йорк.

Визитной карточкой **Джеймса Розенквиста** стали типичные рекламные клише: четкие силуэты, выигрышные ракурсы, крупность объектов и деталей, яркие, сочные цвета. Интересно, что людей Розенквист практически исключил из своих сюжетов, но изобилуют фрагменты рук, глаз, голливудских улыбок — достаточные детали для передачи замысла. Розенквист иронизирует над тем, что современный человек становится прежде всего носителем отдельных функциональных деталей внешности, говорящих визуальных элементов, быть может, аналогичных «экранам» с сообщениями; а что находится «между» этими сообщениями-фрагментами тела — не имеет значения. Человек, как и мир, уже не воспринимаются в своей целостности, это мелькание избранных фрагментов, обрывков, как бы «слоганов» тела как своего рода полиэкрана.

Композиция работы «Я люблю тебя вместе со своим "Фордом"» (1961) включает в себя три равных по величине сегмента (Рисунок 60). Нижний ярус картины занимают спагетти в сочном соусе, цвета насыщенные и яркие. В области центрального сегмента расположена часть лица красивой женщины с томно приоткрытыми губами. Изображение черно-белое, нечеткое, создающее атмосферу интимного пространства. Передний бампер автомобиля в верхней части картины тоже выполнен в черно-белом цвете, но все линии четкие; «Форд» выглядит почти таким же «сочным», как и спагетти в нижней части работы. Таким образом, в

приватное пространство межличностных отношений начинает активно проникать реклама, происходит коммерциализация быта и, главное, самих чувств супругов. Художник подмечает возросшую делимость мира и то, что приватная жизнь начинает строиться аналогично рекламному сообщению, уравнивающему в правах и ценности – внешнюю красоту, силу чувств, эффектность, дороговизну и престижность предметов потребления. Полисегментация здесь явно острабяющий прием, способствует появлению эффекта броской рекламы, так что и тема любви встраивается в рекламный дискурс и тем самым профанируется.



Рисунок 60 Джеймс Розенквист. Я люблю тебя вместе со своим «Фордом». Холст, масло, 210x237.5 см, 1961. Музей современного искусства, Стокгольм.

«Ожидания» и «реальность» заиграли новыми красками в работе Розенквиста «Грань» (1978). Композиция состоит из четырех горизонтально разделенных сегментов (Рисунок 61). Смысловое сгущение идет по направлению к центру. Верхняя часть картины: от грязной посуды — к чистой. От нижнего сегмента к центру восходят ожидания женщины, что с супружеством она получит комфортную, безопасную жизнь (изображенную в работе фрагментном ярко окрашенного автомобиля). По смыслу пространство полотна можно разграничить и согласно трехактной структуре: хрупкое чувство любви вступает в сферу рыночных отношений, происходит обмен «услугами», которые могут оказать друг другу в супружестве мужчина и женщина (в данном контексте сегменты автомобиля и чистой посуды объединяются). В заключительной, верхней части,

властвуют бытовые реалии, к которым приводит коммерциализация межличностных взаимоотношений.



Рисунок 61 Джеймс Розенквист. Грань. Холст, масло, 228.6x243.8 см, 1978.

Acquavella Galleries, Нью-Йорк.

Четыре графически обозначенных в работе сегмента можно объединить и в два блока. Надежды, возлагаемые на материальное благосостояние, и возросшие ожидания от счастья (три нижних яруса, объединенные в один) упираются в «потолок» верхнего сегмента, заполненного слоями мыльных, невымытых блюд, выше которых не подняться героям «Грани».

Таким образом, мы видим, что в работе Розенквиста сегментирование композиции и грани между изображениями условны и поливариантны по смыслу. Предметы и изображения вступают между собой в любые связи, в зависимости от уровня внимания и фантазии «потребителя» этого произведения искусства.

Насмешка над неутолимой жадностью приобретения и разрозненности новой вселенной – современной цивилизации с ее рекламой и модой – тем не менее, не несет в произведениях поп-арта резко негативных, осуждающих оттенков. Художники словно готовы внутренне признать, что культ консюмеризма, ценности общества потребления, во-первых, имеют право на существование, во-вторых, неизбежны, в-третьих, не имеют достаточно весомой альтернативы. Так стоит ли отвергать тот единственный мир, состоящий из осколков, обрывков, коллажей

предметов, чувств, настроений, призывов, ярких форм, который окружает человека? Без такого мира можно легко ощутить себя в пустоте, без почвы под ногами. Как пишет культуролог Д.А. Журкова, подробно анализируя российскую эстраду: «Процесс потребления лишь на какое-то мгновение "выдергивает" героя из отчаяния, а зачастую лишь усиливает ощущение пустоты и бессмысленности бытия... вскрывает духовный диссонанс индивида с реальностью»¹⁴⁹. Поп-арт же камуфлирует духовный кризис и диссонанс индивида с реальностью, создавая эффекты внешне избыточно разнообразного, богатого формами, событиями, идеалами мира. И полисегментация способствует этой иллюзии изобилия, перенасыщения впечатлениями, желаниями, обрывочными смыслами.

Над примирением мира людей и мира вещей усердно трудился и **Энди Уорхол**, глядя в популярный образы и марки. Работа «Банки с супом "Кэмпбелл"» (1962) представляет собой композицию из однотипных картин с банками супа, расположенных в строго выверенных рядах вдоль стены выставочного зала (Рисунок 62). Таким пространственным решением Уорхол ставит знак равенства между галереей и супермаркетом, упрощая свойственную искусству глубину. Художник будто говорит, что новая художественная реальность лежит на поверхности, в том же измерении, что и жизнь общества потребления, происходит «снятие единичности, оригинальности предмета и образа»¹⁵⁰. В композиционном строении так же можно уловить тенденцию овеществления произведения искусства. Полисегментированная композиция работы, как и «Одалиска» Раушенберга, выходит за границы картинной рамы картины и расширяется уже не в условном, а реальном, жизненном пространстве. У. Гомперц¹⁵¹ отмечает отсутствие руки художника и бесстрастную холодность, которые являются движущей силой работы. Повторяющийся мотив банки супа становится в

¹⁴⁹ Журкова Д.А. Песни о вещной любви: аура потребления в современной российской поп-музыке // Обсерватория культуры. 2017. № 14 (2). С. 173.

¹⁵⁰ Буров А.М. Художественная функция системного повторения в фотографии // Искусствознание. 2012. № 3-4. С. 221.

¹⁵¹ Гомперц У. Непонятное искусство: от Моне до Бэнкси / пер. с англ. И. Литвиновой. М.: Синбад, 2016. С. 345.

оппозицию традиционной оценки произведения искусства как редкого и уникального. За каждым полотном, репрезентующим, на первый взгляд, одинаковые банки¹⁵², Уорхол ставит усилия рабочих, непризнанных и неизвестных, добавляя в работу и завуалированный политический и социальный контекст.



Рисунок 62 Энди Уорхол. Банки супа «Кэмпбелл». 32 панели. Холст, синтетические полимерные краски, 51x41 см, 1962. Музей современного искусства, Нью-Йорк.

Энди Уорхол активно работал и с образами современных ему богов и богинь имиджевого Олимпа: Мэрилин Монро, Натали Вуд, Элизабет Тейлор, Джима Моррисона, Элвиса Пресли и многих других. Работа «Диптих Мэрилин» (1962) представляет собой 50 одинаковых изображений знаменитой актрисы, нанесенных на холст. Двадцать пять портретов в левой части выполнены в ярких цветах, свойственных популярной культуре, в правой части лица черно-белые, местами затерты, нечетки; самые крайние бледны, кажутся потерявшими свою «физическую» оболочку. С одной стороны мы видим икону стиля, идола нового «пантеона» звезд, с другой стороны, на контрасте – человеческую трагедию, утрату личности, которая привела Мэрилин Монро к преждевременной смерти.

¹⁵² Если внимательно приглядеться к изображениям, можно заметить, что каждое изображение уникально: где-то изменен дизайн этикетки, манера письма ни разу не повторяется.

«Портреты Уорхола отрицают многие традиционные формы... самым действенным способом рассмотрения... является прочтение их, как серии визуальных тропов, которые отображают и описывают постоянно меняющиеся представления о красоте и сексуальности, известности и популярности»¹⁵³. Вот только образ Мэрилин остается застывшим, бабочкой в янтаре. А однотипность портрета наводит на мысль, что мы наблюдаем лишь фрагмент конвейерной ленты. Акцент на тиражировании всем знакомых и близких в пространственно-географическом смысле вещей, брендов и имиджей становится визитной карточкой Энди Уорхола.

Куратор музея Гуггенхайма Сьюзан Дэвидсон заметила, что «репрезентуемые образы, репрезентуемые в своем исходном виде или трансформированные посредством иронии, могут быть прочитаны двояко: и как торжество непосредственности, и как резкая критика поп-культуры»¹⁵⁴. И эта семантическая поливариантность становится главной особенностью предметов нового популярного искусства.

А.В. Рыков замечает противоречие в устремления художников поп-арта: «Постмодернисты хотели помыслить такое пространство, которое невозможно поработить никакой структурой, единое и неделимое пространство, где нет отдельных предметов и отношений между ними – всегда властных отношений»¹⁵⁵. Однако художественная среда их произведений репрезентовала делимость, фрагментарность, иллюзию отмены иерархической структуры. Полисегментированную композицию в работах художников поп-арта, можно рассматривать как формальный прием и как метафизический феномен. С одной стороны, полисегментированная композиция работ указывает на доминирование культа потребления и американской поп-культуры;

¹⁵³ Энди Уорхол — художник современности / Альманах. Вып. 121. СПб.: Palace Editions, 2005. С. 22.

¹⁵⁴ American Pop Icons // Published on the occasion of the exhibition on American Pop Icons. Guggenheim Hermitage Museum, Las Vegas. May 15 — November 2. 2003. Organized by Susan Davison. The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York. 2003. P. 12.

¹⁵⁵ Рыков А.В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм»: Проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960-1990-х гг. СПб.: Алетейя, 2007. С. 350.

иллюстрирует «засорение» среды обитания *homo sapiens* (и ментальной, в том числе) отходами коммерческой продукции. С другой же позволяет углубиться в сопоставление отдельных сегментов и как бы сигнализирует о той или иной поставленной себе художником творческой задаче, которая требует деления произведения на несколько отдельных фрагментов.

2.2.2 Неавторские формы узко-функционального или поверхностно-формального использования полиэкрана

Заложенная в эпоху немого кино тенденция использовать полиэкранный прием в качестве телефонного провода подхватывается кинематографом в середине XX века и активно применяется в разговорах между персонажами лент. Этот мотив присутствует во многих фильмах, например, «Милый сэр» (*Indiscreet*, С. Донен, 1958), «Телефон пополам» (*Pillow Talk*, М. Гордон, 1959), «Суд сумасшедших» (Г. Рошаль, 1961 г.), «Аэропорт» (*Airport*, Дж. Ситон, Г. Хэтэуэй, 1970), «Когда Гарри встретил Салли» (*When Harry met Sally*, Р. Райнер, 1989), «К черту любовь» (*Down with love*, П. Рид, 2003) и многих других.

В конце 50-х годов этот прием позволял также и обойти кодекс Хейса, запрещающий показ на экране откровенно эротических сцен. Например, в фильме «Милый сэр» (*Indiscreet*, С. Донен, 1958), телефонный разговор между героями происходит в ванной (Рисунок 63). Однако, и мужчина, и женщина фактически находятся каждый в своем приватном пространстве. Режиссер делает акцент на сексуальном напряжении между героями; их обнаженные стопы, прижатые к стенам, разделяет только тонкая черная линия между сегментами их полиокон. Откровенный эротизм этой сцены формально не нарушает кодекс Хейса именно посредством полиэкранный деления кадра на две части. Вуалирование запрета на подобные эротические сцены в последствие станет у кинематографистов приемом. Речь идет о полиэкранный или последовательно смонтированных кадрах, когда один влюбленный в своей комнате находится, например, на левой стороне кровати, а

другой влюбленный – в своей постели, соответственно на правой стороне кровати, что должно косвенно выражать тоску героев по близости.



Рисунок 63 Кадр из фильма «Милый сэр» (Indiscreet, С. Донен, 1958).

Как мы отмечали во введении, некоторые исследователи ошибочно приравнивают прием полиэкрана к мозаике, однако в короткометражном фильме «День в Нью-Йорке» (N.Y., N.Y., Ф. Томпсон, 1957) можно все же обнаружить элементы *мозаичности* (Рисунок 64). В целом визуальное полотно Ф. Томпсона напоминает изобразительные работы футуристов, а так же имеет некую отсылку к работам Дзиги Вертова. Как и в «Человеке с киноаппаратом», мы видим один день из жизни города «без прикрас». Калейдоскоп и многократное дублирование изображения говорит нам о всеобщности, однотипности процессов в организме мегаполиса. Но в отличие от вертовского города, органичности всех его жизненных процессов (как рабочих, так и досуговых), у Томпсона Нью-Йорк представляется скорее ульем, в котором обитают трудолюбивые люди-пчелы.



Рисунок 64 Кадр из фильма «День в Нью-Йорке» (N.Y, N.Y. Ф. Томпсон, 1957).

В середине XX века появляется новая тенденция употребление приема полиэкрана в качестве *дробления художественной реальности*. Как правило, куски, «выпадающие» из целостностной мизансцены отдельно взятого кадра, не приводят к потере важных для повествования деталей.

Полиэкранный кадр как функциональный прием дробления художественной реальности проявился в фильмах «Афера Томаса Крауна» (The Thomas Crown Affair, Т. Джуисон, 1968) и «Бостонский душитель» (The Boston Strangler, Р. Флайшер, 1968). Помимо уже рассмотренных нами телефонных разговоров, противопоставления героев, нависшей угрозы и т. д. сегменты становятся частями паззла, из которых складывается общая картина реальности. В «Бостонском душителе» это эпизод пресс-конференции (Рисунок 65). Разные ракурсы и крупности объектов, деление на сегменты пространства, которое можно было бы показать единым кадром, подчеркивает тревожность людей, их одиночество перед лицом опасности. Кажется, что черное пространство между сегментами поликадра символизирует информационные провалы и связанный с этим страх.



Рисунок 65 Кадр из фильма «Бостонский душитель»
(The Boston Strangler, Р. Флайшер, 1968).

Итак, начиная с 60-х годов в кинематограф начинает проникать постмодернистское видение мира – раздробленного, сегментированного, однако еще способного «склеиться» в единую картину. В фильме «Афера Томаса Крауна» сегменты полиэкранного кадра также собираются в паззл кинореальности, только между ними нет пробелов, они разделены лишь черными линиями, словно

паутиной, которую плетет преступник (Рисунок 66). Полиэкранный эпизод в фильме «Штамм Андромеда» (The Andromeda Strain, Р. Уайз, 1971) отражает раскол реальности (Рисунок 67). Ужас, который испытывают герои в погибшем городе, не позволяет им соединить осколки своего мира в единую картину. Окружающая действительность распадается и в фильме «Американские граффити» (More American graffiti, Б. Нортон, 1979). Несмотря на царящую в те годы философии хиппи утверждающей любовь и пацифизм, режиссер утверждает равнодушие людей друг к другу: едущие в одной машине герои находятся в своих сегментах, между ними черная пропасть, хотя они близки друг к другу физически; обстановка в доме так же сегментирована, образуя ячейки, отделенные друг от друга черными линиями (Рисунок 68).



Рисунок 66 Кадр из фильма «Афера Томаса Крауна» (The Thomas Crown Affair, Н. Джуисон, 1968).



Рисунок 67 Кадр из фильма «Штамм Андромеда» (The Andromeda Strain, Р. Уайз, 1971).



Рисунок 68 Кадр из фильма «Американские граффити»
(More American Graffiti, Б. Нортон, 1979).

В последующие годы мотив дробления художественной реальности так же актуален будет в кинематографе, однако отличительной чертой лент, снятых в начале XXI века становится невозможность собрать визуальную ткань повествования из осколков, полиэкранных окон (например, «Кусочки Трейси»). Подобным образом линии-разделители будут фрагментировать единую мизансцену на сегменты, утверждая раздробленность межличностных отношений и разрушение реальности героев (например, в фильме «Реквием по мечте»).

2.2.3 Кирилл Домбровский. Александр Шейн

Для отечественного художественного кино полиэкранные композиции стали актуальны в 1960-1980-е годы. На период бурного развития технологий в 50-60 годах XX столетия приходятся и эксперименты с множественной композицией. В первую очередь опыты с полиэкраном коснулись сферы документального, научно-популярного кино. Стоит отметить отдельно, что в неигровых формах телевидения полиэкранные композиции начали закрепляться уже на первых этапах развития телевидения и постепенно стали равноактуальны и востребованы во многих телевизионных жанрах, будь то выпуск новостей и прогноз погоды или открытые неигровые формы. В первую очередь полиэкранные формы телетекста позволяли не только уплотнять информационный поток в режиме экономии эфирного

времени, но и наглядно демонстрировать звуковое сопровождение. В более широком смысле у отдельных режиссеров возникала уникальная художественно-эстетическая среда, но это по большей части характерно для работ Кирилла Домбровского.

Довольно успешные опыты Кирилла Домбровского с полиэкраном заново открывают художественные и семантические возможности приема и другим режиссерам. Исследованием его фильмов в 1960-е и 1970-е гг. занимались А.Г. Соколов и Я.Л. Варшавский. Последний выделил несколько наиболее значимых выводов относительно полиэкранного приема в кинематографе, его идеи были подхвачены А. Соколовым и развиты в диссертационном исследовании.

А.Г. Соколов провел эксперимент на фильме К. Домбровского «Земля и небо» («Мосфильм», «Центрнаучфильм», 1969), постоянно демонстрирующемся на ВДНХ. До просмотра зрителям выдавался небольшой опрос, с целью выявить два главных момента: насколько человек воспринимает количество поданной информации и нравится ли полиэкранный прием визуально. Предположения А.Г. Соколова во многом оправдались: зачастую зритель просто не поспевал за отдельными кадрами, но ратовал за активное использование множественной композиции в кинематографической ткани фильмов¹⁵⁶. Анализируя тот же фильм «Земля и небо», М.Ф. Казючиц выделяет особенности строения поликадров Домбровского¹⁵⁷. В первую очередь, разнородные объекты и действия развиваются синхронно; действия разбиваются на фазы с целью усиления выразительности (героиня поднимает руку, экскаватор поднимает ковш и т. д.). Во-вторых, Домбровский учитывает смысловую корреляцию между отдельными изображениями (персонажи реагируют на события, происходящие в соседнем окне). В третьих, имеет значение и композиционная иерархия изображений: периферические окна

¹⁵⁶ Соколов А.Г. Кинематографическая природа множественной композиции: полиэкранный прием, его природа и принципы режиссуры. С. 12.

¹⁵⁷ Казючиц М.Ф. Человек, наука и фантастика в научно-популярном кинематографе К.И. Домбровского // Киноведческие записки. 2015. № 110. С. 383.

имеют «служебные» задачи развивать и обогащать содержание центрального, то есть они играют роль визуального комментатора.

А. Шейн создавал фильмы-плакаты, воспевающие достижения страны (например, фильм «Шагай, страна!» 1981 – Рисунок 69). В приходом к власти Л. Брежнева в стране начинается период снижения темпа экономического роста, производительности труда. Усиливалось техническое отставание от капиталистических стран. Агитационные и утрированно восторженные фильмы Шейна призваны были пробудить энтузиазм в трудящихся массах. Так, Я.Л. Варшавский писал о работе над картиной «Наш марш» (1970): «Хотим рассказать в «Нашем марше» о годах пятилетки. Отбираем кадры: первые тракторы, первые самолеты. Получается парад металл. Как очеловечить наш рассказ? Найти тракторы с трактористами? Показать, как в самолеты, улыбаясь, садятся пилоты? Полиэкранный подсказывает другое решение. Покажите в одном фрагменте поликадра трактор, а в другом, пусть отдельно, человека — и возникает новое целое: не «трактор и мужчина», а «трактор и тракторист». Возникает внутрикадровый смысловой монтаж»¹⁵⁸. Однако сегменты поликадра не коррелируются в единую картину мира; бросается в глаза искусственность событий, неискренность героев. Художественная реальность, призванная соединиться в образ процветания и могущества страны, остается раздробленной на части (Рисунок 70).



Рисунок 69 Кадр из фильма «Шагай, страна!» (А. Шейн, 1981).

¹⁵⁸ Варшавский Я.Л. Полиэкранный монтаж. С. 11.



Рисунок 70 Кадр из фильма «Наш марш» (А. Шейн, 1970).

Мода на полиэкранный фильм должна была модернизировать звучание официальных идеологических посылов, сделать их визуально более привлекательными, обновить их восприятие и показать актуальность патриотического воспитания «новым» художественным языком. Используя полиэкранный фильм как техническую «новинку», достижение культуры, демонстрировалась и ультрасовременность социалистического строя. Но добиться с помощью полиэкрана повышения содержательности и искренности идеологического кино оставалось невозможно. Изобилие полиэкрана оказало противоположный эффект, сформировав напыщенную искусственность банальных сопоставлений.

Несмотря на широкие возможности, которые открывает перед режиссерами полиэкранный фильм, зачастую его использование не выходит за рамки функциональности, остается попыткой оживить клише либо развлекательного фильма, неавторского или же идеологического.

Анализ фильмов, приведенный в этом разделе показывает, что по большей части в художественном кинематографе возможности полиэкрана использовались достаточно ограничено. В основном акцент смещается в сторону сопоставления событий, происходящих в разных местах или на разных временных промежутках, но в одно и то же время или же позволяет компилировать несовместимые вещи (например, хроника и постановочные кадры). Полиэкранный фильм в 1960-1980-х годах позволяет частично передать атмосферу эпохи – активное развитие технологий, в первую очередь. Но с точки зрения поэтики существенного влияния на

художественную составляющую телетекста полиэкран не оказывал: частично усиливал выразительность, устанавливал причинно-следственные связи и др., но эти и другие функции на протяжении практически века легко решались и линейной композицией визуального текста.

Середина XX века характеризуется потребностью контроля и упорядочивания большинства сфер жизни, идет активное внедрение камер слежения. Как следствие востребованным становится и сжатие визуальных потоков до границ, охватываемых человеческим глазом одновременно, и происходит активация полиэкраннысти. Тенденцию охвата разнопространственных и / или разновременных локусов подхватывает и телевидение, разделившее эту могущественную возможность со своим зрителем. Посредство формальных возможностей полиэкрана структурируются и упорядочиваются информационные потоки – появляются инфографика, проекции, телемосты. В сфере кинематографа, напротив, интерес к полиэкраннысти заметно ослабевает, а редкие его появления в художественной материи связаны, скорее, с попыткой повторить вариабельность и пластичность телевизионной среды. Существенное влияние телевидение оказало и на сферу изобразительного искусства – на поп-арт.

Полисегментированная композиция в работах художников поп-арта не в последнюю очередь стала реакцией на новую динамику социокультурного пространства, дискретность обыденной реальности. Новый образ мира являет собой утрату иллюзии целостности, а новый взгляд на этот мир стремится к всеохватности, к поиску типичных множеств лиц и вещей. Художники поп-арта утверждают многосоставность, смоделированность предмета изображения, подспудно пытаясь вернуть эффект сверхчеловеческого всевидения – теперь это своего рода «око цивилизации», «око потребительства», коллаж взглядов в атмосфере информационного бума. В коллажах поп-арта акцентировано авторское начало, придуманность и сделанность произведения.

Постмодернистская ирония над жадной приобретения и дискретности новой картины мира, однако не несет в произведениях поп-арта резко негативных, осуждающих оттенков. Художники словно признают многогранность и многозначность культурных процессов: ценности общества потребления и неизбежны, и имеют право на существование, и не имеют весомых альтернатив. Полисегментация в поп-арте демонстрирует иллюзию изобилия, избыточности и разнообразия форм при перманентном присутствии диссонанса человека и реальности.

В кинематографе рассматриваемого нами периода полиэкранный прием характеризуется своими узко-функциональными и поверхностно-формальными функциями. Наиболее популярным, по-прежнему остается мотив использования его в разговорах между персонажами, совмещенными сегментами в границах одного кадра. Одна из самых востребованных функций полиэкранный — визуализация симультанного развития параллельных сюжетных линий, придание разветвленной повествовательности более эффектной зрелищности. Но отпечаток дискретности картины мира проникает и в художественную реальность, что выразилось в дроблении художественной реальности на части, словно разбросанными в черной пустоте. Существенной характеристикой заявляемой раздробленности становится возможность «склеивания» этих кусков в единую картину: отсутствующие части не влияют на смысл, а из видимых формируется целостная мизансцена.

Эксперименты Кирилла Домбровского с полиэкраном стали примером успешного опыта с множественной композицией в отечественном документальном, научно-популярном кино. В его работах полиэкранный усиливала выразительность, значимость центральных сегментов, позволяла выстроить причинно-следственные связи и посредством дополнительных окон комментировать содержание основного сегмента. В идеологических, утрированно патриотических работах Александра Шейна полиэкранный, в первую очередь, демонстрировал ультрасовременность социалистического строя и его привлекательность посредством «нового» художественного языка. Однако полиэкранный оказался не в силах преодолеть свою

функциональность ни в работах К. Домбровского, ни модернизировать или оживить идеологические послылы у А. Шейна.

2.2.4 Брайан Де Пальма. Евгений Матвеев

После первых экспериментов 1900-1910-х гг. художественный кинематограф обратится к помощи полиэкрана для усиления напряжения лишь спустя почти 60 лет. В 1973 году наследник хичкоковской традиции **Брайан Де Пальма** использовал полиэкранный фильм в фильме «Сестры» (Sisters, 1973). Вдохновленный небольшой статьей о русских сиамских близнецах Кривошляповых, Де Пальма обыграл психологические трудности, с которыми могут сталкиваться разделенные близнецы. По сюжету фильма, молодая девушка знакомится с мужчиной, и они проводят ночь вместе. Утром происходит убийство любовника, которое видит из окна напротив репортер Грейс.

Полиэкранный фильм в визуальной ткани фильма появляется лишь в завязке фильма, когда происходит убийство. С точки зрения взаимодействия сегментов внутри за-экранный реальности можно отметить равнозначное соотношение частей кадра и четко очерченные границы между ними. Черная вертикальная линия словно является непреодолимой для персонажей стеной.

Пространство кадра пропорционально делится по вертикали на две части. В правом сегменте установлена точка съемки изнутри квартиры, в которой происходит убийство: мы видим жертву со спины, он отчаянно стучит окровавленной рукой в окно (Рисунок 71). В левой части кадра «взгляд» на это окно снаружи, с улицы, однако с довольно близкого расстояния. В следующих кадрах расстояние от внешней стороны окна увеличивается до точки съемки из квартиры журналистки Грейс, которая через мгновение станет свидетелем преступления. Точки съемки из двух квартир формируют линию взгляда, на телевидении подобной съемкой «с плеча», как правило, решается задача демонстрации диалога между героями. Так же эти кадры несут отголосок фильма Абея Ганса «Луиза», о котором

мы говорили выше. Однако, в отличие от своего предшественника, Де Пальма применил полиэкран, который, не столько фиксирует физическое расстояние между героями фильма, сколько акцентируют невозможность преодолеть черту, разделяющую их.

Последующим наполнением сегментов Де Пальма накаляет противостояние двух женщин и обстоятельств, складывающихся вокруг них. Звонок Грейс в полицию – слева, звонок в дверь Дэниэль – справа. В момент, когда Дэниэль впускает в свою квартиру мужа, содержание сегментов «меняется местами»: в левой части кадра располагается квартира девушки, в правой – Грейс пытается привести полицию к месту преступления (Рисунок 72). Вероятно, эта смена связана с появлением второстепенных персонажей, в частности – мужа Дэниэль, пришедшего ей на помощь, и увеличение шансов ей избежать наказания, поскольку ситуация в правой части кадра угрожает развернуться против заявлений свидетельницы.



Рисунок 71-72 Кадры из фильма «Сестры» (Sisters, Б. Де Пальма, 1973).

Де Пальма работает и с ритмом: неторопливым, утрированно заторможенным движениям убийцы противопоставлена энергичность и бег Грейс; активная деятельность мужа Дэниэль, прибирающего место преступления, соотнесена с намеренно неспешным опросом свидетельницы и движением полицейских.

Когда муж Дэниэль выходит из квартиры, идущие ему навстречу полицейские, казалось бы, неминуемо должны были столкнуться с ним лицом к лицу, однако это не происходит, и они лишь оказываются снова в левом сегменте кадра, а квартира убийцы снова оказывается в правой части экрана. Эти кадры можно «прочитать»

как лабиринт ухищрений, в который преступники ввели полицейских и свидетельницу. Тем не менее, в фильме «Сестры» он является не структурообразующим принципом, а скорее «приправой» для экранной материи. Полиэкранный становится визитной карточкой данного режиссера, создает видимость индивидуального почерка и в целом способствует медийному интересу к творчеству режиссера.

Сложно судить, действительно ли Де Пальма вкладывал в свои полиэкранные эпизоды смыслы, обнаруженные нами, однако, что важно для нашего исследования – полиэкран обнаруживает в себе самодостаточность и способность при определенных условиях преобразить визуальную материю, вне зависимости от изначальных целей его применения.

В фильме «Кэрри» (Carrie, 1976) Де Пальма внедряет полиэкран лишь в кульминационном эпизоде, когда оскорбленная девушка начинает мстить своим обидчикам. Четкого деления между сегментами полиэкранных кадров нет, они монтируются встык, не разрывая визуальную материю посредством непреодолимых границ. Однако, никаких новых смыслов от использования полиэкрана в фильме не возникает, обнаруживается лишь попытка режиссера показать увечья, которые наносит ученикам взгляд Кэрри, но в общей суматохе, творящейся во внутрикадровом пространстве, сегментирование плоскости кадра кажется лишним и сбивающим с толка (Рисунок 73).



Рисунок 73 Кадр из фильма «Кэрри» (Carrie, Б. Де Пальма, 1976).

Спустя четыре года вышел один из самых скандальных фильмов Брайена Де Пальмы — «Бритва» (Dressed to Kill, 1980).

С первых эпизодов режиссер посредством полиэкрана разрывает линейное течение художественного времени: он делит кадр на части, использует наложение. В левой части кадра мы видим снятое крупным планом лицо женщины, а в правой части – ее воспоминания о недавно пережитом сексуальном приключении. Внутренние границы поликадра размыты, что создает иллюзию повтора события. Этот эпизод спекулирует на мотивах вуайеризма, в данном случае на роль подглядывающего режиссер назначает зрителя (Рисунок 74).



Рисунок 74 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).

Эстетика «Бритвы» ориентируется на традиции итальянских фильмов ужаса – джалло. Тема подглядывания пронизывает всю визуальную материю фильма, акцентируется и в последующих полиэкранных эпизодах. В правой части кадра мы видим женщину в парике и черных кожаных перчатках (режиссер пытается сбить зрителя с толку, предлагая ему этого персонажа в качестве возможного убийцы), она в бинокль следит за доктором. Психолог располагается в левой части кадра, он находится у себя дома, в комфортном для себя пространстве. Четко очерченных границ между сегментами нет, Де Пальма утрирует проницаемость границ сред пребывания персонажей, что прочитывается как территориальная близость опасности, отсутствие безопасного места, условность и хрупкость барьеров между убийцей и жертвой.

В продолжение полиэкранный эпизод Де Пальма оставляет в левой части кадра доктора, в правой располагается свидетельница убийства. В обоих пространствах

по телевизору идет одна и та же передача о транссексуале. Этот мизанабим является подсказкой о личности маньяка, двигает сюжет фильма, а полиэкранное сопоставление является лишним: его можно прочесть как представление возможных жертв, но сумасшедший взгляд доктора указывает скорее на его причастность, чем невиновность.

В целом фильм «Бритва» является скорее набором наиболее удачных для фильмов ужасов узнаваемых клише. И при том, что находки Де Пальмы, связанные с полиэкранностью и особенно мизанабимом достаточно оригинальны, они не влияют на содержание картины, не усложняют и не корректируют его, но лишь способствуют усилению саспенса.

Спустя почти тридцать лет Де Пальма возвращается к полюбившемуся ему клише в фильме «Страсть» (Passion, 2012): эротизм, жесткость, черные кожаные перчатки убийцы и полиэкран. Экран делится пропорционально на две части тонкой черной линией – пространства сегментов непроницаемы, герои и взаимодействовать напрямую не могут, и выразить свои чувства по отношению друг к другу – тоже. В левой части детально снятые глаза отвергнутой любовницы, в правой части – пара жестокосердных изменников, которых девушка застала вместе (Рисунок 75). Последующие поликадры являются попыткой режиссера сюжетно и эмоционально сопоставить убийство и балетную постановку «Послеполуденный отдых Фавна»: хрупкость нимфы / жертвы перед напором и силой фавна / убийцы, длинный шарф, фигурирующий и в либретто, и в расследовании убийства (Рисунок 76).



Рисунок 75-76 Кадр из фильма «Страсть» (Passion, Б. Де Пальма, 2012).

С одной стороны, этот полиэкранный эпизод можно прочесть как очередную попытку режиссера сбить зрителя со следа настоящего убийцы, но предложенные им подсказки в течение фильма не допускают этого. Банальность сопоставления бросается в глаза, вероятно по большей части внедрение полиэкрана потребовалось Де Пальме в качестве собственной визитки. Одним словом, в творчестве Де Пальмы полиэкранный становится попыткой придать фильмам большую эффектность, аттракционность. Однако режиссер не столько экспериментирует с визуальной материей, с монтажом сюжетных звеньев и линий, сколько создает клише управления зрительским вниманием.

Как упоминалось выше, полиэкранные композиции стали невероятно востребованы в открытых формах экранных искусств, в частности на телевидении. И его успех в неигровых жанрах, научно-популярных заинтересовал режиссеров кино – рождается желание использовать полиэкранный и в закрытых художественных формах. Однако содержательная сторона наполнения сегментов полиэкранный композиции, отработанная годами на телевидении, оказалась слабо осмысленной, и прием полиэкрана, как правило, оставался замкнутым в рамках собственной функциональности. Аналогичная картина в игровом кино наблюдается во второй половине века и в советском искусстве.

В 1984 году на экраны СССР вышел фильм **Евгения Матвеева «Победа»** — экранизация одноименного романа Александра Чаковского. С целью совмещения постановочных, игровых и хроникальных эпизодов режиссер решил прибегнуть и к помощи полиэкрана, равно как и другими кинематографическими приемами (мизанабим, флешбеки).

Получился фильм-плакат, фильм-диалог, но диалог не только договаривающихся сторон, но и событий, между которыми пролегло почти 30 лет: Потсдамская конференция Большой Тройки в 1945 году и совещание европейских стран за мир и безопасность в Хельсинках 1975 году. Стремясь показать взаимосвязь решений, преемственность в стремлении к миру Советской власти, простых людей, для которых

война не стала средством обогащения, Евгений Матвеев выстроил свой фильм нелинейно, постоянно «переключая» зрителя между 1945-м и 1975-м годами.

С первых минут фильма режиссер делит экран равномерно на четыре части. 1975 год, в Хельсинки прибывают главы стран. В двух верхних окнах полиэкранного кадра идут на посадку самолет за самолетом; в двух нижних спускаются по трапу участники совещания, журналисты. Не увеличивая хронометраж фильма, режиссер успевает между титрами ввести зрителя в исторический контекст, показать масштабность запланированной встречи, ее международность.

Людские волны, спешащие на совещание, полностью заполняющие экран, продолжаются как репортаж на экране телевизора в номере военного корреспондента Михаила Воронова, глазами которого зрителю предстоит увидеть события фильма. Мизанабим служит и обратным переходом к мировым событиям, становясь на протяжении всего фильма вспомогательным для зрителя элементом для моментального узнавания «включенной» эпохи.

Напоминая зрителю об исторических фактах, расставляя акценты на намерениях членом Большой Тройки, Матвеев вводит еще один полиэкранный эпизод: в двух нижних частях экрана Америка прощается с президентом Рузвельтом. Отвергая преемственность дружественных намерений своего предшественника, в верхней части экрана новый президент США Трумен в автомобиле отдает приказ о скорейшем создании атомной бомбы для ведения переговоров с СССР с позиции силы (Рисунок 78). Этот полиэкранный кадр накаляет эмоциональную составляющую фильма, противопоставляя отказ от преемственности решений прежнего президента, с уходом которого не осталось шансов на быстрое и мирное урегулирование поставленных на обсуждение в Потсдаме вопросов.

1945 год, два подружившихся военных корреспондента Михаил Воронов и американец Чарльз Брайт посещают зоны стран-победителей для установления достоверности фактов. Посредством полиэкрана делятся на три части кадры эпизода в советской зоне: окно с танцующими солдатами отъезжает в правый верхний угол, слева улыбающиеся лица, нижнюю часть экрана занимает вагон, на

стене которой солдат пишет мелом «Ну, Люсёк, держись!». Время от времени цветное окно с героями-журналистами сменяется на черно-белый стоп-кадр — фотографию, сделанную ими (Рисунок 78). Движения во всех окнах предсказуемы — центральное внимание уделяется радости людей, а вот камера подвижна: разные крупности, панорамная съемка плавно сменяют друг друга. Постепенно выводя зрителя из хроникальных съемок, изображение становится цветным. Отъезжающий поезд в нижней части экрана начинает движение, и это окно заполняет все пространство, завершая полиэкранный эпизод.



Рисунок 77-78 Кадры из фильма «Победа» (Е. Матвеев, 1984).

Воронов и Брайт приезжают в английскую зону, окно с ними снова отъезжает в правый верхний угол, а в левом и нижнем происходит переподготовка пленных немецких солдат под руководством британских военачальников. Щелчок затвора — и черно-белое фото (стоп-кадр) вытесняет журналистов из их окна. Снова щелчок — и вот они, наши герои, с ужасом взирающие на происходящее. Используя полиэкранный эпизод, Евгений Матвеев, не позволяет привычному линейному повествованию пропустить хоть одну эмоцию людей, акцентируя внимание на всех событийных и эмоциональных компонентах эпизода.

Появление полиэкранных эпизодов четко регламентировано кинотекстом, они напрямую связаны друг с другом и постоянно перекликаются. Так, кадры с танцующими советскими солдатами, полными надежд на скорейшее возвращение домой противопоставляются муштре пленных немецких солдат на территории английской зоны. В завершение полиэкранный эпизод снова акцентируется дальнейшая судьба сторон: советские солдаты на поезде направляются домой, а для

немецких пленным война не окончена, их продолжают тренировать страны-победительницы.

Деление экрана на четыре части в начале фильма при прибытии представителей стран-участниц совещание в Хельсинки созвучно аналогичному геометрическому делению в развязке фильма, но в этих полиокнах происходит подписание мирного соглашения.

Полиэкранный фильм Е. Матвеева выполняет ряд кинематографических задач: демонстрация одновременности показанных событий и всеобщности эмоций у героев, создание нарративного напряжения, сжатие экранного времени. Посредством мизанабима происходит переключение между эпохами и разными местами внутри одной временной точки. При этом все полиокна имеют четкое геометрическое деление посредством белых линий, а движение в них предсказуемо. Зачастую изображения в некоторых сегментах дублируют друг друга, позволяя зрителю подробно рассмотреть визуальные компоненты эпизода.

В целом полиэкран остается в границах формального приема и не оказывает существенного влияния на эстетику самого фильма. И в то же время вносит в нее свои уточнения, влияет на общую творческую тональность режиссуры. Фильм, который можно причислить к официальному «эпическому» советскому кинематографу, тем не менее, явно стремится выглядеть как можно более современно и занимательно. Полиэкранный фильм у Матвеева одновременно работает и на усиление эффекта эпичности и монументальности, масштабности экранного действия, и на сообщения картине дополнительной зрелищности, даже развлекательности. Официальное советское искусство ощущает потребность в умеренной и внешней модернизации. Полиэкран здесь оказывается и орудием этой цели, и символом современности, в которой мир хотя и продолжает делиться на капиталистический и социалистический (что продлится весьма недолго), но человек, будь он режиссер или зритель, все сильнее ощущает потребность видеть весь мир сразу, держать в сознании и перед глазами разные его сегменты и переживать за общественно-политическую «вселенную».

2.3. Полиэкранный и эффекты полиэкрана в авторском игровом кино и анимации второй половины XX века

В этом разделе мы сосредоточимся на режиссерах, в фильмах которых полиэкран становится ведущим приемом как в отдельно взятом произведении, так и типичным для нескольких работ. Однако стоит уточнить, что не во всех работах полиэкранность существенно влияет на художественный язык произведения. Зачастую, он, напротив, остается в рамках формального приема и не оказывает радикального влияния на художественную картину мира.

2.3.1 Полиэкранный в советской авторской анимации 1960-1980-х гг

По-настоящему новаторским явились более ранние варианты применения полиэкранности в советском авторском искусстве кино и анимации. Мы рассмотрим авторская анимация позднего советского периода, общие тенденции внедрения полиэкрана в визуальное повествование, смыслы, которые закладывают в этот прием авторы.

В 1962 году Федор Хитрук предложил зрителям свою «Историю одного преступления», в которой впервые использовалась более сложная форма, чем у других авторов мультипликации: совмещение рисованных объектов с фотовырезками и полиэкран¹⁵⁹. «Я написал (вернее, нарисовал) сценарий и даже придумал ему название: «Ни сна, ни отдыха». Сценарий получился слабый, это я понял сам. Но тема [шумового террора] саднила, как зубная боль. Тогда редакторы студии направили меня к опытнейшему драматургу Михаилу Давыдовичу Вольпину. ... он заявил: «здесь не хватает убийства». Профессиональное чутье сразу подсказало ему нужный ход. Через неделю я получил совершенно новый сценарий под названием «История одного преступления»! — именно такой, как я хотел»¹⁶⁰.

¹⁵⁹ Как появились первые мультфильмы [Электронный ресурс] // Союзмультпроект. 2005. URL: http://www.fio.vrn.ru/2005/14/first_mult.htm

¹⁶⁰ Хитрук Ф. Профессия – аниматор / Ф.Хитрук. (В 2 тт., т. 1). М.: Гаятри, 2007. С. 158.

Этот мультфильм, столь понятный зрителю эпохи мегаполисов, отразил жизнь обитателей большого города. Федор Хитрук, помимо самой темы, стремился поиграть с формой, в частности, с полиэкраным приемом, позволяющим совмещать в одном кадре разнопространственные события¹⁶¹.

Фабула мультфильма строится вокруг истории, как добрейший бухгалтер (Василий Васильевич Мамин), доведенный до безумия ни на минуту не смолкающими шумами городской жизни, совершает покушение на убийство. Сюжет мультфильма строится как расследование причин преступления. Критик Дина Годер отмечает новаторскую для тех лет условность изображения, отсутствие лишних деталей и корреляцию этой условности с гиперреальностью – кадры настоящего кино в телевизоре, фотография, а не рисунок музыкального центра и др.¹⁶².

Появление полиэкрана в визуальном тексте «Истории одного преступления» позволило не замыкать героя в рамках одного экрана; мы видим жизнь и пространство, в котором обитает персонаж и страдает от «бытового терроризма», как обозначил главную линию сам режиссер.

В эпизоде, где протагонист сидит в своей конторе, картинка за окном «оживает» — там идет активная стройка. Движущийся кран и стремительно нарастающие блоки очередного высотного дома за оконным проемом являют собой как бы автономное пространство. Четкие геометрические границы превращают его в разновидность экранной реальности. Пространственно близкая реальность стройки оказывается далекой от героя, сосредоточенного на бумагах, пишущей машинке и картотеке. Он замкнут в своем мире, обособленный от всего окружающего, словно вырезанный ножницами из общей городской суеты (Рисунок 79).

Режиссер многократно подчеркивает парадоксальное сочетание городской скученности людей, одновременность различных видов деятельности и, в то же время, автономность, даже внутреннюю изолированность каждого человека или небольшого человеческого сообщества от всего остального мира. Полиэкранность,

¹⁶¹ Там же. С. 159.

¹⁶² Годер Д. Русская анимация: продолжение следует [Электронный ресурс] // animator.ru // URL: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=54>

периодически возникающая при обрисовке жизни большого дома, акцентирует драматизм сосуществования в едином многоквартирном пространстве разных людей, ведущих различный образ жизни, занятых разными делами, находящихся в разных настроениях. При этом полиэкранность помогает показать зрителю пространственное расположение персонажей, обитающих в своих сегментах-квартирах и как будто не подозревающих о наличии соседей (Рисунок 80).



Рисунок 79-80 Кадр из мультфильма «История одного преступления» (Ф. Хитрук, 1962).

Так, в одном из эпизодов главный герой оказывается смещен в правый нижний угол, а сосед, гулёна и игрок, пришедший домой ночью и скандалящий с женой, — в левый верхний угол. При этом, в одном кадре они не пересекаются, однако черное пространство вокруг «окна» с главным героем обозначает связующую территорию лестничных клеток и других квартир, сквозь которые все звуки свободно проходят и достигают сегмента обитания главного героя.

Создается образ жизни человека в пустоте — но при перманентном, агрессивном и совершенно внеличностном воздействии других жителей мегаполиса. Хитрук создает картину одиночества и скученности, пространственной изолированности и проницаемости, отсутствия репрессивных институтов и атмосферы ненаправленной, стихийной агрессивности—городского пространства. Ярко обрисованная психология людей мегаполиса, бытовые реалии, ведущие к перманентному стрессу, в которых теряются понятия идеологии, государства, политики, поднимают фильм над историческим контекстом. В книге «Профессия аниматор» сам режиссер вспоминает: «...пришел Сергей Алимов... принес свой

рисунок, выполненный в современном стиле, очень жестком и остром. Сделал совершенно другую картину города, который выглядел как некий конгломерат. Здания будто висели в воздухе и смотрелись не просто архитектурной композицией, но получили образную, антропоморфную характеристику, они стали как бы маленькими мирами. Я понял: вот сейчас фильм обретает ту отстраненность от бытовых деталей, ту остроту, которую я искал»¹⁶³. И эта социальная действительность, так тонко подчеркнутая и обнаженная Хитруком, до боли знакома нам и сегодня.

В эпизоде с танцами полиэкранность усиливает драматический накал ситуации. Верхняя часть экрана изобилует движением, а вот в нижней — темной — лишь качается люстра, но этот поликадр своим лаконизмом усиливает образ напряжения, царящего в нижнем «окне». Хитрук не остановился на делении на две части, попытался вместить и третье «окно». Гости расходятся, в верхнем окне добавляется еще одно пространство — лифт, который заполняет собой почти всю темную часть экрана, являя собой своеобразное связующее звено между лестничными клетками и сегментом квартир, точку непосредственного соприкосновения изолированных друг от друга городских жителей. Интересно, что и в другом мультфильме Хитрука «Фильм, фильм, фильм», лифт тоже становится точкой соприкосновения разобщенных пространств и работников киностудии.

В.А. Фомина отмечает, что многослойность и многовариантность прочтения в целом присуща сценарным моделям мультипликации Хитрука. Компоненты фильма, подчиняясь замыслу, обеспечивают стилевое единство: «Данные характеристики фрактальных множеств, сходные с геометрией живых систем и структур памяти, позволяют многократно сжимать информацию и концентрировать действие. Подобные структуры имманентны человеческой природе и наиболее воспринимаемы»¹⁶⁴. Эта «полифония смыслов» и нашла свое визуальное воплощение в полиэкранной структуре мультфильма «История одного преступления».

¹⁶³ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. С. 159-160.

¹⁶⁴ Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино): автореф. дисс. канд. искусствовед. наук: 17.00.03. М., 2012. С. 23.

С «технической» точки зрения внедренный Хитруком полиэкранный прием имеет несколько специфических качеств. Следующие друг за другом поликадры движутся в достаточно умеренном темпе. Новые сегменты внедряются в повествование поочередно, не перегружая пространство окна; если же начинается активное движение в одном сегменте, в других оно становится статичным или минимальным. Такое решение не создает впечатления хаотичного мелькания персонажей и деталей. При этом полиэкранный прием выполняет и несколько других функций: рисует нам карту социального пространства героев, помогает более детально прорисовать характеры, позволяет ввести других персонажей плавно, например, просто «включив свет» в их квартирах.

При анализе этих полиэкранных сопоставлений возникает вопрос о реальной причине психического срыва героя в завязке мультфильма: действительно ли шум и невозможность нормального сна привели к кризису или его одиночество, заикленность на работе и идеальном порядке? Одиночество в толпе становится одной из главных тем мультфильма, его подчеркивает разобщенностью замкнутых в сегментах своих квартир жителей мегаполиса. В иронической форме Хитрук показывает, как безжалостно психологическое давление на отдельного человека со стороны человеческого массива, равнодушного к индивидуальным возможностям и потребностям. Социальная система скрыто враждебна по отношению к отдельно взятому «человеку-винтику». Это и вынуждает героя выступить в свою защиту, стать агрессивным. «Он был с толпой на улице и оглох от собственного крика»¹⁶⁵... Но что есть настоящее преступление? Только те поступки, которые оставляют вещественные улики, образующие «дело»? А как же моральный урон, который несет личности обездушенное общество, государственная машина, мегаполис? Может, именно это преступление и вынес в название своего мультфильма Федор Хитрук?

Работа Хитрука была ориентирована не только на взрослое, но и на детское восприятие. В полиэкранный «заигрывании» окнами и кадрами раскрываются не

¹⁶⁵ Оруэлл Д. 1984 и эссе разных лет [Электронный ресурс] / Сост. Муравьев В.С. М., Издательство «Прогресс», 1989. URL: http://lib.ru/ORWELL/r1984.txt_with-big-pictures.html

только глубокие смысловые подтексты, направленные на взрослых зрителей, но и развлекательная оболочка «Истории одного преступления». Невеселая тема, интерпретированная в неожиданной полиэкранной эстетике, приобретает элементы аттракционности. Акцент переносится на экстравагантную форму, точно соответствующую заявленной проблеме – трудности сосуществования очень разных людей в мегаполисе. А в результате эстетизация проблемы работает на преодоление атмосферы эмоциональной подавленности. Мультфильм вселяет даже легкую надежду на преодолимость жизненных обстоятельств и некую высшую справедливость. Ведь, в конце концов, не только герой разбил свою скорлупу и вышел за рамки дозволенного, но и само общество оказалось в его положении перед лицом шумового «террориста» грузчика, создавшего такой грохот, что начал трястись весь многоквартирный дом.

«История одного преступления» стала успешной не только у зрителей, но и в среде специалистов в области искусства. И.Я. Боярский отмечал, что в мультипликационном искусстве наметилась тенденция движения к интеллектуальным фильмам посредством философских обобщений, конкретизации абстрактных понятий, что позволило ставить перед мультипликацией и более сложные задачи¹⁶⁶.

В 1968 году Федор Хитрук представляет на суд зрителей свою пародию на кинопроизводство под названием **«Фильм, фильм, фильм»**: «Я избрал в качестве объекта режиссера игрового кино, который делает большой и серьезный фильм. <...> И вот пока я делал фильм о муках этого режиссера, я сам в десятикратной размере испытывал те же самые муки, потому что я не знал, как это сделать. Фильм каким-то образом все-таки сложился, но, сделав его, я испытал чувство... по-моему, я это и вслух говорил: «Чтоб я еще раз! Когда-нибудь! Да пропади оно пропадом! Сгинь!»¹⁶⁷.

Зарождается идея. Спокойствие Музы и мучительные искания сценариста, поданные в неспешном ритме, на каждом последующем этапе кинопроизводства

¹⁶⁶ Боярский И.Я. Литературные колЛажи. [Электронный ресурс] М., 1996.
URL: <http://www.pereplet.ru/text/boyarskiy.html>

¹⁶⁷ Хитрук Ф. Профессия – аниматор. С. 186

набирают «обороты», раскручивая ритмический рисунок. Наши герои проходят по тесным и оживленным коридорам киностудии, пространство экрана испещрено этими туннелями в хаотическом строе, пустых мест нет — в каждой точке активно идет процесс кинопроизводства.

Вверх — к художнику. Испещренное геометрическими линиями и фигурами пространство киностудии, напоминает конструктивизм Композиции VIII Василия Кандинского. Эти кадры сублимируют не атмосферу творчества, а рисуют внутреннее устройство государственной машины, где каждый человеческий элемент — лишь винтик, легко заменяемый при поломке или в случае отказа работать по намеченной для него схеме.

В кадре огромная голова египетского сфинкса, которая сбивает с ног и без того испуганного сценариста. Его ужас и вызывает смех, и заставляет задуматься о жестокости процесса кинопроизводства. Усиливается и нервозность режиссера, раздраженного затянувшимся подготовительным процессом. Движение на лифте вниз будто предупреждает о нисхождении из платоновского мира эйдосов в «действительность», где идея сценария обречена пострадать от цензуры и воплощения. Композитор наигрывает съемочной команде на фортепьяно пришедший ему в голову мотив, а в это время толпы статистов из другого фильма проносятся мимо, снова пугая несчастного сценариста.

Канонического полиэкранного приема в мультфильме нет, но интересная комбинация пространств, их атмосфера, замкнутая границами своеобразных окон, создает эффект полиэкрана (Рисунок 81). С его помощью невероятная динамичность движения усиливается. Звукорежиссер «выдергивается» из своего «окна», помещаясь в лифт к съемочной группе. Лифт находится в постоянном движении, проносясь мимо геометрических абстракций.



Рисунок 81 Кадр из мультфильма «Фильм, фильм, фильм» (Ф. Хитрук, 1968).

Н.Г. Кривуля отмечает экспериментаторские решения визуального текста в авторской анимации, основанной на коллажности и фрагментации и коллажности, проявившейся в соединении разнородных элементов в единую систему, использовании нескольких семиотических кодов и изобразительных языков, что разрушило и внутренние, и внешние границы в структуре произведения и привело «перманентной двусмысленности и полисемичности»¹⁶⁸.

Интересно, что в «Истории одного преступления» Хитрук с помощью полиэкрана дает зрителю ощущение эмоциональной пустоты скученных сегментов неосвещенных окон квартир многоэтажки, а в условиях киностудии, напротив, темных пятен и свободных секций нет. У попавшего внутрь кино-машины нет шанса быть замкнутым внутри личного пространства — оно здесь просто не предусмотрено. И если в первом из рассмотренных мультфильмов у героя начинается стресс от одиночества в толпе, то в хаосе киностудии напряжение героев усиливается из-за отсутствия личного пространства и эмоциональных пауз.

Синергия нарочито утрированных переживаний и характеров членов съемочной команды, ироничность замысла, постоянное движение и эффект полиэкрана не только придали мультфильму совершенно уникальную эмоциональную атмосферу

¹⁶⁸ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов [Электронный ресурс]: автореф. дис. ...канд. искусствовед. наук: 17.00.03. М., 2001. URL: <http://cheloveknauka.com/osnovnye-tendentsii-avtorskoj-animatsii-rossii-60-90-h-godov>

и ритм, но и обрисовали общие тенденции того времени. В этом мультфильме воплощены мотивы творческой борьбы художника за право своего искусства быть неповторимым и соответствующим замыслу его создателей. Как в «Истории одного преступления» система ломает Личность, так в «Фильм, фильм, фильм» прокрустово ложе уготовано Замыслу.

Хитрук не без горькой иронии констатирует, что нередко фантастическое напряжение всей творческой группы, вынужденной взаимодействовать с чиновниками, приводят к самым обыкновенным банальностям и сюжетным клише. Но и эти клише даются невероятным трудом, и, в конечном итоге, оказываются весьма востребованными аудиторией. Быть может потому, что без них нет искусства кино, нет «кинематографического счастья»¹⁶⁹.

Внедрение полиэкранного приема в визуальный текст мультфильма обусловлено несколькими основными смысловыми направлениями. Лестницы, коридоры, стройка декораций, комната с оркестром — полиэкранные пространства рисуют нам общую картину творческого мира, где идея пытается упорядочить хаос и направить различные силы на создание уникального фильма. Хитрук репрезентует своему зрителю «кухню» кинематографического мира, где на одном этаже можно окунуться и в мир египетских пирамид, и в мир рыцарей и прекрасных дам, и натолкнуться на танк. Эффект полиэкрана служит иллюстрацией на первый взгляд хаотичного, а в действительности просто сложного организма кинопроизводства. Внешний хаос, подчиняясь Воле творца, трансформируется в художественное произведение.

В 1973 году **Юрий Норштейн** анимировал сказку «Лиса и Заяц». Используя полиэкранный прием, он значительно расширил традиционную линейную поэтику визуального ряда.

С первых кадров Норштейн убирает четвертую стену избушки и лисьих хором,

¹⁶⁹ Федор Хитрук. Потеряв, не чувствовал себя потерянным [Электронный ресурс] / Интервью Л. Малюкова // Новая газета. 2002. URL: <http://2002.novayagazeta.ru/nomer/2002/31n/n31n-s36.shtml>

приглашая зрителя быть свидетелем происходящего внутри помещений. Полиэкранным разделив наложенные слои изображения, автор показывает нам убранство «хрустального дворца» Лисы, двигая внутренние «декорации» синхронно с ее передвижением. Этот прием позволил расширить смысловые и визуальные составляющие мультфильма: богатство убранства ледяного дворца Лисы, показанное движением персонажа в пространстве, противопоставляется скромности обстановки в избушке Зайца.

В эпизоде на мосту Норштейн слева от фигуры Зайца показывает сначала маленькое окошко с потрескивающим огнем в печи. Полиэкранный сегмент увеличивается, как бы впуская нас во внутренний мир героя, тоскующего по утраченному домашнему пространству. Вскоре фигура Зайца покажется маленькой по отношению к разросшемуся окну в былое счастье. Появляется наглядное противопоставление «было-стало» (Рисунок 82). Внедрение этого поликадра сильнее подчеркивает пустоту от утраты и одиночество бездомного героя, нежели это сделало бы традиционное, моноэкранный развертывание повествовательного ряда.

Примечательно, что Норштейн в принципе не замыкает своих героев в границах кадра. Медведь, спасаясь бегством от разъяренной Лисы, просто перемещается в соседние кадры. С помощью полиэкранного строения визуального текста происходит и плавный переход из одной мизансцены в другую (как в случае с движением Петуха и Зайца к избушке), без прерывания нарастающей кульминации.

В пиковой части мультфильма Норштейн с помощью полиэкрана создает поистине гениальную мизансцену. Петух врывается в избушку, Заяц, волнуясь, заглядывает в окошко. Этот экран отъезжает, и его со всех сторон «обступают» окна с Волком, Быком и Медведем, каждый в своем пространстве. Ясно читается мысль Норштейна: за пределами экрана «жизнь» продолжается, границы экрана — только линии, проведенные субъективной волей автора, лишь вырезка из общей картины (Рисунок 83).



Рисунок 82-83 Кадры из мультфильма «Лиса и Заяц» (Ю. Норштейн, 1973).

Примечательно, что события в центральном окне напрямую влияют на поведение других персонажей: они в страхе убегают из общего кадра. Применение полиэкрана в этом эпизоде помогло наглядно изобразить причинно-следственные связи и напомнить о второстепенных героях (в литературных версиях сказки после неудачных попыток справиться с Лисой о них больше ничего не говорится). В этой, кульминационной, части мультфильма многооконность усиливает накал страстей. И Волк, и Медведь, и Бык лишь наблюдают за битвой, у них нет даже и мысли вступить в схватку, помочь Петуху и Зайцу победить Лису.

Юрий Норштейн остается в рамках эстетики русского сказочного повествования. Однако, сквозь традиционную форму сказки пробиваются очертания узнаваемого портрета позднего советского социума, в котором нередко людей прослеживается разобщенность людей, их замкнутость, боязнь разбудить лихо и навлечь его на собственную голову.

В своей статье исследователь О.В. Горохова обращает внимание, что авторская анимация Норштейна аккумулирует бытийное осмысление детства и детскости: «Ребенок для Ю. Норштейна, в традициях русской антропологической мысли, — существо беззащитное и маленькое (часто — счастливое каким-то своим, особым счастьем и страдающее одновременно), но в своей «маленькости» более близкое возвышающему смыслу существования, творчески и духовно более чуткое и

развитое, нежели взрослый»¹⁷⁰. Отголоски разобщенности, незащитности героя и жестокости со стороны «сильного» прослеживаются и в кинематографе. «История Аси Клячиной, которая любила, да не вышла замуж» Андрея Кончаловского (1967) «Чучело» Ролана Быкова (1983), «Курьер» Карена Шахназарова (1986), «Отче наш» Бориса Ермолаева (1989) и многие другие так или иначе обращаются к этим темам.

Заключительный кадр: темная зимняя ночь, идет снег. Избушка без четвертой стены. У печки сидят Заяц и Петух, в тепле, обретая каждый свое счастье. Необычайно точная и чуткая режиссерская работа о сложности жизни в социуме, о незащищенности слабых перед силой, перед хищниками, создает ощущение грусти, несмотря на счастливый конец. Ведь благополучный финал — лишь маленький эпизод жестокой жизни, нарисованной в мультфильме.

«Контакт» (В. Тарасов, 1978)

В 70-е годы XX века в анимации на передний план выходит психология человека, акцент смещается в сторону внутренних, личностных процессов. Н.Г. Кривуля обращает внимание на тенденцию перемещения фокуса с внешнего мира на внутренний посредством оптических трансформаций и монтажных принципов в фильмах 60-70-х годов¹⁷¹. Мультфильм Владимира Тарасова «Контакт» выделяется среди других произведений аниматоров тех лет не только непопулярным для тогдашней анимации жанром фантастики, но и необычным визуальным решением: оптической графикой, полиэкранной композицией кадра.

В основе сюжета мультфильма — встреча художника и инопланетянина, прилетевшего на Землю с ознакомительной миссией. Человек приходит на берег озера и умиротворенно ложится на берегу, сняв сапоги. Увидев пришельца, человек в панике убегает, напроць забыв о сапогах, а вот пришельца они заинтересовали. В безобидности своих намерениях пришелец на протяжении всего фильма пытается

¹⁷⁰ Горохова О.В. Культурный феномен детскости в аспекте творческой деятельности [Электронный ресурс]: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Ярославль, 2009.

URL: <http://cheloveknauka.com/kulturnyy-fenomen-detskosti-v-aspekte-tvorcheskoy-deyatelnosti>

¹⁷¹ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации в России 60-90-х гг. [Электронный ресурс]

человека убедить, преследуя его с целью вернуть забытые им на берегу озера сапоги. В процессе погони инопланетный гость постоянно останавливается, залюбовавшись красотами природы. А чтобы «проникнуться» ими, он принимает форму нового для себя объекта, будь то сапоги, бабочка или птица. Доброта пришельца, его приветливость и открытость новому, непознанному, налет наивности заставляют человека, в конце концов, забыть свои страхи.

Чудесный солнечный летний день. Художник отправляется на природу, широко шагая и размахивая этюдником. Яркая бабочка привлекает внимание героя, и он склоняется над ней. Бабочка оказывается заключена в пространстве линзы и бьется о ее границы. Изображение в этом сегменте экранного пространства напоминает негатив пленки. Автор будто пытается нам показать обратную сторону человеческой природы: мы видим, как булавка прокалывает бабочку, и она, умирая, расправляет крылья, застывающие как правильная, но неживая геометрическая фигура. Однако в реальности у художника нет желания навредить природе, и бабочка улетает с ладони человека.

«Темная», деструктивная, сторона противопоставляется светлой: птица, только что показанная бьющейся в клетке (Рисунок 84), замкнутой в пространстве оправы очков, в реальности спокойно сидит на пальце художника, а потом тоже улетает. Мрачные сценарии взаимодействия человека с природой остаются неосуществленными. Возможно, режиссеру было важно показать осознание «темных» сторон человеческой деятельности, дать понять, какие существуют иные, «светлые» варианты взаимодействия людей с внешним миром.

В противовес «обычного» видения мира человека, пришелец видит его как сложную геометрическую структуру, больше похожее на фрагментированное зрение. Гость из другой галактики будто смотрит на наш мир через линзы объектива своего треугольного глаза и сразу наводит «прицел» на художника. При этом сам художник оказывается по другую сторону реальности (Рисунок 85).



Рисунок 84-85 Кадры из мультфильма «Контакт» (В. Тарасов, 1978).

С помощью геометрического сегментирования пространства экрана Тарасов акцентирует особенности восприятия действительности гостем Земли. При этом в треугольнике «глаза» четкость изображения и яркость красок сохраняется, а задний план размыт, цвета замутнены. Примечательно, что таким фрагментированным зрением инопланетный персонаж Тарасова отмечает для себя главное, суть увиденного, сосредотачиваясь всякий раз только на одном объекте. Интересна и внимательная работа режиссера с отражениями: в капле воды безмятежна фигура художника, а вот в отражении его очков под испуганными глазами спокоен силуэт пришельца.

Способность к трансформации собственного тела, имитация наблюдаемых вещей ради их познания является сутью пришельца. И режиссер присваивает это «инопланетное» качество экранной действительности. Тем самым, пришелец как бы дарит свои свойства земному окружающему миру.

Однако появляющийся стоп-кадр с испуганным лицом художника в черно-белых тонах ассоциируется с мрачными графическими произведениями Маурица Эшера. Сегмент линзы очков, отражающий подсознание героя, разрастается, визуализируя его страхи оказаться в той же клетке, что уготована птицам. Примечательно, что пластичная материя пришельца в «стабильном» состоянии имеет форму, отдаленно напоминающую улитку. А в черно-белом видении художника гость с другой планеты принимает форму хтонического осьминогopodobного монстра, дергающего за нитки марионеток — жителей Земли.

Подобно вертовскому кино-глазу, пришелец «фотографирует» бегство художника, но недолго расстраивается из-за этого: его внимание переключается на бабочку, и он имитирует ее форму, сам пытаясь взлететь. Взлетев, он снова видит предполагаемого друга в лице художника и принимает форму человека, надев на себя человеческие «атрибуты»: сапоги, шарф, шляпу и этюдник художника. Не имея возможности выразить свои мирные намерения словами, пришелец пытается воспроизвести музыкальный лейтмотив мультфильма. Только тогда все становится на свои места, художник начинает поправлять нотную партитуру, и все опасения пропадают. Землянин и пришелец, взявшись за руки, уходят вдаль, как коллеги и добрые друзья. Контакт свершился.

Помимо необычной визуальной полиэкранной структуры, мультфильм утверждает и объединяющую силу музыки. И цветовая палитра «Контакта», и модный образ художника, и совмещение семантических контекстов навевают ассоциации с клипом Yellow Submarine группы «Битлз». Поскольку в те годы цензура еще существовала и диктовала художникам придерживаться строгих границ, сам Тарасов вспоминает, что «фантастика была отдушиной в нашем творчестве — можно было делать то, что не проходило в других жанрах и направлениях, работать смелее, придумывать какие-то неожиданные ситуации... <...> А тогда касаться всего, что было связано с "The Beatles", было проблематично везде, кроме фантастики...»¹⁷².

Под маской пришельца Тарасов скрыл представителя «враждебных капиталистических стран», страх перед которыми насаждался на государственном уровне. Режиссер вселяет надежду, что за границами СССР обитают такие же люди, возможно, более открытые и добрые, чем рядовой советский гражданин. И в преддверии Олимпийских игр в Москве в 1980-м году перспектива встретиться с «пришельцами» не такая уж пугающая. Отмечая символизм, метаморфозность и парадоксально ироническое восприятие реальности, Н.Г. Кривуля делает вывод, что «метафоричность

¹⁷² Тарасов В. «Анимация» от слова «душа» / Инт. Щербак-Жуков А. // Журнал «Если». URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=150>

70-х годов выступает как средство уклонения от цензуры и ухода в свой индивидуальный мир, что привело к созданию сложной, аллюзорной стилистики»¹⁷³.

Полиэкранность, внедренная Тарасовым в визуальное строение мультфильма, и особенности цветовой композиции находятся в тесном взаимодействии. Переход на черно-белое изображение и обратно символизирует движение между пластами реальностей сознание-подсознание. У полиэкранных кадров тоже есть ряд особенностей: когда в повествование «включается» реальность внутреннего сегмента композиции, движение основной экранной действительности замирает, в некоторых случаях этот «задний план» размывается. Рамкой для полиэкранного сегмента служат четкие геометрические фигуры, будь то оправа очков или треугольный глаз прищельца.

Фантастический жанр мультфильма «Контакт» полностью оправдывает визуальные полисемические решения, внедренные в повествование. Полиэкранность дала режиссеру уникальную возможность показать разницу восприятия мира персонажами и усилить семантические подтексты цветовыми переходами между сегментами «реальностей».

Отмечая тенденции авторской анимации, И.Я. Боярский делает вывод, что к середине 50-х годов зарождается стилевое движение анимации, связанное с интересом к внутреннему миру человека, реализованным в структуре фильма посредством авторской философско-эстетической позиции, что приводит к обновлению образной и пластической формы¹⁷⁴. Одной из технических новинок семантического и стилистического построения визуального текста и становится полиэкранность.

Проанализировав мультипликационные произведения, можно сделать вывод о том, что полиэкран, имея своей сутью визуальное разделение объектов и

¹⁷³ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов [Электронный ресурс].

¹⁷⁴ Боярский И.Я. Литературные коллажи [Электронный ресурс].

пространств, парадоксальным образом является точкой их смыслового объединения, сопоставления и взаимодействия.

Интересно, что в трех из рассмотренных нами произведений, казалось бы, столь разных, лейтмотивом проходит тема дома, бытования персонажей в домашнем пространстве. В «Истории одного преступления» Дом больше не выступает в роли «крепости», защитные функции ослаблены картонностью и звукопроницаемостью стен. В «домашнем» пространстве киностудии в мультфильме «Фильм, фильм, фильм» зарождаются раздоры, споры и психологическое напряжение. А в «Лисе и Зайце» так и вообще происходит полная утрата личного пространства, дома. Полиэкранность помогает передать конфликтность существования приватной, ясно очерченной территории героев во враждебном мире.

Полиэкран оказывается способен как подчеркивать значимость отображения современности, даже ультрасовременности, технического и социального прогресса, нарождающегося мегаполисного стиля жизни, «фабричного» производства искусства, так и органично сочетаться с фольклорными, традиционными формами. В «Истории одного преступления» полиэкран корреспондирует с формами окон, дверей, прямоугольниками комнат в многоквартирных домах. В «Фильм, фильм, фильм» эффекты полиэкранности воплощают образ кинопроизводства-муравейника, «поданного в разрезе». У Норштейна — сливаются воедино с образом избышки, различные части которой словно не покидают бедного героя, а сопутствуют ему в виде визуализированных этапов повествования. В мультфильме Тарасова «дом» означает внутренний мир героев. С помощью полиэкранной эстетики он противопоставляет не только реальности сознание-подсознание, но и визуализирует специфику восприятия «своих» и «чужих». Полиэкранность в данных работах усиливает декоративные и развлекательные свойства визуальной материи. За счет «игры» кадров и окон достигается не только расширение смысловых коннотаций, но и повышается оригинальность «картинки». А кроме того — благодаря полиэкранности возникает ощущение открытой явленности творческих процессов. Иногда это приводит к демонстрации «деланности»

поликадра, его остроумной сочиненности или стихийного возникновения изнутри логики бытия и даже физиологии действующих лиц. Иногда – перед нами эффекты полиэкранности, ее визуальная иллюзия, опять же акцентирующая эстетическую прихотливость, непредсказуемость, склонность к парадоксам.

2.3.2 Полиэкранный Ролан Быков

Во многом сопоставимые эффекты проявляются в игровом фильме Ролана Быкова «Айболит 66» (1966). В период оттепели в советской картине мира возникает сложная система противовесов, корректирующих официальные концепции бытия¹⁷⁵. В.А. Денисенко, используя термин «разномыслие», охватывающие широкий спектр практик советского человека, отмечает такие явления как самиздат, тамиздат, «эзопов язык» и уход в «детскую тему»¹⁷⁶. Именно последнее из перечисленного стало в позднесоветском кинематографе (как и в анимации) значимой и эффективной мерой эстетического раскрепощения. В полной мере это относится к активному применению полиэкранности в фильме Ролана Быкова «Айболит 66», в сюжете которого трансформируется сказка К. Чуковского.

Картина становится уникальным синтетическим сплавом различных эстетик: и цирковой (что было, в первую очередь, ориентировано на детскую аудиторию), и музыкальной, и театральной. Подобная гибридность позволяет говорить о Р. Быкове как архитекторе постмодернистского произведения. Так, Н.Б. Маньковская отмечает, что «специфика постмодернистской архитектуры заключается в утрате ею своей автономности, скрещивании с другими типами художественного письма — кинематографическим, фотографическим, хореографическим, литографическим»¹⁷⁷. В эстетике фильма Ролана Быкова, по сути, происходят аналогичные процессы: художественный язык «Айболита 66» скрещивается с языками циркового зрелища,

¹⁷⁵ Сальникова Е.В. Советская культура в движении: от середины 1930-х к середине 1980-х. Визуальные образы, герои, сюжеты. Изд. 3-е. М.: Издательство ЛКИ, 2014. С. 48.

¹⁷⁶ Денисенко В.А. Формы проявления разномыслия в русской прозе 1970-х годов: автореф. дис. ...канд. фил. наук: 10.01.01. Екатеринбург, 2017. С. 12.

¹⁷⁷ Маньковская Н.Б. «Париж со змеями» (Введение в эстетику постмодернизма). М., 1995. С. 22.

театрального спектакля, концерта. При этом скрещивании создается усложненный монтаж, который, в свою очередь, создает особую «архитектонику» экранных событий. Рассмотрим ее подробнее.

Сразу обращает на себя внимание атмосфера циркового зрелища: то и дело появляются мимы, сказочные персонажи проделывают акробатические номера, а некоторые места действия оснащены атрибутами цирка, такими как канаты и качели (в сцене с больными обезьянками). Доктор Айболит периодически по-театральному напрямую обращается к зрителям. Пираты ведут себя скорее как клоуны, изображающие пиратов. Музыканты заняты созданием как бы импровизационного концерта, отображая события сказки и одновременно вступая в диалог с героями. Так что же все-таки перед нами? Перед нами сразу и путешествие Айболита с друзьями в Африку, и «экранно-театрально-цирковой концерт». Сказочный сюжет пропитан игровой стихией, превращающей все экранное действие в «постмодернистский иронический коллаж»¹⁷⁸.

В начале 1980-х годов вышла книга И. Шиловой «Превращение музыкального фильма»¹⁷⁹, в которой критик, разбирая названный жанр, проводит сопоставление «Айболита-66» и «Короля-Оленя». В своих дневниках Р. Быков, внимательно изучив выводы И. Шиловой, замечает, что в «Айболите» важна не музыка, а «новое освоение кинематографом условного материала, которое потребовало и музыки, столь свободно применяемой в театре». Главное столкновение «Айболита» происходит не с каким-либо другим отдельным фильмом, а «со всем бедолажным, бессмысленным, убогим реалистичным кинематографом»¹⁸⁰.

В первую очередь, отмечая особенность кинотекста «Айболита-66», стоит обратить внимание на утрированную театрофикацию пространства фильма. Многоуровневую архитектонику фильма Быков выстраивает постепенно. Сначала зритель знакомится с

¹⁷⁸ Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — 2-е изд. переработанное и дополненное. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. С. 44.

¹⁷⁹ Шилова И. Превращение музыкального фильма. М., Союз кинематографистов СССР, Бюро пропаганды сов. Киноискусства, 1981.

¹⁸⁰ Быков Р. Я побит — начну сначала! Дневники [Электронный ресурс]. М., АСТ, Астрель, 2010. URL: <https://coollib.com/b/162973>

самим доктором Айболитом и другими персонажами сказки. Быков отходит от общепринятой тенденции создания максимально натуралистических кинодекораций, позволяющих моментально узнавать черты объективной реальности. Декорации, в которых обитают герои сказки, носят ярко выраженный условный характер. Они легко собираются / разбираются, трансформируются и переносятся с места на место. Смена «декораций» происходит на глазах у зрителя, будто среда обитания персонажей является пластичной и подверженной движению сюжета. Интересно то, что подобный эстетический прием характерен для более позднего постмодернизма, например, в кинематографических работах Ларса фон Триера («Догвилль» / *Dogville*, 2003; «Мандерлей» / *Manderlay*, 2005) и Питера Гринуэя («Чемоданы Тульса Люпера» / *Tulse Luper Suitcases*, 2003-2005).

Постепенно камера «отъезжает» и зритель видит, что мир доктора Айболита является ячейкой более обширного мира. Сказка разворачивается в глубине кадра, в сценографически обозначенном пространстве. Между зрителем, находящимся по другую сторону экрана, и областью сказки появляется промежуточное пространство — павильон съемочной площадки, населенной, как кажется сначала, лишь хором мимов, аналогичных мейерхольдовским слугам просцениума¹⁸¹, вхожим в «реальность» доктора Айболита. Вскоре появляются и другие обитатели киностудии (операторы, светотехники), но они являются молчаливыми тенями, обеспечивающими процесс кино съемки (Рисунок 86).

Открытая демонстрация пространства киностудии работает, с одной стороны, на десакрализацию кинематографических процессов. Вся «кухня» создания фильма оказывается обнаженной перед зрителями: рампа, софиты, осветители, камеры,

¹⁸¹ «Активное использование в своих постановках «слуг просцениума» - особых сценических помощников, выполнявших на глазах у зрителя технические функции и обеспечивающие тем самым плавный ход спектакля, было одним из театральных нововведений, осуществленных В.Э. Мейерхольдом на русской сцене в начале XX века. Появляясь на сцене в различных образах: арапчат или монахов, могильщиков или, просто, рабочих сцены – видимая суть обязанностей этих сценических персонажей сводилась к расстановке или уборке необходимого реквизита, переносу декораций, а также исполнения роли статистов или суфлеров при необходимости». См. Ибрагимова Е. О назначении «слуг просцениума» В.Э. Мейерхольда (из анализа таблицы «Амплуа актера»). Waseda University Repository. P. 81-98.

операторы, и магистрали проводов, обеспечивающих ток всю необходимую для кинопроизводства технику. С другой стороны, фигуры операторов, осветителей и других работников киностудии, фиксирующих ход истории Айболита, являются служителями просцениума кинематографического.



Рисунок 86 Кадр из фильма «Айболит-66» (Р. Быков, 1966).

Таким образом, за-экранное пространство имеет следующую структуру: некий мир, внутри которого находится киностудия, а ней располагается ячейка третьего, театрализованного мира, где и обитают персонажи сказки. Подобная архитектура становится, с одной стороны, отсылкой к понятию мультивселенной Г. В. Лейбница, где «каждая часть материи не только способна к бесконечной делимости, как полагали древние, но, кроме того, и действительно подразделена без конца»¹⁸². С другой стороны, Быков приглашает зрителя в некий постмодернистский лабиринт, как его осмыслил У. Эко, видя «специфику постмодернистской модели в отсутствии понятия центра, периферии, границ, входа и выхода из лабиринта»¹⁸³.

Р. Быков, возводит архитектуру мира фильма, деконструируя объективную реальность и вновь выстраивая ее кирпичик за кирпичиком, создавая новый, хотя и узнаваемый мир. Как пишет Н.Б. Маньковская, раскрывая идеи Ж. Дерриды,

¹⁸² Лейбниц Г.В. Сочинения в четырех томах: Т. 1 / Ред. и сост., авт. вступит. статьи и примеч. В. В. Соколов; перевод Я. М. Боровского и др. М.: Мысль, 1982. С. 425.

¹⁸³ Маньковская Н.Б. «Париж со змеями». С. 36.

относительно позитивной деконструкции архитектуры, «ее результатом является не хаос разрушения, а бездонность нового архитектурного языка — "другого", асемантического, безумного в своей непрочности, отвергающей традиционные оппозиции горизонталь — вертикаль, природа — культура, форма — содержание, жилое — нежилое»¹⁸⁴. И действительно, возникающий эффект полиэкрана не уплотняет информационные и семантические блоки, что является главной задачей полиэкранного приема, а расширяет его в глубину. Быков создает ось, на которую нанизываются подразумеваемые пространства, вот только они «продолжаются» и за пределами границ экрана. Эта ось протягивается до самих зрителей, находящихся в своем объективном мире, предлагая им стать очередным пластом «объединенной» реальности. Присмотримся ко всем пластам повнимательнее и определим их место на архитектурной оси.

Включая подразумеваемую реальность, в которой обитают зрители, архитектура мультивселенной фильма в первых эпизодах имеет в своей структуре два локальных мира. Их гармоничное сосуществование становится возможным благодаря приему мизанабима. Примечательно, в отличие от «типичных» примеров его использования в кинематографе (отражения в зеркалах, экран в экране, кино о кино, сон в сне и т. д.), каждый обозначенный Быковым мир будто живет и развивается сам по себе. Ни реальность киностудии, ни мир доктора Айболита и других персонажей сказки не являются вторичными, дополнительными или «ненастоящими». Структура экранного мира с точки зрения самого Айболита напоминает полиэкранные эпизоды в мультфильме Ф. Хитрука «История одного преступления» (1962 г.). И герой Хитрука, и сказочные персонажи сказки К. Чуковского обитают каждый в своем «личном» мире, но не в пустоте, а в пространстве, живущем по своим законам. В отличие от Василь Васильевича, Айболит напрямую не сталкивается с окружающим его миром киностудии. Своеобразным посредником становится хор мимов, что особенно ярко проявилось в эпизоде, когда Айболит покидает площадку киностудии, всходит на корабль,

¹⁸⁴ Там же. С. 22.

направляясь в Африку. Любопытно, что при этом служители киноплощадки не вмешиваются в происходящее, хотя они, по сути, являются создателями этого сказочного мира, который начал жить «по-настоящему».

Итак, главные герои отплывают в Африку: покидая пространство киностудии — «фабрики грез», — они в буквальном смысле отправляются в свободное плавание. И служители кинопросцениума в фильме больше не появляются, так что условия бытия персонажей и правила игры в фильме постоянно меняются.

Быков делит кадр горизонтально на две части. В верхнем сегменте волны-девушки — словно nereиды — танцуют в неудержимом ритме, хор мимов в нижней части экрана воспевают, оплакивают персонажей сказки, выражает тревогу за их судьбу (Рисунок 87). С точки зрения визуальной ткани произведения в этом полиэкранном кадре происходит столкновение диониссийского вихря жизни и упорядочивающего аполлонического, сил природы и разума, безразличия разбушевавшейся стихии и открытого сопереживания героям. Только в подчеркнуто игровой, полной озорной несерьезности форме.



Рисунок 86 Кадр из фильма «Айболит-66» (Р. Быков, 1966).

После бури воцаряется солнечная погода, спокойно море. В небольшое окно в центре экрана заглядывает мим и не находит на гладкой поверхности воды героев, а только плавающие вещи. Внедрение за-экранных, внесказочных персонажей

служит переходом между «действительностью» и пространством самой истории. Только теперь они появляются не из пространства киностудии, а из какого-то промежуточного, условного, внутри которого начинают возникать вариоскопические окна в мир сказки. «Включая» и «выключая» вариоскопические окна, Быков, как и Ф. Хитрук в «Истории одного преступления», рисует картину изолированности индивидов друг от друга при внешней сплоченности и скученности. Далее по сюжету фильма, Айболит и другие персонажи обращаются к зрителям напрямую, минуя эту пропасть между границами кадра, экрана телевизоров, стоящих между сказкой и зрителем.

Итак, в «Айболите-66» посредством скрещивания цирковой, музыкальной, театральной, кинематографической эстетики Р. Быков выстраивает особую постмодернистскую «архитектонику» экранного мира фильма. Такие эстетические приемы как иронический коллаж, утрированная условность декораций, мизанабим, деконструкция кинореальности становятся атрибутами постмодернистского киноязыка Р. Быкова.

В мультивселенную фильма в каком-то смысле входит и реальность зрителя, поскольку возникающий эффект полиэкрана позволяет расширить кадр как в глубину, так и в сторону зрителя, находящегося по другую сторону экрана. Подобное усложнение структуры визуальной материи, позволяет Быкову делить мир на сегменты, а кадр то и дело превращает в поликадр, чтобы, показать внутреннюю сложность и неоднозначность сказочного мироздания в своей авторской трактовке. У Быкова художественная материя словно противится упрощению, односложности, примитивности истолкований. Игровая феерия и полиэкранный необходимый режиссеру для того, что расшатать устойчивые представления о том, что такое сказка и что такое привычный сюжет про Айболита. Фильм утверждает, и притом демонстративно, новый уровень творческой свободы в моделировании художественного мира. Фильм игнорирует пиетет перед внешней реалистичностью, столь активно поддерживаемой официальной идеологией. А кроме того, активизируются коммуникационные процессы внутри

мультивселенной и ее бытия в целом – в общении с потенциальной аудиторией. Создается эффект разомкнутого художественного измерения, готового к встрече с реальностью по эту сторону экранов, к свободному взаимодействию, поиску возможностей диалога архетипических ситуаций сказки и ее новых, модернизированных подробностей.

Уже в доэкранный эпоху полисегментированные композиции оказались способными вмещать в себя любое содержание. В древнем мире они оказывались востребованными сохранялось ощущение магической вселенной и потребность создавать композицию, воплощающую сверхчеловеческое видение – способность одновременно узреть разные пространства и разные временные периоды.

Впоследствии принципы полисегментации начинают использоваться в росписях зданий, книжных композициях, но в качестве формального приема, не наделяемого глубинной содержательностью, не отражающего мировидения. Однако в точке перехода между эпохами – рождения экранных искусств – возрождается и полиэкранность. Вероятно, не последнюю роль в его возрождении сыграл и возросший интерес к мифу. Так, Н.А. Хренов констатирует, что «рождающаяся в XX в. альтернативная культура стремится реабилитировать миф, что свидетельствует об угасании культуры модерна, резвившейся на рациональной, понятийной и, в общем, научной основе»¹⁸⁵.

Если оглянуться назад на исторические этапы и смыслы, которые несет полиэкранный в разные эпохи, вырисовывается картина актуализации феномена и эволюция смыслов, заложенных авторами в свои произведения.

У Мельеса полиэкранный во многом наследует старинные традиции европейского театра, перенося и возрождая на экране видение магического универсума, сложносоставность вселенной, где есть «внутренние миры», «параллельные

¹⁸⁵ Хренов Н.А. От эпохи бессознательного мифотворчества к эпохи рефлексии о мифе // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. С. 23.

реальности». В более развернутом, активно повествовательном раннем кино полиэкранность призвана визуализировать параллелизм сюжетных линий и нагнетать саспенс. В середине XX столетия полиэкранный прием символизирует способ объединения людей посредством телефонных технологий, их близость несмотря на расстояния и преграды. Позже становится способом собрать единую картину кинореальности, без пробелов. И только в 1970-е годы появляется мотив разделения, люди «запираются» каждый в своем сегменте. В последние годы нашего столетия акцент снова переходит на аттракционность, и полиэкранный прием, способный ставить острые вопросы, остается в рамках функциональности, что мы увидим в следующей главе настоящего диссертационного исследования.

Рассмотренные нами в 1 главе формы сегментированных композиций ожидаемо появились и в эпоху становления экранной культуры. Так, можно отметить композиции с графически обозначенными границами между сегментами, границы, возникающие «естественным» путем соединения сегментов встык. Так же можно отметить возникающие эффекты полиэкрана в силу особенностей самих репрезентуемых объектов, способных выступать в качестве порталов в иные пространства и смысловые плоскости.

Согласно трем типам знакового воображения Р. Барта¹⁸⁶, полиэкранный прием на заре кинематографа имел отношение непосредственно к символическому сознанию — отношения между формой и содержанием кадра постоянно обновлялось, авторский кинематограф конца XX века перенес акцент на синтагматическое воображение. Сегодня же доминирует парадигматическое сознание, когда знак «запрашивается» из упорядоченного множества.

Что касается полиэкранных композиций в кинематографе на протяжении всей его истории, можно условно провести деление на сложное формотворчество, создание нового поэтического языка, структурообразующим свойством которого выступает именно полисегментация. В других случаях — полиэкранный прием остается технико-

¹⁸⁶ Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 251-252.

формальным приемом, удобным для решения локальных кинематографических задач и, парадоксальным образом, не влияющим на степень условности экранной материи, не приводящим к выходу за рамки нейтральной жизнеподобной стилистики. В связи с нашим ракурсом рассмотрения полиэкранности как инструмента формотворчества и локальной функциональности, мы не стали подвергать делению кинематографических работ на художественные и документальные практики. Разумеется, согласно риторике публицистический острый прием полиэкрана, как правило, полноценно выполняет свои задачи, а в художественных произведениях он работает (если работает) как остранение проблем и обертонов, заложенных авторской волей. Как отмечает Ю.А. Богомолов, «специфической особенностью кинематографа является не одностороннее движение его эстетики в том или ином направлении, но широта и резкость амплитуды колебаний поэтики кино между реалистической и формотворческой тенденциями. В обоих случаях и безусловная условность, и условная безусловность дают шанс автору решить важную конструктивную задачу: вычленив запечатленную реальность из эмпирии и заключить ее в особый временной микрокосм»¹⁸⁷. Мы полагаем, что этот тезис равно актуален и для документальных форм, и для художественных фильмов. В связи с этим мы не стали акцентировать деление проанализированных нами произведений на документальные и художественные формы, поскольку полиэкранный во многих примерах способствовал в некотором роде размыканию границ жанра и углублению поэтики.

Существует два основных варианта использования приема полиэкрана – в качестве локальной функции, не ведущей к радикальному изменению картины мира и созданию уникального авторского языка, и в качестве важного структурного и содержательного элемента художественных произведений или явлений медиакультуры, которые могут быть как авторскими, так и не авторскими. Такую полиэкранную многослойность невозможно исключить, «сократить», заменить

¹⁸⁷ Богомолов Ю.А. Авторское кино. Формула выживания // Высокое и низкое в художественной культуре: Том II / отв. ред. Ю.А. Богомолов. М.; СПб.: Нестор-История, 2013. С. 104.

другими приемами без существенной трансформации смысла. И.В. Кондаков отмечает, что «многослойность культурных текстов можно представить как двухслойную (как минимум) «амальгаму»: на поверхности которой – культура повседневности, а в глубине – культурно-философский, религиозно-мистический или мифопоэтический подтекст»¹⁸⁸. Или наоборот. Зачастую, подобная полифункциональность заложена в произведении в том числе и использованием полиэкранного приема. Таким образом, в основе приема могут быть заложены любые смыслы: от самых «высоких», до самых «низких», а зачастую: и то, и другое.

В экранную эпоху формы полиэкранности сначала возникают в художественных игровых фильмах. Позже этот опыт заимствуется и развивается в нехудожественных явлениях экранной культуры, в том числе в открытых формах телевидения, в компьютерной экранной среде и т.д.

Для XX века характерно во многом расхождение между культурой и технологией. Технологические достижения в некотором роде остаются приемами, не трансформируются в культурные, а следовательно и художественные феномены. Технологии в экранных формах предлагают выброс избыточных инноваций, которые культура ассимилировать не может. В связи с этим и возникает противоречие: полиэкранный прием может реализоваться в полной мере, а может остаться на уровне формальном. Т.е. развитие технологий и технологических возможностей, их внедрение не влияют на успешность полиэкрана в произведении, о чем мы убедились на примерах, рассмотренных в данной главе. Однако другая картина возникает в нашем столетии: технологии начинают вплетаться повсеместно не только художественную, но и в социокультурную среду. Тенденции слияния, внедрения технологий и их влияние на культуру в ракурсе полиэкранности мы и рассмотрим в следующей главе.

¹⁸⁸ Кондаков И.В. Русский масскульт: от барокко к постмодерну. Монография / И.В. Кондаков. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2018. С. 518.

ГЛАВА 3. XXI ВЕК: ЭПОХА АКТУАЛИЗАЦИИ И ВОСТРЕБОВАННОСТИ ПОЛИЭКРАНА

Переход с XX в XXI век ознаменовался не только значительным культурным сдвигом, но и целым рядом прорывов в сфере научно-технического прогресса. Развитие энергетических, промышленных и, что самое важное в культурологическом аспекте — информационных технологий — оказало на уклад жизни всего глобального сообщества эффект, аналогичный тому, что, в свое время, оказало открытие огня, колеса, парового двигателя, электричества.

Принципиально изменился уклад жизни человечества; масштабная цифровизация многих аспектов человеческой жизни, повсеместное внедрение «умных» технологий и устройств превратило повседневную реальность в бесконечное полотно для репрезентации объектов искусства. На практике это нередко реализуется с соблюдением ключевых принципов полиэкранныости. Современный человек ежесекундно и симультанно воспринимает визуальную информацию, транслируемую с различных экранных поверхностей, которые становятся порталами в другую, виртуальную реальность. Таким образом, можно говорить о возникновении эффекта полиэкрана – фрагментировании пространства объективной реальности на различные «субпространства». В связи с фрагментарностью, дискретностью информационного дискурса, не позволяющего составить целостное восприятие реальности, М.И. Козьякова отмечает, что «массовый потребитель информационной продукции получает портрет мозаичного, пестрого, лишённого жестких закономерностей мира»¹⁸⁹. То есть с одной стороны мы имеем многоэкранную среду, не являющуюся тождественной полиэкранныости, но способную трансформироваться в эффект полиэкрана при условии, что контент изображений образует связный текст. Таким образом, мы различаем стихийно формирующуюся многоэкранность городского пространства и эффект полиэкрана,

¹⁸⁹ Козьякова М.И. От ритуала до экрана – эволюция публичного пространства // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2017. № 13.1. С.74.

напрямую связанного с реализацией замысла, образующего «искусственно» моделируемую среду¹⁹⁰.

Современные исследователи городской среды XXI века констатируют, что экраны играют ключевую роль в формировании визуального ландшафта. Портативные экраны, мониторы компьютеров, телевизионные широкоформатные дисплеи и видеостены в городской среде полностью интегрированы в наш повседневный опыт¹⁹¹. Унифицированные символические пространства, окнами в которые являются поверхность каждого экрана, как отмечает А.В. Костина, перестраивают человека на особый виртуальный режим, а сами экранные образы моделируют реальность, формируя социальное пространство и социальное время¹⁹².

Функционирование экранов в городской среде уже подверглось тщательному изучению. Так, Е.В. Сальникова выделяет несколько типов коммуникаций и подробно разбирает механизмы и степень их воздействия на человека¹⁹³. Как резюмирует исследователь, «мы обитаем в тотальной зоне переходности между поюсторонним трехмерным пространством, доподлинной социальной реальностью и потусторонним, внутриэкраным пространством, где обитает бесплотная визуальная образно-информационная материя»¹⁹⁴. Таким образом, благодаря средствам коммуникации, вездесущие экраны становятся порталами в «другие миры», симульганно существующими в виртуальной среде.

Исследователь Нанна Верхоефф, анализируя панораму дорожной среды отмечает, что поверхности информационных и рекламных билбордов в первую очередь корректируют мировоззренческую картину индивида, тема самым

¹⁹⁰ Разумеется, возникновение эффекта полиэкрана не гарантируется соблюдением обозначенного и других условий.

¹⁹¹ Dr. Jewitt C., Prof. Tiggs N. and Prof. Kress G. (University of London and University of Arts, London). Screens and the Social Lanscape Digital Design, Representation, Communication and Interaction // Designed for the 21-th Century. Intedisciplinary Questions and Insights / Ed. by Inns T. Aldershot. Hampshire: Gower Publishing Limited, 2007. P. 91.

¹⁹² Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества [Электронный ресурс]: автореф. ...док. фил. наук: 24.00.01. М., 2003.

URL: <http://www.dissercat.com/content/massovaya-kultura-kak-fenomen-postindustrialnogo-obshchestva>

¹⁹³ Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. С. 68-113.

¹⁹⁴ Там же. С. 62.

формируя некоторую зависимость от панорамности во время повседневной геолокации¹⁹⁵. Т.е. экраны, интегрированные в городскую среду, являются не только носителями рекламной и навигационной информации, но и неотъемлемой частью повседневного ландшафта.

Экранные технологии активно интегрируются и в сфере социокультурного пространства, так Г.А. Птичникова пишет об эстетической организации медиаархитектуры, анализируя изображения на медиафасадах, предназначенных для трансляции видеороликов, графики, фотографий, текстовых сообщений. Исследователь заключает, что на сегодня медиаархитектура становится повсеместным элементом городского пространства¹⁹⁶.

Этот вывод бесспорно верен: например, экраны над стойкой заказа в пространстве многих кафе фастфуда формируют многопортальную область, где среда самого кафе становится точкой пересечения «реальностей». Так, в Макдональдсе недалеко от аэропорта Домодедово помимо привычных экранов-меню и терминалов самообслуживания, размещены табло вылета/прилета, позволяющие индивиду контролировать временные затраты, находясь при этом в комфортной атмосфере привычного кафе. Таким образом, формируется среда, позволяющая индивиду «примерить» на себя сверхчеловеческое видение, держать в поле зрения сразу многие, удаленные друг от друга фрагменты современного цивилизованного пространства и потоки информации.

¹⁹⁵ Verhoeff N. Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. P. 35.

¹⁹⁶ Птичникова Г.А. Эстетика медиаархитектуры // Художественная культура. 2019. № 1. С. 148.

3.1 Полиэкранный и экранные искусства

Как мы отмечали во второй главе данного диссертационного исследования, полиэкранность довольно часто (и вполне успешно) использовалась в искусстве кинематографа. Конечно, успех зависел в первую очередь от степени воздействия авторской воли на киноматерию. Впрочем, и эпизодическое появление полиэкранных кадров, выполняющих утилитарные функции, не смущало аудиторию, поскольку не только демонстрировало могущество молодого искусства, но и расширяло возможности видения самого зрителя. Варианты композиционного структурирования по большей части не претерпели существенных изменений относительно своих предшественников, полисегментированных композиций в искусстве древних культур. Зато появилось множество новых смысловых оттенков полиэкранности и значительно расширилось само пространство и функции бытования принципов полиэкрана.

3.1.1 Полиэкранность как элемент композиции в экранных искусствах закрытой художественной формы

Продолжая традиции использования полиэкранной формы, устоявшейся к середине XX века, появление полиэкрана в визуальной ткани фильма имеет, как правило, эпизодический характер и выполняет утилитарные функции, обозначенные нами в предыдущей главе. Так, мотив использования укороченного телефонного провода возвращается уже в конце 80-х прошедшего столетия в коротких эпизодах в фильме «Когда Гарри встретил Салли» (Р. Райнер, 1989) и становится ведущим в фильме «К черту любовь» (Down with love, П. Рид, 2003), в целом стилизованного под эпоху 1960-х, что соответствует и использованию полиэкрана для демонстрации собеседников (Рисунок 88).

Динамичные полиэкранные эпизоды в фильмах о приключениях обаятельного афериста Дэнни Оушена («13 друзей Оушена» / Ocean's Thirteen, С. Содерберг,

2007) выполняют «поверхностную» функцию **украшения кадра**, не являясь неотъемлемой частью фабульной конструкции (Рисунок 89), лишь косвенно обрисовывает мизансцену (при этом довольно ограниченно). В эпизоде атаки вражеского острова в фильме «Агенты А.Н.К.Л.» (The man from U.N.C.L.E., Г. Риччи, 2015) полиэкран позволяет создать динамичную картинку: движение происходит и внутри каждого сегмента, а черные линии границ снова и снова перечерчивают поверхность экрана.



Рисунок 88 Кадр из фильма «К черту любовь» (Down with Love, П. Рид, 2003).



Рисунок 89 Кадр из фильма «Тринадцать друзей Оушена» (Ocean's Thirteen, С. Содерберг, 2007).

В криминальном жанре полиэкран используется для усиления накала напряжения: **сопоставляются** темпо-ритмические и психологические **характеристики в различных сегментах**. Так, в обеих частях «Убить Билла» (Kill Bill. Vol.1 2003, Kill Bill. Vol.2 2004, К. Тарантино) присутствует полиэкран,

строение которого напоминает разворот страницы графического романа. Неподвижность лежащей в коме Черной Мамбы и неторопливое приближение к ней убийцы Эль Драйвер заставляют зрителя нервничать не меньше, чем при просмотре сцен стремительных погонь (Рисунок 90).



Рисунок 90 Кадр из фильма «Убить Билла» (Kill Bill: Vol.1, К. Тарантино, 2003).

Дань **комиксному** первоисточнику отдает режиссер Энг Ли в фильме «Халк» (Hulk, 2003). Несмотря на драматургически глубокую первую половину фильма, во второй части начинает твориться полиэкранное мельтешение «окон» (Рисунок 91). Ни одно из них в сопряжении с соседними сегментами не дает ни новой информации, ни новых эмоций, кроме, пожалуй, недоумения. Более ответственно, с точки зрения смысла, подошли создатели фильма «Люди Икс: Первый класс» (X: First class, М. Вон, 2011): как и в энергичном фильме Г. Риччи, М. Вон также ввел динамику движения линий – они то появляются, пронзая пространство кадра, то уходят. В целом весь полиэкранный эпизод идет игра сегментов, динамизируя тренировку новой команды мутантов; возникает **мотив объединения** героев единым порывом, единой целью. Эта функция полиэкрана широкого используется в японской анимации («Сейлор Мун» - Рисунок 92) и современной мультипликации, рассчитанной на самую разновозрастную аудиторию («Малышарики», «Герои в масках», My little pony и др.). В фильме «Ангелы Чарли» (Charlie's Angels, МакДжи, 2000) героини работают как единый организм, одновременно реагируя на изменения в окружающей среде, что удобно демонстрируется посредством полиэкрана. Полиэкранный прием необычайно

пластичен. Так, в фильме «Гран при» (Grand Prix, Д. Франкенхаймер, 1966) полиэкранный формат, напротив, **разделяет** главных героев, выделяя каждому свой сегмент. Таким образом мы можем видеть несколько параллельных историй соперников (Рисунок 93).



Рисунок 91 Кадр из фильма «Халк» (Hulk, Э. Ли, 2003).



Рисунок 92 Кадр из аниме «Сейлор Мун»
(Sailor Moon, Т. Игараси, Д. Сато, К. Икухара, 1992-1997).



Рисунок 93 Кадр из фильма «Гран при» (Grand Prix, Д. Франкенхаймер, 1966).

Как мы отмечали во второй главе, **сопоставление прошлого и настоящего** наиболее характерно для анимационных работ (например, в мультфильме Ю.

Норштейна «Лиса и Заяц», когда бездомный герой вспоминает о былом счастье, которое видит и зритель в небольшом окошечке слева). Однако на протяжении всего фильма «Порочные связи» (Conversations with other women, Г. Каноза, 2005) прошлое и настоящее тесно переплетаются в полиэкранных эпизодах. Это полностью соответствует состоянию, в котором находятся сами герои: оказавшись в объятьях друг друга спустя много лет они сами не понимают, где кончается быль и начинается «сегодня».

Функцию четкого **разделения реальностей** (вымышленной, желанной и фактической) полиэкрэн обеспечивает в фильме «500 дней лета» (500 days of Summer, М. Уэбб, 2009). Контраст создается настолько яркий, которого немислимо было бы достигнуть посредством параллельного монтажа. Такого эффекта добивается и Пол Дриссен в своей анимационной работе «Мальчик, который увидел айсберг» (The boy who saw iceberg, П. Дриссен, 2000). Разрыв между фантазией и реальностью Дриссен усиливает сопоставлением ярких красок и черно-белым цветом (Рисунок 94), а М. Уэбб оставляет цветовую гамму единой, утрируя болезненную близость неслучившегося счастья.

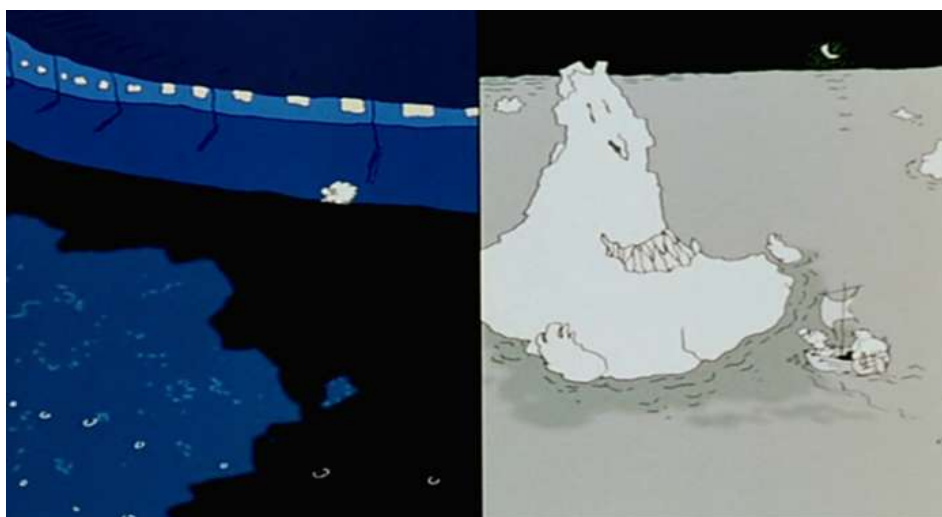


Рисунок 94 Кадр из мультфильма «Мальчик, который увидел айсберг» (The Boy Who Saw the Iceberg, П. Дриссен, 2000).

Можно отметить и модернизированные мотивы использования полиэкранности, ставшие актуальными лишь в начале нового столетия. Речь идет о **контрастной**

функции полиэкрана: Ужас одиночного заключения в фильме «Олдбой» (Oldeuboi, П. Чхан-ук, 2003) режиссер выразил с помощью полиэкрана. Жизнь, проходящая за стенами клетки, политические события и изменения в стране — для О Дэ-су все остается лишь репортажем из телевизора. Мрак, окружающий героя, кажется лишь темнее на фоне фотовспышек из новостей. Второй полиэкранный эпизод углубляет драматургию фильма. Некогда ставший жертвой необдуманных поступков О Дэ-су, Ву-джин Ли становится палачом. Позже оба героя стоят на одной ступени гонителей, что и выражает автор, соединяя их лица с помощью полиэкрана. Граница между жертвой и преследователем стерта (Рисунок 95).



Рисунок 95 Кадр из фильма «Олдбой» (Oldeuboi, П. Чхан-ук, 2003).

Мотив разделения людей, находящихся, казалось бы, не только в пространственной близости, но и эмоциональной, акцентируется посредством полиэкрана в фильме «Реквием по мечте» (Requiem for a dream, Д. Аранофски, 2000). Режиссер показывает, как наркотические вещества пагубно влияют на организм человека, отравляют его жизнь и создают непреодолимые границы между самыми близкими людьми (Рисунок 96).

В фильме «Кусочки Трейси» (The Tracey fragments, Б. МакДональд, 2007) мир подростка Трейси полностью разбит. Трагедия в семье накаляет и без того непростые отношения с родителями и в школе; болезненное несовпадение желаемого и действительности становятся словно частями паззла (Рисунок 97).

Единственный близкий человек для героини — брат — исчез и никогда не вернется, о чем она не может сказать родителям. Мечты о любви остаются лишь закадровым голосом героини, мир состоит из осколков. Кусочки паззла собираются в единую картину только в заключительном кадре фильма. Девушка принимает реальность со всей ее болью, разочарованием, разобщенностью людей и таким образом становится взрослой.



Рисунок 96 Кадр из фильма «Реквием по мечте» (Requiem for a Dream, Д. Аронофски, 2000).



Рисунок 97 Кадр из фильма «Кусочки Трейси» (The Tracey Fragments, Б. МакДональд, 2007).

В начале XXI века режиссер Майк Фиггис, будучи ярким сторонником принципов «Догмы-95» начал снимать фильмы, в которых полиэкранность становится ведущим приемом на протяжении всего повествования.

В «Таймкоде» (2000) все действие происходит в четырех сегментах, на которые равномерно разделена плоскость экрана. Сюжет фильма вращается вокруг

подготовки к съемкам нового фильма и попыток выбрать актрису на главную роль. Продюсер Алекс, его проблемы с алкоголем и с женским полом являются центральной линией ленты. Любопытно, что эти мотивы перекликаются с вышедшим годом ранее фильмом «Кинопроба» (Odishon, Т.Миике, 1999), где кастинг был прикрытием для подбора подходящей пассии герою.

Опробовав интересные сценарные ходы и полиэкранный прием, спустя год Майк Фиггис выпускает фильм «Отель» (Hotel, М. Фиггис, 2001), который можно рассмотреть как попытку создания постмодернистского кинотекста. Так, Л.Б. Ключева отмечает свойства постмодернистского дискурса, которые мы косвенно обнаруживаем в фильме: «непрямое цитирование, закамуфлированные или откровенные реконструкции из других произведений, других искусств или несвязных напрямую с искусством других автономных областей»¹⁹⁷.

В отель Венеции приезжает съемочная группа для экранизации трагедии Джона Уэбстера «Герцогиня Мальфи» в ультрамодном стиле «догма». М. Фиггис, как и персонажи его фильма, и сам частично придерживается канонам «Догмы 95»¹⁹⁸: используется естественный свет (дневное освещение и лампы в комнатах), временами заметен эффект работы ручной камерой, съемки на «натуре».

Местом пребывания персонажей становится отель в Венеции, хранящий в своем подвале немало ужасов, — целое семейство каннибалов заведует им и время от времени поедает своих постояльцев. Таким образом, само здание и его владельцы напоминают «Замок» американского серийного убийцы Генри Холмса¹⁹⁹. С первых кадров появляется полиэкранный (который, в отличие от «Таймкода» не будет постоянным способом формирования ткани фильма), и общий план фасада отеля

¹⁹⁷ Ключева Л.Б. Постмодернизм в кино. О некоторых аспектах постмодернистского дискурса в кино. Материалы по курсу «Теоретический анализ фильма»: Учебное пособие. М.: ГИТР, 2006. С. 58.

¹⁹⁸ Догма 95 [Электронный ресурс] / пер. с англ. Н. Цыркун // Искусство Кино. 1998. № 12. URL: <https://kinoart.ru/archive/1998/12/n12-article10>

¹⁹⁹ Свою гостиницу («Замок») Генри Говард Холмс построил к Всемирной Колумбийской выставке 1893 года. При строительстве он использовал сложную архитектуру и ряд конструкций, соответствующих его садистским наклонностям. Brown J., Hickey E., Harris B. H.H.Holmes — One of America's First Recorded Serial Murderers // Forensic Scholars Today. Concordia University (Saint Paul), American Institute for the Advancement of Forensic Studies, 2015. Vol. 1, no. 2. P. 4.

состоит из четырех равномерных сегментов. Из-за отсутствия графически обозначенных границ это деление практически незаметно на первый взгляд (Рисунок 98).



Рисунок 98 Кадр из фильма «Отель» (Hotel, М. Фиггис, 2001).

Полиэкранные эпизоды в начале фильма позволяют раскрыть особенности взаимоотношений персонажей, их личности. Каждый сегмент — отдельная комната, внутри которой, согласно Сартру²⁰⁰, страдают герои. Заканчивается полиэкранный эпизод, и границы между помещениями (двери) становятся проницаемыми.

Показательным полиэкранным эпизодом становится кульминация фильма, когда режиссер выходит из комы и возвращается к съемочной группе. Экран так же равномерно разделен на четыре части, но верхние сегменты совмещены так, будто это единый фрагмент реальности (Рисунок 99). Верхняя часть кадра напоминает «Тайную вечерю» Леонардо да Винчи (Рисунок 100). Только предательство уже свершилось, а режиссер уже «воскрес». Иуда же, раздавленный и чувством вины, и разочарованием, отправляется в подвал отеля, чтобы расплатиться за свои грехи. Любопытно, что скрытая от постояльцев темная часть здания играет роль ада, где с интеллигентной неторопливостью современные демоны поглощают своих жертв как в буквальном, так и в метафизическом смысле.

²⁰⁰ Сартр, Ж.П. Слова. Мухи. Почтительная потаскушка. За закрытыми дверями / Жан Поль Сартр. М.: АСТ, 2017.



Рисунок 99 Кадр из фильма «Отель» (Hotel, М. Фиггис, 2001).



Рисунок 100 Леонардо да Винчи. Тайная вечеря. Фреска, 460x880 см, 1495-1498.
Санта-Мария-делле-Грацие, Милан.

Полиэкранное решение визуальной составляющей фильма «Отель» роднит его с пьесой «Герцогиня Мальфи». Г. Толова полагает Джона Вебстера предтечей представителей барочной драмы, убежденных в отсутствии целостности и единства в жизненном процессе²⁰¹. Аналогичную мысль утверждает в фильме и прием полиэкрана. М. Фиггис использовал в комплексе довольно широкий набор приемов и форм (цитирование, реконструкцию, полиэкранный прием и сложные сопоставления) однако это не обеспечило возникновение концептуально нового

²⁰¹ Толова Г. Трагедия Джона Вебстера «Герцогиня Мальфи» (К проблеме творческого метода) [Электронный ресурс] // Шекспировские чтения. 1977. Под ред. А. Аникста. М., Наука, 1980.
URL: <http://svr-lit.ru/svr-lit/articles/english/shekspirovskie-chteniya-1977/tolova-vebster-gercoginya-malfi.htm>

поэтического языка; полиэкранность же частично выступила в роли инструмента дробления художественной реальности. Майк Фиггис подошел к использованию полиэкранности с точки зрения формального приема. Несмотря на проработанную последовательность движения в разных сегментах, видеоряд читается довольно трудно, зритель словно ставится на позицию охранника отеля, наблюдающего за происходящим через камеры видеонаблюдения. Разумеется, и «Отель», и «Таймкод» являются довольно уникальными работами в первую очередь и с точки зрения визуального ряда, однако новой, уникальной эстетики не возникает – полиэкранный выступает в роли «фишки», но не более того.

Иная ситуация складывается, когда речь заходит о работах Питера Гринуэя, посредством полиэкрана (и других приемов) он создает уникальную поэтику своих произведений, и если убрать хоть один кадр, она рассыплется как карточный домик. Мы подробно рассмотрим работу Гринуэя с полиэкранностью на примере его телевизионного фильма «Ад Данте» в разделе «Телевидение».

Как мы неоднократно упоминали выше, наиболее удачное использование полиэкранности характерно для мультипликационных и анимационных работ. Именно здесь полиэкранный и в качестве формального приема не вызывает сомнений, как правило, выверен до мелочей и поэтому легко считывается даже самыми юными зрителями. Однако, есть примеры и авторского использования полиэкранности, когда само произведение интересно не только детям, но и взрослым. Так, в 1992 году вышел на экраны мультфильм «Болеро» Ивана Максимова. Сюрреалистический визуальный ряд, практический неизменяемый сюжет под музыку Равеля произвел впечатление на зрителей и критиков.

Простота визуального ряда позволяет нам сосредоточиться на глубокой семантической подоплеке мультфильма. Бесконечное движение по кругу зомбированного своим хвостом персонажа КК²⁰², полная его индифферентность к событиям окружающего мира — зацикливают его на банальном удовлетворении

²⁰² КК – главный герой «Болеро», обозначенный как КК или Кентавр в сценарии к мультфильму. См. Василькова А.Н. Мир фильмов Ивана Максимова. М.: ГИИ, 2011. С. 47.

биологических нужд. Замкнутость персонажа подчеркивается изолированностью пространства темных коридоров. Кстати, и динозавра-то Иван Максимов выбрал не хищника, не с выдающимися особенностями, а брахиозавра, по сути самый «вялого» и инертного из всех его собратьев.

Апелляция к музыкальному произведению Мориса Равеля тоже неслучайна. Две музыкальные темы, повторяющиеся несколько раз на фоне рефрена ритмической фигуры, гипнотизируют и поглощают монотонностью жизни персонажа. Применяя в конце мультфильма полиэкранность и «умножая» исходный кадр в геометрической прогрессии, Иван Максимов увеличивает количество окон с этим идентичным визуальным рядом в геометрической прогрессии. Не только один «динозаврик», но и легионы таких персонажей живут и по сей день, в вечной погоне за собственным хвостом (Рисунок 101).

Как заключает А.Н. Василькова, «в "Болеро" ни "до", ни "после" не существует, показанная нам история представляет фрагмент, выхваченный из вечности: КК ниоткуда не пришел и никуда не уйдет»²⁰³. И полиэкранный финал фильма отменяет завершенность, заменяя ее на визуальный бесконечный рефрен.

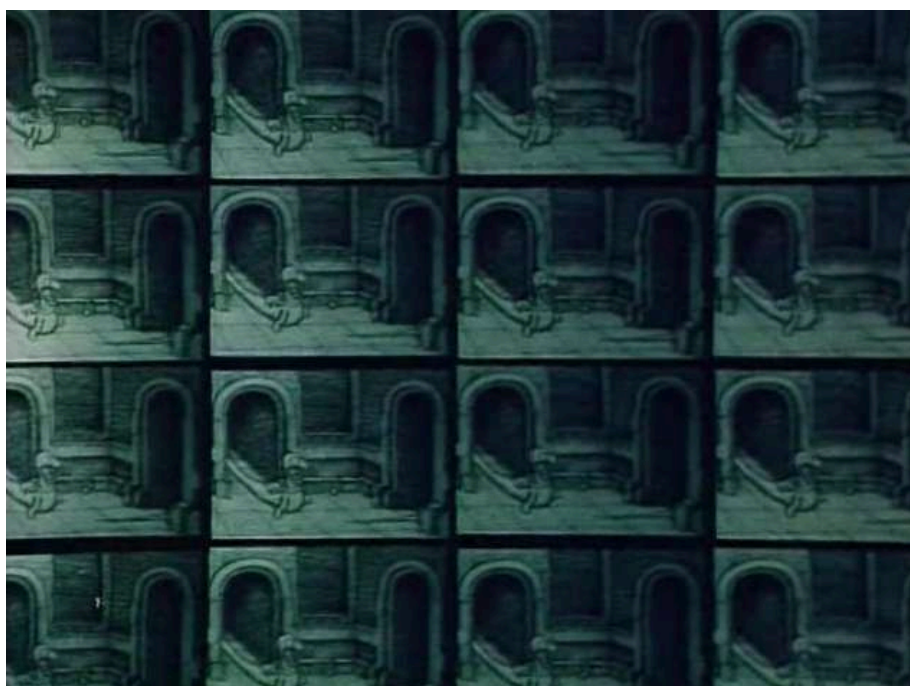


Рисунок 101 Кадр из мультфильма «Болеро» (И. Максимов, 1992).

²⁰³ Василькова А.Н. Мир фильмов Ивана Максимова. С. 81.

Полиэкранная форма визуального повествования характерна для большинства работ канадского аниматора Пола Дриссена. Следуя постмодернистским традициям, художник создает лабиринт культурного поля в котором совмещаются окна-гиперссылки. Аллюзии то отсылают к популярной культуре XX века (*The story of little John Bailey*, 1970), то внутренним пластом становится библейские предания, вплетающиеся в современность, и культурологический пласт произведения Вивальди (*The End of the world in four seasons*, 1995). В мультфильме «Мальчик, который видел айсберг» (*The boy who saw the iceberg*, 2000) экран пропорционально разделен на две части: реальность и иллюзорный мир, восприятие этой реальности маленьким мальчиком. Зритель постоянно наблюдает драму этого противопоставления, однако полиэкранный так и остается лишь формальным приемом, он не определяет эстетическую модель мультфильма, не определяет картину художественной реальности.

Начиная с работ Пола Дриссена, полиэкранный в области массовой мультипликации все чаще используется как чисто формальный прием. Сегодня практически в каждом мультфильме («Смешарики», *My little pony*, «Робокар Поли» и мн.др.) экран время от времени делится на 2-3 (как правило, не более) частей. Но, как правило, с помощью полиэкрана решаются формальные задачи, однако он не рисует картину мира мультфильма, не является неотъемлемой частью визуального языка.

Как мы убедились, в области мультипликационного и киноискусства полиэкранный, как и в предыдущем столетии, продолжает выполнять функции, «открытые» и отработанные мастерами XX века. Зачастую, прием используется утилитарно, уникальность же применения полиэкрана возникает и проявляется лишь под воздействием авторской воли.

3.1.2 Полиэкранный и открытые художественные формы

Феномен открытой художественной уже подвергался осмыслению в российском научном сообществе²⁰⁴. Так, согласно типологии У. Эко, в отношении феномена открытой формы речь идет о «выявлении и утверждении связности и единства в непосредственном хаотическом многообразии событий, о выявлении законченного целого»²⁰⁵. С. Ступин, досконально рассматривая категорию открытой формы (к которой относятся документальные формы телевидения, некоторые видеопроизведения), говорит об «арт-объекте, пребывающем в становлении и актуализирующем такие качества художественного текста, как незавершенность, недосказанность, структурная и семантическая неполнота»²⁰⁶. К открытым художественным формам относится практически каждая продукция, выпускаемая телевидением, интернет-блоги и мн. др.

Выразительные средства телевидения формировались на тех же принципах, что и эстетика кинематографа: кадр, план, ракурс, свет, цвет, монтаж, мизансцена, декорации, титры, спецэффекты и др. Принципы полиэкрана обрели дом на телевидении, став невероятно актуальными и востребованными. Это и телемосты между студией и репортажами с места событий, и совмещение в пространстве одного кадра инфографики и медийной персоны, широкое использование вербальных знаков и др. (Рисунок 102, Рисунок 103) Полиэкранные принципы гармонично позволили эти вещи соединять не только без потери своего зрителя, но и уплотняя информационный поток сюжетов. Таким образом, феномен полиэкрана на телевидении, как правило, имеет функциональное значение.

²⁰⁴ Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 1 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 2018; Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 2 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 2018; Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 3 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 2018.

²⁰⁵ Эко У. Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике. СПб.: Академический проект, 2004. С.220.

²⁰⁶ Ступин С. С. Феномен открытой формы в искусстве XX века. М.: Индрик, 2012. С. 12.



Рисунок 102 Кадр из телевизионной программы «Международная панорама» (1978)



Рисунок 103 Кадр из телевизионной программы «Время» (1977)

А.А. Новикова делает важное замечание относительно пространства телестудии, которая на начальных этапах развития телевидения решалась по модели традиционного театра. Исследователь отмечает, что в 50-е годы начался активный поиск телевизионной специфики, что выразилось в существенных изменениях в оформлении студий. Так, появились варианты «декоративного оформления студии, создающего иллюзию выхода за пределы коробки студии»²⁰⁷: многоплановые задники, декорации открытых окон, создание иллюзии перспективы. Сегодня все эти задачи, по сути, решаются посредством экранов и мультистен. Телестудии перестали замыкаться в искусственности своих пространств и стали их культивировать.

²⁰⁷ Новикова А.А. Телевидение и театр: пересечение закономерностей / Предисл. А.А. Шереля. М.: Едиториал УРСС, 2004. С. 27.

С другой стороны, тенденция создания жизнеподобных декораций сохранилась и сегодня мы имеем и уютные «домашние» студии с кухнями и диванами, и доверительную атмосферу гостиных и салунов, дамских будуаров и, напротив, публичные — подобные древнегреческой агоре, залам для судебных заседаний (как фактические, так и подразумеваемые). И декорации, и экраны в пространстве студий призваны погрузить зрителя в определенную атмосферу, в некий «другой», хоть и знакомый каждому (посредством «старого друга» — телевизора) мир.

Транзитной зоной, окном в пространство иных «реальностей» становится плоскость экрана, установленного в студии. Это может быть и видеостена за спиной ведущего новостей, и плазма, установленная в студии. Так, большое количество транзитных зон в новостных студиях образуют из нее некое мифологическое пространство, а сам ведущий становится на позицию хранителя времени. Подобные мотивы широко распространены в мифологии разных культур: это и древнегреческие мойры, и скандинавские норны. В кинематографе ярким примером становится эпизод знакомства Нео с Отцом Матрицы в фильме «Матрица: перезагрузка».

В пространстве авторских передач экраны зачастую являются не только функциональной частью декораций, но и с какой-то стороны в силу своего расположения фактически в центре мизансцены играют роль «соведущего», специалиста широкого спектра. К нему время от времени обращаются ведущие программы для демонстрации сюжетов, подтверждающих выводы, или для перехода на другие темы, или для установления телемоста с участниками программы, находящимися в другой географической точке. Яркими иллюстрациями не последней роли экрана внутри экранного пространства могут служить программы «Доброе утро», «Пусть говорят» («Первый канал»), «Правила жизни» (ведущий А. Бегак, «Россия К») и многие другие.

Важную функцию выполняет телевизор, установленный в комнате ожидания в шоу «Голос» («Первый канал»). В первую очередь, он создает атмосферу частного пространства: родные, друзья зарождающейся звезды, будто находясь в

домашней обстановке следят за выступлением. А зритель самого шоу становится в положение могущественного существа, способного проникать своим взором в любую точку. С точки зрения канонического использования полиэкранного приема можно отметить кульминационные моменты определения победителя. На протяжении сезонов самого шоу техническая сторона претерпела улучшения: если в первых проектах транслируемые на крупном плане лица участников, зачастую «выпадали» из границ кадра в силу фактической территориальной близости, то в последующие сезоны эта проблема была решена посредством уменьшенной крупности съемки.

Говоря о телевидении невозможно обойти стороной и вопрос рекламы. Полиэкранность с точки зрения своей функциональности становится невероятно востребованной в этой индустрии, в первую очередь, в качестве способа совмещения разновременных событий (было/стало), сравнения различных способов достижения одного и того же результата (обычный порошок/Тайд и др.). В этом ключе интересна подоплека стремления к идеалу, некоему Абсолюту, возможности стать сверхчеловеком — обладателем идеальной внешности, идеально чистых вещей (Рисунок 104).



Рисунок 104 Кадр из рекламы дезодоранта Nivea «Черное и Белое невидимый»
(Nivea, К. Бородин)

В связи с требованиями, выдвигаемыми перед сотрудниками телестудий относительно контента телепередач, А.А. Новикова отмечает необходимость

совмещать в рамках одного экрана художественные и документальные визуальные материалы и в связи с этим — сложный монтаж «коллаж»²⁰⁸. Но в отличие от коллажа, как его принято понимать в сфере художественных искусств, речь идет о совмещении компонентов не разных фактур, но разных по содержанию. Так же исследователь обращает внимание на пришедший на замену коллажу клиповый монтаж (это и заставки к телепередачам, и музыкальные клипы, и рекламные ролики). «Строго обязательным для клипового монтажа, на наш взгляд, является поиск приемов, которые разрушали бы реалистичность картины мира — привычные пространственно-временные и предметные связи. Для этого необходимо "столкнуть" монтажные куски так, чтобы образовался символ-загадка, который вызовет эмоциональный отклик у зрителей»²⁰⁹.

В индустрии производства музыкальных клипов полиэкранный прием нешироко распространен и, как правило, выполняет свои функциональные задачи. Так, в клипе Д. Гетто *Lovers on the Sun* посредством полиэкрана происходит акцент на противостоянии героев (детальные планы глаз противников) и в целом — создание комиксного изображения, на что работают и стоп-кадры и смена цвета. В клипе Потапа и Насти «Уди-уди» превалирует именно коллажность: динамичная смена сегментов, в пространстве которых и сами певцы, и их поклонники исполняют песню (Рисунок 105). Таким образом, возникает картина современного, медийного мира, складываемого из отдельных сегментов приватной жизни людей и некое развенчание звезд эстрады, в реальности живущих по тем же принципам самоzapечатления. Подобный мотив встречается и в клипе группы RHCP Snow (*Hey Oh*).

²⁰⁸ Там же. С. 132-134.

²⁰⁹ Там же. С. 138.

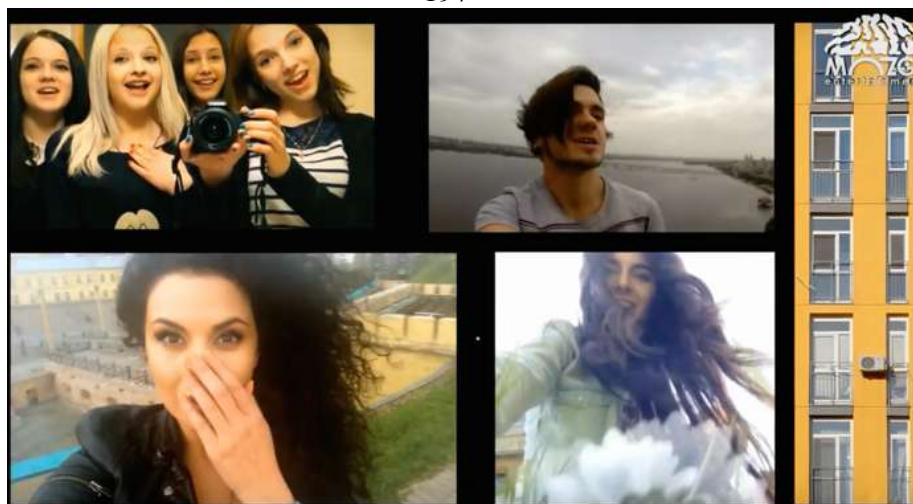


Рисунок 105 Кадр из музыкального клипа «Уди Уди» (Потап и Настя, 2014).

Широко используется полиэкранность при создании заставок к телепередачам, сериалам для монтажа разновременных и разнопространственных отрезков общей сюжетной линии. В сжатый промежуток времени создатели заставок должны познакомить зрителя с главными героями, их характерами и отличительными чертами, средой обитания — исторической и географической, т. е. создать не только представление о продукте в целом, но и прорекламирровать его, заинтересовать зрителя.

Таким образом, можно сделать вывод, что телевидение и его продукция тяготеют к картине раздробленного мира, к демонстрации его отдельных частей находящихся в отрыве от объективной реальности. С мифологической точки зрения он позволяет авторам передач наделять своего зрителя «божественными» привилегиями: наблюдение с высоты своего домашнего Олимпа за событиями, происходящими в разных точках Земли и иногда — на разных временных отрезках. В связи с этим, А.С. Вартанов отмечает, что на первых порах телевидение осуществило мечту человечества о «дальновидении», хотя и выступало не в роли художественного явления, а эффектного технического аттракциона²¹⁰. Однако, негативную оценку контента

²¹⁰ Вартанов А.С. Новоселье на Парнасе // Телевидение между искусством и массмедиа / Ред.-сост. А.С. Вартанов. М.: Государственный институт искусствознания, 2015. С. 97.

телевизионных программ федеральных каналов можно встретить практически в каждом исследовании. Так, Л.И. Сараскина отмечает, что возможность видеть события на расстоянии превратилась в шоу, подогревающие любопытство зрителей ко всему уродливому и безобразному²¹¹. Ю.А. Богомолов отмечает, что новый тип зрителя воспринимает телекартинку в «фоновом» режиме и переключается с позиции соучастника на роль стороннего наблюдателя²¹². Но целью нашего исследования не было давать какую-либо оценку качеству телевизионного контента и проанализировать функциональность полиэкранного приема. Тем не менее, эти цитаты позволяют нам укрепиться в выводе, что могущественный полиэкранный прием, способный вместить в себя неограниченное количество смысловых нюансов, наделять зрителя «божественными» возможностями становится орудием децентрализации информации, ее фрагментирования до такого уровня, что создать единую целостную картину современного мира не представляется возможным.

Одним из ведущих жанров на телевидении сегодня является сериальная продукция. Если для научно-популярного жанра в целом характерно сегментирование плоскости экрана, то многосерийным фильмам полиэкранная форма повествования в целом не свойственна. Однако, создатели подобных шоу чутко прислушиваются к веяниям индустрии и время от времени появляются как отдельные полиэкранные эпизоды, так и целые сериалы, выполненные в полиэкранной манере. Так, повествование американского сериала «24 часа» по большей части являет собой сегментирование поверхности кадра. Что касается целостного восприятия визуальности, редкий зритель будет смущен полиэкранными кадрами: изображение в окнах часто дублируется и отличаются лишь ракурсом и крупностью съемки (Рисунок 106), противопоставляются

²¹¹ Сараскина Л. И. Зачем смотреть телевизор? Эволюция смыслов // Телевидение между искусством и массмедиа / Ред.-сост. А.С. Вартанов. М.: Государственный институт искусствознания, 2015. С. 261.

²¹² Богомолов Ю. А. Хроника пикирующего телевидения: 2000-2002. М.: МИК, 2004. С. 365.

персонажи и их локации, демонстрируются участники телефонного разговора. Монтажа разновременных событий, как правило, не происходит, с точки зрения сюжета, повествование остается на одном временном отрезке.



Рисунок 106 Кадр из сериала «24 часа»
(24, Д. Кассар, Б. Тернер, м. Чейлов и др. 2001-2010).

В сериале «Шерлок» полиэкран используется аккуратно, как правило, речь идет скорее о кратковременном эффекте полиэкрана при монтажном переходе между соседними кадрами (особенно это характерно для 1 сезона, но к последним сезонам присутствие полиэкранности нарастает), ненавязчивом нарративном противопоставлении главного героя с Мориарти (Рисунок 107). Посредством приема двойной экспозиции создатели сериала сопоставляют героев на разных точках понимания происходящего, добиваются эффекта усиления напряжения, в котором вынужден работать Шерлок (совмещение сегментов с Холмсом и заложником и инфографикой оставшегося в распоряжении сыщика времени) и др. В целом все полиэкранные кадры и эффекты полиэкрана довольно ненавязчивы, однако клишированы, что кажется недостойным визуального текста такого уровня.



Рисунок 107 Кадр из сериала «Шерлок»
(Sherlock, П. МакГиган, Н. Харран, К. Гидройч и др., 2010-...).

В пространстве телевидения полиэкранный оказался наиболее востребованной формой повествования. С одной стороны, полиэкранный актуализирует уплотнение визуальных информационных потоков, сжимая временные затраты при удвоении, утроении данных. На мифологическом уровне телевидение заявляет свои потенции быть командным центром цивилизации, способным видеть, давать оценку событиям, а так же манипулировать изображениями, взяв на вооружение могучий художественный прием. С другой стороны, сама структура телевизионной картинки является зеркалом своей современности: пропорционально развитию и внедрению экранных технологий в частное пространство индивидов, в окружающую среду совершенствуются и полиэкранные композиции, все больше появляется экранов в качестве порталов во внешний мир, но в качестве отдельных предметов материального оснащения телестудий. По количеству сегментов в отдельно взятом кадре можно судить об иерархических приоритетах самих работников студий: чем важнее им представляется фигура говорящего или актуальность информации, тем меньше «дополнительных» окон мы видим в кадре. С другой стороны, чем меньше требуется привлечь внимание общественности на какой-то вопрос, тем больше «отвлекающих» фрагментов. Таким образом, речь идет о манипуляции общественным мнением с учетом специфики восприятия информации рядовым

зрителем. Конечно, подобные мотивы способно осуществить лишь телевидение в силу динамичности и документальности своей природы.

Принципы формирования визуальной ткани, формы полиэкрана и его функции во многом были адаптированы телевидением. Именно в этой сфере полиэкранный экран в полном объеме раскрывает свой функциональный потенциал, однако его поэтические возможности реализовывались до появления телевидения — в искусстве кинематографа.

Питер Гринуэй «Ад Данте» (П. Гринуэй, Т. Филлипс, Р. Руис, 1989)

«Ад Данте» — особенный проект даже для Гринуэя, поскольку в нем он выходит из берегов своей демонстративной элитарности и рафинированной игры ума, стремясь к сочетанию в едином целом усложнения и упрощения, интеллектуального и высоко эмоционального, объясняющего и затемняющего. На ощущение масштабности работает совершенно непривычное и неожиданное слияние сериального формата и полиэкранности, определяющей жизнь визуальной материи произведения. В этом разделе мы рассмотрим «Ад Данте» и попытаемся понять, что происходит с экранной формой в этом высоко оригинальном авторском произведении.

«Ад Данте» является телевизионным сериалом и состоит из 8 эпизодов — первых восьми песен «Божественной комедии». Как известно, Питер Гринуэй Однако, взявшись за экранизацию Данте, Питер Гринуэй выстроил новую, свою архитектуру художественной вселенной, используя в качестве фундамента образы «Божественной комедии», цитируя их на каждом «этаже» своего произведения.

В первую очередь стоит обратить внимание на постмодернистскую неоднородность, гибридность формы, характерную для «Ада Данте». Для эстетики постмодернизма в целом характерно стремление преодолевать рамки: как графические, так и рамки привычного и дозволенного. Все это в избытке использует Гринуэй для создания своего уникального поэтического языка. В первую очередь относительно рассматриваемого нами визуального текста

характерна эта попытка преодоления границ кадра. Как мы увидим далее, ключевым элементом эстетики «Ада Данте» стала более чем успешная попытка вырваться за пределы экрана. Как отмечает культуролог Е.В. Сальникова, «телевизионные приемы, как правило, ведут к размыканию закрытой формы, признанию прозрачности и звуковой проницаемости «четвертой стены», то есть экрана (что весьма актуально для прямого эфира, телемостов), а главное, откровенной ориентации реальности экранного мира на посясторонний мир зрителей»²¹³. Во многом именно посредством полиэкрана Гринуэю удалось выйти за границы кадра и преодолеть его плоскость и замкнутость визуальной материи.

В визуальную и смысловую ткань телетекста гармонично влились комментарии и пояснения ученых из разных сфер: натуралистов, историков, литературоведов, экономистов и др. Гринуэй включает в свое произведение их монологи, раскрывающие суть образов, вплетенных Данте в структуру «Божественной комедии». С точки зрения визуальности, подобное внедрение характерно для эстетики научно-популярного жанра. Тем самым Гринуэй размыкает закрытую художественную форму, придает ей элементы «открытости», как бы «подключает» зрителя к процессу создания телетекста²¹⁴.

В произведении Гринуэя возникает эффект становления, процессуальности создания телетекста, события на экране будто «случайно» выхватываются из потока визуальных данных и монтируются в режиме реального времени. Е. В. Сальникова в связи с феноменом открытой формы в экранных искусствах отмечает, что «открытый режим бытия экранной формы подразумевает ее знание о "реальной реальности". Происходит умозрительная пластическая диффузия двух миров, подразумевается их пластическое сосуществование и внутренняя соотнесенность»²¹⁵.

²¹³ Сальникова Е.В. Жизнь кинокамеры: эволюция мифа. Кино в меняющемся мире. Часть вторая / К. авторов. М.: «Издательские решения». С. 20.

²¹⁴ См. Эвалльё В.Д. «Ад Данте» и/или «Ад» Питера Гринуэя // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: Часть 3. М.: Издательские решения, 2018. С. 445-474.

²¹⁵ Сальникова Е. В. Жизнь кинокамеры: эволюция мифа. С. 20.

У Гринуэя миров много, явно больше, чем два. Именно сопряжение открытости и закрытости формы в единой художественной материи создает в произведении Гринуэя эффект особого объема, некоего динамического разрастания вселенной произведения изнутри.

На создание «глубины» кадра работают и все полиэкранные кадры и наложения. Среди многообразия форм полиэкранности, примененной Гринуэем в своем произведении можно выделить несколько типичных²¹⁶. Так, первая песнь начинается с инфографики — показаний различных приборов пациента Алигьери Д. (УЗИ с цветным доплером, сердцебиение и др.). В окружности, обозначающей, судя по всему, положение Луны в этот день 1988 года, когда велись съемки, Гринуэй обозначает точку отсчета своего произведения — четверг, 7 апреля, 18.00. Это день Страстной Седьмицы, в который в христианских литургических песнопениях вспоминаются четыре важнейших евангельских события: Тайная вечеря и утверждение Евхаристии, умовение ног ученикам в знак смирения и любви, молитва Иисуса в Гефсиманском саду и предательство Иуды. Очевидно, что, в первую очередь, для Гринуэя важен образ именно сада, глубоких размышлений на пороге трудных испытаний, которым подвергнется и сам Данте.

«Земную жизнь пройдя до половины, я очутился в сумрачном лесу...» — читает Боб Пек, глядя в камеру, напрямую обращаясь к зрителю. На фоне леса, о котором говорит Данте, Гринуэй помещает полиокно с городским пейзажем, не обозначая границ сегмента, — они образуются «естественным путем» в силу охвата объектива камеры, а вот нижняя его часть утрировано сливается с изображением на фоне (Рисунок 108). Складывается **поэтический** кадр, утверждающий взаимопроницаемость обозначенных миров, потустороннего и посюстороннего.

²¹⁶ Подробный анализ полиэкранных эпизодов в фильме П. Гринуэя «Ад Данте» см. Эвалльё В.Д. Архитектоника полиэкрана Питера Гринуэя в интерпретации «Божественной комедии» // Художественная культура. 2018. № 4. С. 272-291.



Рисунок 108 Кадр из сериала «Ад Данте»
(A TV Dante, П. Гринуэй, Р. Руис, Т. Филлипс, 1989).

Смена содержания фонового и верхнего сегмента происходит неспешно, однако зримо ощущается напряженное противостояние между этими мирами. Сквозь городские пейзажи проступает полупрозрачный лес, но город — как объективная, плотная, с точки зрения метафизики, реальность — не сдает позиций, и темные деревья сначала захватывают пространство кадра сверху, но отступают вновь. Не только фактическую, визуальную архитектуру каждого кадра предстоит увидеть зрителю, но и тонкие грани взаимопроникновения образов и символов, то напрямую визуализирующих текст «Божественной комедии», то протянутые Гринуэем до современной объективной реальности.

Наслоение визуальной ткани произведения происходит постепенно, Гринуэй нанизывает полиэкранные окна одно на другое по направлению к зрителю. Свет, кругом расходящийся от «Путеводной звезды», становится фоном для слоя с показаниями медицинских приборов. Внутри пространства кадра возникают новые сегменты, в которых визуализируются нарративы «Божественной комедии». Подобный монтажный прием Н.А. Агафонова рассматривает как геральдическую композицию, отмечая, что это многократно усложняет ритм повествования и горизонтально, и перпендикулярно – вглубь кадра²¹⁷.

²¹⁷ Агафонова Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н.А. Агафонова. Минск: Тесей, 2008. С. 375.

Время от времени в визуальную ткань «Ада Данте» вплетаются полиокна с учеными и исчезают сразу после введения в семантическую структуру произведения необходимых комментариев (Рисунок 109). Они типичны, имеют четкие, графически обозначенные границы, соответствующий рассматриваемой теме видеоряд за спиной специалиста. Задачи, выполняемые этими полиокнами, довольно очевидны: разъяснить образы и углубить понимание идей, заложенных в «Божественной комедии». Так же Гринуэй, судя по всему, не только нанизывает объективную реальность на ось произведения, но и сознательно избегает погружать зрителя на эмоциональном уровне вглубь пространства телетекста, т. е. создает своего рода «якори» к миру реальному. Как бы то ни было, полиокна с учеными, комментарии к тексту «Божественной комедии» можно обозначить как пример традиционного, **функционального типа поликадра**.



Рисунок 109 Кадр из сериала «Ад Данте»
(A TV Dante, П. Гринуэй, Р. Руис, Т. Филлипс, 1989).

В пространстве телетекста «Ада Данте», равно как и в песнях «Божественной комедии» на периферии внимания авторов постоянно фигурирует образ божественных, райских сфер. Нарращивание визуальных блоков, смысловых уровней происходит неспешно, от серии к серии. Однако, это размывание по времени, постепенность неслучайны. Гринуэй, конструируя структуру своего произведения, постоянно намекает на перманентное присутствие божественной сени. Ненавязчивое почитание света и добра фигурирует в мелочах: и в

инфографических поликадрах, и эпизодическом вплетении в визуальную ткань телетекста.

На архитектурной оси вселенной «Ада Данте» обнаруживают себя как локальные, закрытые, так и взаимодействующие пространства и подпространства. Первое ее звено — мир «Божественной комедии», второе — вселенная Данте в художественном пространстве фильма, третье — объективная реальность, а так же некое метафизически реальное пространство, равно актуальное для всех «типов» миров, но разделенное на отдельные подпространства — райскую сферу и ад.

С точки зрения иерархической структуры все миры равнозначны, хотя и различается количество отведенного им «эфирного» времени. Так, Гринуэй ожидаемо акцентирует внимание зрителя на «Божественной комедии», телетекст служит средством репрезентации произведения Данте, они тесно переплетены. Гринуэй время от времени подчеркивает проницаемость миров: образы и символы «Божественной комедии» проникают в художественную реальность экранного Данте. А объективная реальность лишь «напоминает» о себе в небольших полиокнах с учеными, инфографикой показаний медицинских приборов. Интересно, что пространство произведения Данте в совокупности с телетекстом тоже являются умозрительно сегментированными на локальные подпространства — некая «земная обитель», рай и ад, то есть отражают средневековую парадигму мироздания. Визуализированный ад как одна из секций реальности «Божественной комедии» является частью модели телетекста и располагается внизу, под землей, о чем постоянно напоминает Гринуэй в заставке к каждой песни — спуском на лифтовой платформе.

Заявленные Гринуэем реальности имеют и свои умозрительные «врата»: стекло экрана как физической единицы, поверхность кадра, на которую накладываются отпечатки объективной реальности — полиокна с учеными; прозрачная плоскость на следующем «этаже» архитектурной оси. Таким образом, можно говорить не

только о постоянной коллаборации²⁰⁷, взаимодействии изображений внутри телетекста, но и о диалоге обозначенных Гринуэем пространств и реальностей.

Форма полиокон обозначает классификацию существ и явлений по трем сферам. Прямоугольники предназначены для людей (как живых — ученых, так и душ грешников). Появляющиеся изображения в кругах, сферах имеют отношение к раю. В сегментах треугольников заключаются обитатели ада. Помимо фактических геометрических треугольников, обозначенные выше сегменты направлениями вершин тяготеют к треугольной форме: божественный треугольник трех заступниц направлен вершиной вверх, сегмент с inferнальными монстрами — вершиной вниз, а вершины сегментов с душами грешников — в центр кадра. Если умозрительно соединить все заявленные в произведении треугольники, то они сформируют прямоугольник, некую сбалансированную фигуру — экран как портал в пространство других смыслов. На эту способность кино- и телеэкрана посредством полиэкранного приема также обращает внимание и И.В. Кондаков: «Полиэкранный прием киноискусства и, по-своему, телевидения (взаимодополнительность множества каналов, соединенных пультом) знаменует, конечно, конец традиционной экранной культуры и демонстрирует способ компенсации «поверхностности» экранного текста — экранной интертекстуальностью»²¹⁹. Речь идет об отказе от декартовой системы координат: Гринуэй преодолевает плоскость экрана, конструируя свое произведение в объемном трехмерном пространстве.

В большинстве исследований творчество Гринуэя справедливо рассматривается как часть культуры постмодернизма. В нашем понимании его работы являются своеобразным апофеозом эстетики постмодернизма интеллектуального. Впрочем, для конца XX века «Ад Данте» оказался сложным произведением, однако понятен современному зрителю, пребывающему в зоне

²¹⁸ Brendstrup R. Peter Greenaway. Den garvede instruktør og konceptkunstner, der tænker stort og ser fremad. Blot ikke i lige linje. P. 99.

URL: http://video.dfi.dk/Kosmorama/magasiner/227-228/kosmorama227-228_097_artikel25.pdf

²¹⁹ Кондаков И. В. Текст экранный и «книжный»: глубина интерпретации // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2015. № 11. С. 195.

постоянного формирования эффекта полиэкрана, зоне, перенасыщенной экранами-порталами. Т.е. «культура воображения эпохи»²²⁰, актуальная сегодня, легко корреспондирует с полиэкранный реальностью зрителя, и визуальный текст произведения Гринуэя прочитывается.

Сохраняя последовательную структуру повествования, Гринуэй виртуозно использует полиэкранный форму и нанизывает образы один на другой, создавая архитектурную вертикаль кадра, придавая ему качество «безграничности в пространстве»²²¹. Сопряжение жанров, форм, полиэкранных кадров дают Гринуэю возможность написать картину мира, в котором в каждую минуту актуальна полифония образов, смыслов, где средневековые представления о вертикали мироздания накладываются на объективную реальность с ее горизонтальными взаимосвязями и ее современное восприятие.

²²⁰ Кривцун О.А. Искусство как феномен культуры // Художественная культура. 2018. № 1. С. 8.

²²¹ Питер Гринуэй: «Это очень важно — быть автором» [Электронный ресурс] / Инт. Мцутуридзе Е. // Искусство кино. 2001. № 1. URL: <https://kinoart.ru/archive/2001/01/n1-article23>

3.2 Роль экранных поверхностей в театре

В связи с активным развитием новых технологий – в целом и тенденции взаимодействия закрытых форм искусств (в частности – в области киноискусства), закономерным стали эксперименты с внедрением экранных поверхностей в сценографию театров. В сфере театрального искусства экраны становятся, зачастую, порталами в «отдельные» пространства или же служат средством расширения пространства спектакля. Первые опыты внедрения новых технологий в сценическую среду характерны уже для начала XX века. Пути интеграции экранов искали Винзор Маккей, Хорас Голдин, Роберт Квино, Фридрих Кислер, Эрвин Пискатор и многие другие²²². В советской сценографии наиболее активно (и успешно) использовал принцип полиэкранности и ее эффекты Вс. Мейрхольд, а, начиная с середины столетия, и Й. Свобода.

Экраны позволяли Йозефу Свободе «играть» со сценическим пространством, с художественной реальностью спектаклей: трансформировать, деконструировать, расширять, расщеплять на субпространства, вплетать в объективную реальность, создавать полифонические образы внутреннего мира персонажей и мн. др. Однако, главной особенностью его работ становится то, что экранные технологии гармонично вплетались в сценическое пространство, а возникающий эффект полиэкрана не приводил к дроблению среды на фрагменты, а, напротив, акцентировал единство художественной реальности и ее многоуровневую структуру.

В XXI веке экранная поверхность в рамках сценического пространства продолжает выполнять те же функции, что и screen²²³ в зрелищной придворной

²²² Диксон С. Цифровой перформанс: история новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции [Электронный ресурс]. The MIT Press, 2007.

URL: http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129

²²³ Слово screen (экран) в эпоху тюдоровской Англии именовало собой стену, вдоль которой расставлялись декорационные элементы придворных представлений. Банкет-холл и кухня были смежными помещениями или разделялись коридором, имеющим несколько дверей. Сам спектакль разыгрывался вдоль этой длинной стены с дверьми, через которые появлялись и исчезали слуги, время от времени пересекая пространство пьесы.

культуре Средневековья и Ренессанса²²⁴; меняется лишь технологическое решение — от белой стены до жидкокристаллического «холста» для репрезентации любых смыслов, для решения разнообразных задач, стоящих перед деятелями театрального искусства на протяжении всей истории.

На данный момент осуществляются научное осмысление феномена проникновения экранных технологий в пространство театра. Так, К.Н. Матвиенко подробно рассматривает исторические предпосылки, развитие и степень проникновения кинематографических технологий и приемов в сферу театрального искусства²²⁵. Ряд исследователей отмечают положительные результаты слияния экранных технологий, позволяющие создавать полифонию мира, размыкать пространство сценической коробки и вступать в активный диалог со зрителем²²⁶. К. Перетрухина говорит о разрушительном влиянии экранов по отношению к театральной иллюзии²²⁷.

Внедрение экранов в условную реальность пьесы закономерно с точки зрения поиска режиссерами нового художественного языка, развитием технологий и общей тенденции кинофикации искусств²²⁸. Однако, экран в пространстве театра обнаруживает в себе черты не только современных искусств — кино и телевидения. Интересно, что многие цели, которые он выполняет в пространстве театра, созвучны функциям хора в древнегреческой трагедии и специфике симультанного театра средневековья.

В рамках данного раздела мы остановимся на некоторых режиссерских работах,

²²⁴ Craik T.W. The Tudor interlude: stage, costume, and acting. Leicester University Press, 1958. P. 9

²²⁵ Матвиенко К.Н. Кинофикация театра: история и современность: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.01. СПб, 2010.

²²⁶ Шматова Г. Евгений Каменькович: театральный портрет в кинопроекции // Киноведческие записки. 2010. № 96. С. 192-201; Пикон-Валлен Б. От «Последнего караван-сарая» к «Мимолетностям»: в поисках театра через кино и кино через театр / Пер. С. Орешенковой под ред. О. Смолицкой // Киноведческие записки. 2010. № 96. С. 266-276.

²²⁷ Перетрухина К. Долой видеопроектор! Или к будущему видео в театре // Киноведческие записки. 2010. № 96. С. 207-208.

²²⁸ Подробно рассматривает исторические предпосылки, развитие и степень взаимопроникновения кино в сферу театрального искусства Матвиенко К.Н. В рамках данного исследования не требуется столь подробный анализ кинофикации театра. Мы ищем не способы взаимодействия искусств, а ищем предпосылки этих взаимодействий, лежащие в истории искусств в целом. См. Матвиенко К.Н. Кинофикация театра: история и современность.

используя их в качестве примера для классификации видов взаимодействия технологий и художественной реальности, и постараемся обнаружить элементы со сходной функциональностью в истории театрального искусства. Так же отметим возникающий в связи с использованием экранов в сценическом пространстве эффект полиэкрана и возникающие благодаря этому смыслы.

Но в первую очередь стоит отметить, что экраны в пространстве театра стали способом нетривиального решения сценографических задач и позволили возродить многоуровневую картину вселенной, которая была доминирующей в культуре древних цивилизаций. Так, симультанная сцена средневекового театра отражала понимание мироустройства XII-XIII веков. Новое время поставило под сомнение весь предшествующий опыт и отменило принцип симультанности. На магистраль художественных форм вышла утвержденная художниками иллюзионистская монореальность²²⁹.

Итальянский театр XVI века возродил и преобразил некоторые принципы античной трагедии. В первую очередь появился пролог, в котором автор (или актер) излагали сюжет пьесы, указывали на место ее действия²³⁰, таким образом частично выполняли информационную и контрастную функции древнегреческого хора²³¹. Появляются и маски, только в случае с комедией дель арте они имеют более широкий «модельный ряд», нежели у своих древних предшественников. Особенностью английского (шекспировского театра) стало сегментированное устройство сцены, состоящей из трех секторов: основной сцены, балкона и внутренней сцены, которая находилась за основной сценой. В пространстве внутренней сцены показывались эпизоды, по тексту пьесы проходящие внутри помещений. В последующие годы декорационное искусство стало неразрывно связано с живописью, а примерно к середине XVII века в европейских театрах сложилась единая форма сцены, так называемая сцена-коробка.

²²⁹ Сальникова Е. В. О роли переходного пространства в зрелищной культуре и электронной экранной реальности // Вестник славянских культур. 2016. №1. С. 191.

²³⁰ Варшавский Я. Полиэкранный начинается. С. 38-40.

²³¹ Забудская Я.Л. Функциональное значение хора в жанровой структуре греческой трагедии: автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10.02.14. М., 2001. С. 7-10.

Со второй половины XIX века начинает нарастать кризис жизнеспособности, усиливается тяготение к «демонстративной, откровенной и вопиющей условности изображения»²³². С 1910-х годов начинаются первые опыты с включением новых экранных технологий в сценическое пространство театра, а в XXI веке с активным развитием понятия «виртуальная реальность» режиссеры начинают работать с вернувшейся на авансцену картину многоуровневой вселенной.

Экраны стали практически неотделимой частью сценического пространства спектаклей **Франка Касторфа**. Действие в работе «Террордром» (2001) начинается в экранном пространстве, постепенно границы виртуальности стираются, сюжет начинает проникать на сцену. В финале, погибая, герой диктует свой репортаж, судьба которого — вернуться из условной реальности сцены в реальность экранную.

В спектакле «Мастер и Маргарита» (2002) экран выполняет функцию повествования о местах и событиях, невидимых глазу зрителя непосредственно. Большая часть локаций не доступна для просмотра, но оператор, вооружившись камерой, исследует эти места, будто случайно заглядывает в комнаты, а изображение проецируется на экран (Рисунок 110). Зрители становятся «невольными» свидетелями частной жизни героев. Интересно, что приемы симультанной сцены средневековья нашли свое место в спектакле. Понтий Пилат существует «параллельно» жизни Мастера в экранной реальности. Переход между мирами, смещение акцентов в сторону следующей по сюжету сцене происходят с помощью собаки, которая выходит в дверь императорского дворца, а появляется уже в баре. К. Матвеев точно резюмирует кинофикационные приемы Касторфа: «от размытых, со сдвинутым фокусом съемок параллельно происходящих сцен до документальных съемок «капиталистической» Москвы. Хоум-видео приближает к зрителю жизнь героев, но и иронически отстраняет ее... "историческая" реальность... еще одно

²³² Сальникова Е.В. Низкое не внизу, высокое не наверху. (Культурный статус и тенденции театра XX века в контексте повседневности) // Высокое и низкое в художественной культуре: Том II / отв. ред. Ю.А. Богомолов. М.; СПб.: Нестор-История, 2013. С. 128-130.

измерение нынешней. Все это рождает эффект течения жизни в ее сюрреалистическом измерении»²³³.



Рисунок 110 Мастер и Маргарита (Ф. Касторф, Берлинский театр «Фольксбюне», 2002).

Важным для нас становится не только «повествовательная» функция экрана, но и его роль стороннего наблюдателя — свидетеля происходящей в условной реальности пьесы драмы.

В спектакле польского режиссера **Кшиштофа Варликовского** «Крум» (2005) на экране транслируются изображения городской среды, бытующей за пределами квартирного пространства персонажей. Но эти кадры не рисуют социокультурный или исторический контекст действия, а обнажают запустение жизни персонажа, запертого в сегменте своей квартиры. Своеобразным действующим лицом экран становится в начале спектакля, когда Крум произносит слова глядя прямо в камеру. В этот момент будто стирается театральная реальность, полностью замещаемая экранной, и в сценическом пространстве остается один герой, формы которого ограничены пластиковой рамкой.

Экран-задник становится частью сложного пространственно-временного лабиринта сценографии «Липсинки» (2009). Изображения, проецируемые на него (Рисунок 111), то дублируют происходящее на сцене с других ракурсов (певица, крупно — лицо женщины, разговаривающей на камеру, пианист и т. д.), то ведут

²³³ Матвиенко К.Н. Кинофикация театра: история и современность. С. 22.

свой диалог со сценическим пространством (фрагмент росписи Сикстинской капеллы «Сотворение Адама»). Фигура Бога-Отца теряет свою четкость и трансформируется в МРТ-снимок человеческого мозга, и дальше мы видим операцию на мозге «реального» человека). Условность и сегментированность декораций «Липсинка» наводит на ассоциации с первыми эпизодами фильма П. Гринуэйя «Чемоданы Тульса Люпера». Вот только у Гринуэя в пространстве экранной действительности бытует театральная условность, а у Лепаж — экран подчиняется пространству сценическому. Г. Шматова в «мультимедийности» сценического пространства Лепаж улавливает эффект разных точек зрения²³⁴. И этот вывод во многом справедлив. Хочется лишь добавить, что, имея свою точку зрения, демонстрируя ее, экран снова становится на позицию рефлексии на тему событий, происходящих на сцене.



Рисунок 111 Липсинк (Lipsynch', Р. Лепаж, Ex Machina, 2007;
Международный театральный фестиваль им. А.П. Чехова, 2009).

Выходец «Мастерской Петра Фоменко» **Евгений Каменькович** приобщился к кинематографичности спектаклей своего учителя и стал тяготеть к материалу, который, на первый взгляд, невозможно втиснуть в рамки сценической коробки. Тем не менее, современные технологии и кинофикационные тенденции подсказали Каменьковичу пути для создания собственного постмодернистского театрального языка.

²³⁴ Шматова Г. Евгений Каменькович: театральный портрет в кинопроекции. С. 200.

Центральной задачей экранов в спектаклях «Самое важное» (по роману М. Шишкина «Венерин голос») и «Улисс» становится структурирование действия (на заднике высвечиваются названия глав, информация о времени, «цвете», «искусстве» того или иного эпизода согласно заметкам Джойса). Г. Шматова видит в этих надписях и проявление авторского, а точнее — режиссерского голоса²³⁵. Таким образом, мы можем обнаружить в его работах и структурирующую функцию экрана и роль пограничной «точки» между реальностью и условной действительностью театра. То есть, абстрагируясь от сверхзадачи постановки, можно сделать заключение, что пространство пьесы существует будто «само по себе», а титры на экране, являющемся частью этого пространства, — для зрителя.

Анализируя театральные постановки Евгения Каменьковича «Улисс» и «Самое важное», Г. Шматова выделяет функции экрана, которые он выполняет в пространстве действия пьесы²³⁶: экран «раздвигает» стены сценической коробки; усиливает или замещает некоторые фрагменты действия соответствующими надписями; дает информацию о времени и других важных особенностях сцены, акта, структурируя поток действия. Так же посредством экрана режиссер манипулирует зрительским восприятием (выделяет важные мысли, динамизирует и направляет поток действия).

Интересна и режиссерская подача телеспектакля «После занавеса». Перед началом Каменькович читает введение. Этот прием, усложняющий структуру спектакля, напоминает пролог в итальянском театре Возрождения.

Любопытно, что сам Каменькович, столь активно используя экраны в сценическом пространстве своих спектаклей, считает, что задача театра — уходить как можно дальше от экранной реальности: «Сегодня кинематографичность можно найти во всем. Медиа заняли гигантское место в нашей жизни. Нельзя не согласиться с теоретиками культуры и философами в том, что мы давно существуем в каком-то искусственном пространстве, воспринимаем все через призму

²³⁵ Там же. С. 194.

²³⁶ Там же. С. 194-196.

увиденного, услышанного и прочитанного. И спектакли, конечно, существуют в этой системе. Однако мне кажется, задача сегодняшнего театра — по возможности уходить от «медийности», искусственности нашей жизни»²³⁷.

Экраны над сценой, установленные **К. Богомоловым** в спектакле «Год, когда я не родился» (Театр О. Табакова, 2012) имеют сходство с камерами наблюдения и утверждают победу публичности. Зритель может наблюдать за персонажами в спальне, прихожей и даже уборной, скрытых от прямого взгляда и зала (Рисунок 112). Экран телевизора, установленного в гостиной, создает контекст времени, в котором обитают персонажи, рисует эпоху тотальной слежки, где отсутствует темный угол и возможность спрятать поступки, мысли, свою боль.



Рисунок 112 Год, когда я не родился (К. Богомолов, Театр О. Табакова, 2012).

Экраны внедряются в сценическое пространство и у Алвиса Харманиса («Звук тишины», 2007), у Жоэля Помра («Торговцы», 2006). В спектаклях Арианы Мнушкин персонажи смотрят знаковые эпизоды фильмов мирового кинематографа («Мимолетности», «Последний караван-сарай»), а совместный просмотр труппой заснятых импровизаций и репетиций — избавляет от нарциссизма, дает режиссерский взгляд и чувство ответственности за работу всего коллектива²³⁸.

²³⁷ Каменькович Е. Экран — полноценный органичный участник спектакля / Инт. Г. Шматова // Киноведческие записки. 2010. № 96. С. 204.

²³⁸ Пикон-Валлен Б. От «Последнего караван-сарая» к «Мимолетностям». С. 266-276.

Зачастую видеопроекции в спектаклях играют роль декорации, тем самым украшая спектакль (например, видеоавтобус с живыми актерами в спектакле «Онно» театрального проекта «Догрупп», видеокарета, запряженная видеолошадьми в мюзикле «Золушка»). Экраны становятся частью сценического пространства и в мюзикле «Поющие под дождем», концентрируя общую «кинематографическую» линию спектакля.

Молодые режиссеры также склонны включать в свои работы мультимедийные приемы. Так, в спектакле **Натальи Бухальцевой** «За закрытыми дверями» (по одноименному произведению Ж.-П. Сартра, Театр на Юго-Западе, 2015) на задник сначала проецируются заблаговременно снятые эпизоды жизни и смерти запертых в комнате персонажей (Рисунок 113). Позже мы уже видим, как «реальный мир» продолжает жить без этих людей, они забыты людьми, но продолжают существовать в комнате. Тем самым возникает эффект полиэкрана, позволяющий заглянуть в различные миры. В спектакле «В ожидании Гамлета» (Театр на Юго-Западе, 2014) экран становится окном в зазеркалье — шекспировский мир, из которого сбежал Гамлет в поисках счастья. В «Демоне» (Театр на Юго-Западе, 2013) экран является космосом, центральной точкой, из которой появляются герои, и куда возвращаются, завершая цикл жизни (Рисунок 114).



Рисунок 113 «За закрытыми дверями»
(Н. Бухальцева, Театр на Юго-Западе, 2015).



Рисунок 114 «Демон» (Н. Бухальцева, Театр на Юго-Западе, 2013).

Семен Александровский использует проектор для формирования реальности персонажа («Загадочное ночное убийство собаки», Лаборатория МХТ), как способ коммуникации, естественному современному зрителю (Shoot / get treasure / repeat по Марку Равенхиллу), выстраивание диалога времен: взаимодействия между актером на сцене и Владимиром Высоцким на экране («Присутствие», Театр на Таганке). В провокационной постановке Kill («Красный факел») **Тимофей Кулябин** не только акцентирует внимание на крупных и детальных планах, но и посредством установленных в фойе экранов вводит зрителя в пространство спектакля²³⁹.

В пространстве современного оперного театра экраны, зачастую, выполняют функцию переводчика. Бегущая строка с текстом партий на языке зрителя, с одной стороны, снимают языковой барьер, с другой — отвлекают зрителя от слухового восприятия, возвращая в плен зрительного.

Е.М. Петрушанская проводит глубокий анализ структуры сценического пространства оперного театра и делает довольно любопытные выводы. В спектакле «Пробный камень» (реж. и сценографы Дж. Барберико Корсетти и П. Сорэн, Театр Шатле, Париж, 2007) на экраны проецировались крупные планы, задник зачастую играл роль декорации, компрометирующие нескрывающей своей технической структуры. «Юмористический противовес устаревшему либретто и вербальному содержанию оперы возникал благодаря обыгрыванию виртуального

²³⁹ Власова Т., Алпатова И. Поколение Facebook. Почему современный театр подсел на экраны, титры и мультимеда? // Театрал. 2014. 23 янв.

сценического антуража, образованного низовыми для театра телевизионными приемами. Текст режиссерски-визуальной интерпретации создал тот тип сценического сообщения, который снизил «высокий жанр» до фарса, тем самым реанимировав заброшенную оперу, то есть на деле сохранив ее как эстетическую высоту», — пишет Е.М. Петрушанская²⁴⁰.

Особенностью постановок MTM и De las BOM EXPERIENCES каталонской группы «Ла Фура» (La Fura dels Baus) стал видеомост, соединяющий между собой разные места, в которых спектакли шли одновременно. Однако мы помним, что несколько десятилетий назад это «инновационное» объединение уже апробировал Йозеф Свобода в спектакле «Нетерпимость» в Бостоне.

В начале XXI века «Ла Фура» взялась за смелую и грандиозную постановку вагнеровской оперы «Кольцо Нибелунгов». Е.М. Петрушанская проводит детальный анализ творчества этой каталонской группы в целом, и спектакля, в частности: «... декораций почти нет; певцы на сцене самостоятельно двигаются лишь немного... истинная динамика — на заднике: иллюзию перемещений персонажей создает плавное перетекание тотального окружающего пространства сцены, — в стремительно меняющемся, метафорически-ярком электронном изображении»²⁴¹.

Список работ, в которых экраны выполняют те или иные структурные задачи, можно продолжать и продолжать. Тем не менее, на основе рассмотренного материала мы можем видеть некоторые тенденции и смыслы, которые вкладывают режиссеры в подобные взаимодействия в рамках своих сценических пространств.

Для начала выделим основные виды экранных «окон» в сценическом пространстве сцены-коробки: экран, телевизор внутри реальности пьесы; экран вне границ сцены-коробки; задник, на который проецируются визуальные эффекты. Так же можно выделить два типа взаимодействия со зрителем: 1) не взаимодействует,

²⁴⁰ Петрушанская Е.М. Перевал тысячелетий: вершины музыкального театра в новых интерпретациях // Высокое и низкое в художественной культуре: Том III / отв. ред. Ю.А. Богомолов. М.; СПб.: Нестор-История, 2013. С. 30.

²⁴¹ Там же. С. 46.

являясь неотъемлемой частью условного пространства спектакля; 2) взаимодействует от своего «имени», являясь частью реального мира, служит транслятором или переводчиком языка пьесы.

Наконец, мы можем выделить замеченные нами функции экрана в театральном пространстве. О. Зинцов выделяют лишь четыре основных функции экрана в театральном пространстве: видео как текст (титры), видео как реалити-шоу (выход за пределы непосредственно видимого сценического пространства), видео как декорация и лицо (крупный план)²⁴². Однако на основе приведенного анализа, мы можем расширить этот список:

- экран как декорация — задник, на который проецируются визуальные эффекты;
- как навигационная система в смысловом пространстве спектакля;
- как персонаж пьесы — несет в себе отпечаток эпохи, создает социокультурный, социополитический и др. контексты;
- показывает физическое пространство, скрытое от глаз зрителя стенками декораций;
- становится «окном» во внутренний мир персонажа, раскрывает его историю, мотивы и чувства;
- как проводник между миром зрителей и миром спектакля;
- как сторонний наблюдатель, свидетель.

Выступая в качестве декорации и действующего лица в пространстве пьесы, экран становится неотъемлемой частью этого мира; а принимая на себя роль транзитной зоны, порождает эффект полиэкрана. Таким образом, зритель является свидетелем многомирия, а экраны-окна ведут в эти миры.

Внедрение экранов в условную реальность пьесы XXI века закономерно с точки зрения поиска режиссерами нового художественного языка, развитием технологий и общей тенденции кинофикации искусств. Таким образом существует комплекс

²⁴² Зинцов О. Видео в театра: инструмент и метафора [Электронный ресурс] / Автореф. лекции в ГЦСИ // Искусство кино. 2011. № 5. URL: <http://kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13>

функций, которые бывают востребованы в определенных формах искусства. Однако, аналогичные задачи встали перед деятелями театрального искусства не впервые. Так, обозначенные нами функции экранных поверхностей в древнегреческом театре выполнял хор: выступал как действующее лицо, как фон и контраст, как обозначение времени, места, действующих лиц, заполнение пауз, анализ событий²⁴³; повествовал о не показанных событиях²⁴⁴; оплакивал и прославлял, свидетельствовал²⁴⁵; был проводником авторской воли и замысла²⁴⁶.

В нашем понимании основным критерием является именно межпространственная позиция хора – на границах обыденной и художественной реальностях. То есть экраны, экранные поверхности в сфере театра, порождающие окна-порталы в другие пространства и смыслы есть форма, способная вместить в себя авторский замысел. И форма узнаваема для рядового зрителя, поскольку является неотъемлемой частью общественного устройства своего времени. Таким образом можно говорить о востребованности полиэкрана и эффекте полиэкрана в условиях не монореальности, но в пространстве конгломерата сред, в любой момент готовых включиться в процесс взаимодействия с индивидом.

На протяжении истории театра можно отметить магистральную линию поиска взаимодействия пространств и реальностей (как художественной, так и обыденной) и отражение этих связей согласно господствующему мировоззрению.

В эпоху античного театра существовало три пространства: мир людей, мир богов и мир драмы. Хор, с момента своего зарождения, находился на границе между мирами. Постепенно условное пространство театра принимает хор в пьесу в

243 Забудская Я.Л. Функциональное значение хора в жанровой структуре греческой трагедии. С. 7-10.

244 Гоева Н.П. Коммуникативные функции хора в античном театре // Культура и цивилизация. 2013. № 1-2. С. 53-54.

245 Анненский И.Ф. История античной драмы: Курс лекций. СПб.: Гиперион, 2003. С. 88-89.

246 Goldhill S. *Collectivity and Otherness – The Authority of the Tragic Chorus: Response to Gould // Tragedy and the tragic: Greek theatre and beyond / Ed. by M. S. Silk. Oxford : Clarendon press (Oxford university press), 1998. P. 244-257*

качестве «персонажа». Тем не менее, он, хоть и действует по законам драмы и заключен в рамки мира сценического, но является по большей части «жителем» мира реального (отсюда и особенности костюмов, и классовость хоревтов и др.). Это доказывает и степень вовлеченности в действие: хор остается обращенным к зрителю, в то время как протагонист существует «независимо».

В эпоху Средневековья можно зарисовать следующую вертикальную схему: Рай, мир людей, Ад. При этом пространство театра симультанно существует на стыке миров. Мир театра Возрождения на пролог выделяет своего «парламентера», который является частью условного пространства, однако имеет полномочия говорить от «лица» пьесы.

В эпоху Просвещения тонкая материя потусторонних миров лишает их возможности быть видимыми глазу человека и «осязаемыми» остаются реальная жизнь и сценическое пространство, которое в свою очередь стремится максимально походить на жизнь, в связи с чем феномен полиэкрана и его эффект практически отсутствуют в пространстве театра.

В конце XIX века рождается реальность экранная и сразу заявляет свои права на все сферы жизни как людей, так и других искусств. Границы между мирами снова начинают истончаться, поэтому визуализация сосуществования различных сред и различных реальностей в рамках единого условного образа мироздания вполне закономерно. Сегодня границы между виртуальной, экранной, театральной реальностью и миром людей практически отсутствуют. И миры начинают искать пути сосуществования, порождая любопытные, а порой эксцентричные примеры их симбиоза.

3.3 Формы полиэкрана в социокультурной среде

Современная социокультурная среда характеризуется мультимедийностью: это и интерактивные, виртуальные, иммерсивные проекты, музыкальные и тематические концерты. И в пространстве каждого мероприятия экраны занимают свое место, зачастую, выполняя практические задачи: крупные планы, поясняющие надписи и т. д. В связи с этим особого внимания заслуживает использование мультимедийных технологий в социокультурном пространстве, с одной стороны — формирующее эффект полиэкрана, с другой — наделяющее эту среду противоположными полиэкранными свойствами. Последняя репрезентирует карту социокультурного пространства с ее порталами, а технологии мультимедиа призваны ограничить внимание реципиента на конкретной локации.

Формирование принципов работы экранных технологий в социокультурном пространстве нового тысячелетия происходило постепенно, вбирая в себя наработки и опыт предшествующих лет. В связи с этим стоит отметить вклад Й. Свободы (Рисунок 155). Так, уже в первой программе «Латерна Магика» (Всемирная выставка «Экспо», Брюссель, 1958). За спиной ведущей были установлены экраны, на которые проецировалась она же, но уже говорящая на других языках (английском, немецком). Таким образом, «ведущая на сцене и ее изображения на экране вели рассказ или как бы диалог, каждая на своем языке, и разноязычная публика сразу получала всю необходимую информацию: не в форме последовательного перевода с французского на английский, потом на немецкий, а в форме живой беседы трех ипостасей одной женщины»²⁴⁷.

²⁴⁷ Свобода Й. Тайна театрального пространства. Лекции по сценографии / Пер. с итал. А. Часовниковой. 2-е изд. М.: Изд-во «ГИТИС», 2005. С. 77.



Рисунок 115 Йозеф Свобода. Латерна Магика I.
Всемирная выставка ЭКСПО-58. 1958, Брюссель.

Полиэкранный Йозефа Свободы выявил и другую любопытную тенденцию — возможность совмещать не только персонажа и на экране и на сцене, но и соединять абсолютно различные объекты и пространства (балетные па сопрягались с формами самолета и другими конструкциями; сопоставление балета на сцене с работающими комбайнами и машинами — на экране; эпизод «Танец с кругом», где происходит диалог сценического и экранного пространств — через танцевальный дуэт мужчины на площадке и проекции балерины)²⁴⁸. В эпизоде «Пражская весна» город оживает и предстает перед зрителями глазами влюбленных героев. Эта сцена, как отмечает Березкин В., выявила огромные возможности включения в сценическое действие практически любых изобразительных мотивов (Рисунок 116). И действительно, полиэкран проявляет свою пластичность и подверженность любым трансформациям в руках художника.

²⁴⁸ Березкин В.И. Театр Йозефа Свободы. М., Издательство «Изобразительное искусство», 1973. С. 149-156.

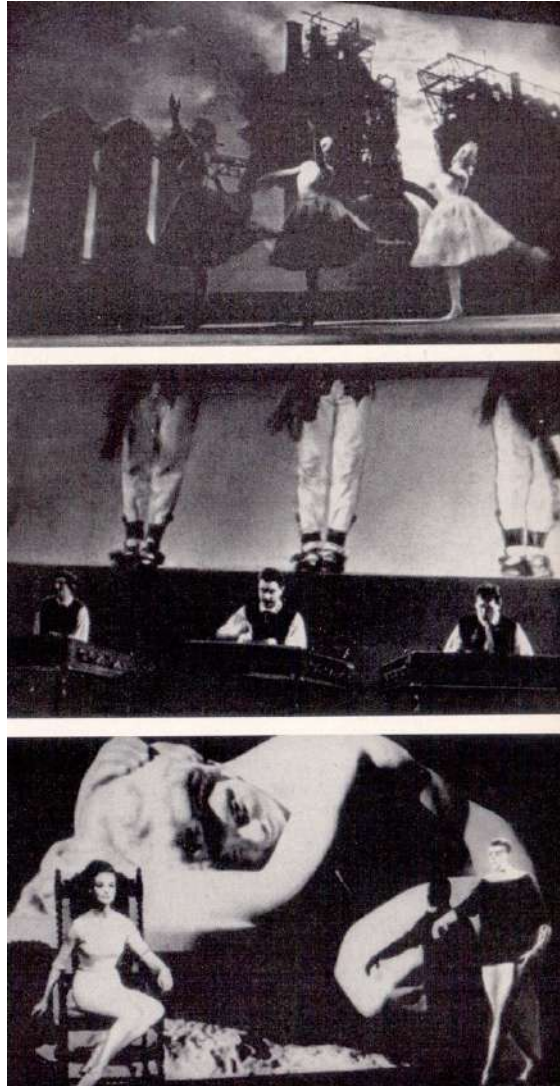


Рисунок 116 Йозеф Свобода. Полиэкранный. Всемирная выставка ЭКСПО-58. 1958, Брюссель.

Сегодня ту многосредовость, которая формируется повсеместно в социокультурном пространстве посредством современных технологий, можно обозначить как мультимедийную. В сущности, дефиниция «мультимедиа» буквально означает «множество сред». А.А. Деникин выводит наиболее точное на наш взгляд определение: «в современном понимании, мультимедиа — это цифровые мультимедиа, функциональные возможности которых обусловлены компьютерной техникой, а включение в структуру мультимедиа проекта/продукта/произведения видео, аудио, текстовой и графической информации сопровождается специальными программными алгоритмами для

пользовательского управления этой информацией (интерактивность)»²⁴⁹. Но если мультимедийный продукт и его многосредовость являются последствием целенаправленных действий, то возникновение эффекта полиэкранности (если он возникает) в пространстве обыденной реальности образуется скорее стихийно.

Полиэкранные структуры в сегодняшней культуре используются интенсивно и многообразно, а потому именно они часто выступают своего рода визитной карточкой современности. В полиэкранных композициях или в произведениях «с участием» полиэкранности авторы нередко стремятся преодолеть эффекты дискретности видения мира, а то и нейтрализовать само восприятие полиэкрана – при активном его функционировании в завуалированных, неочевидных формах. Все эти парадоксы лишь демонстрируют бесконечно широкую полифункциональность, присущую полиэкрану. Рассматриваемое нами явление находится во внутреннем диалоге с такими явлениями как иммерсивность, интерактивность, виртуальность, - в ряде случаев работая на их активное присутствие, или же, напротив, сопротивляясь их слишком возросшей агрессивности в медиасреде. Все это делает необходимым обращение к обозначенным явлениям медиакультуры и более подробное их рассмотрение.

Интерактивность — есть способность объекта (программы, ресурса и др.) взаимодействовать с его потребителем²⁵⁰. При более детальном рассмотрении интерактивность проявляет способность выявлять взаимосвязи между человеком и объектами внутри некой среды, т. е. «взаимосвязь, в которой действия и поведение людей и / или объектов являются соопределенными»²⁵¹. Однако, не будем заблуждаться относительно новизны принципов интерактивности, ведь зрелищная культура древних периодов в большинстве случаев подразумевала взаимодействие

²⁴⁹ Деникин А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям [Электронный ресурс] // Художественная культура. 2014. № 3. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2014-3/yazyki/843.html>

²⁵⁰ Шлыкова О.В. Культура мультимедиа. Уч. пособие для студентов / МГУКИ. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. С. 10.

²⁵¹ Dewdney A., Ride P. The New Media. Handbook. USA and Canada: Routledge, 2006. P. 213.

исполнителей и реципиентов или же вообще не имела строгих градаций на исполнителей и зрителей.

Рассмотрим несколько примеров интерактивных мультимедийных представлений. Так, главной особенностью интерактивных инсталляций является то, что зритель напрямую влияет на пространство — изображения интерактивно генерируются в зависимости от движения объектов. Например, в панорамной видеоинсталляции «Квантовая комната» (Quantum Space, творческая группа Kuflex, галерея М'АРС, Москва, 2015) зритель, по сути, растворяется во вселенной, распадаясь на кванты света (Рисунок 117). В более раннем проекте Abstract Wall (Kuflex, Центр Современной Культуры «Гараж», Москва, 2013) силуэты, движения посетителей проецировались на экран как картина абстракционистов, которую можно было получить в распечатанном виде. Создатели инсталляции преобразовали экран в интерактивный холст, а художника — в кисть²⁵². Таким образом, посетитель подобных интерактивных инсталляций, с одной стороны, реализует потребность оставить свой след во вселенной, с другой же временно наделяется функцией божества — способностью влиять и трансформировать материю, пусть и виртуальную.



Рисунок 117 Quantum Space, творческая группа Kuflex, галерея М'АРС, Москва, 2015.

²⁵² URL: <http://kuflex.com/Abstract-Wall>

Другой гранью интерактивности (особенно на фоне виртуализации социокультурной среды) является всевозрастающий интерес к телесности. Вопрос о роли телесности поднимается во многих исследованиях новых медиа, как посвященным компьютерным играм, цифровому искусству, так и частным мультимедийным проектам. Т. Фридман полагает, что постоянная интерактивность в симуляционных играх порождает кибернетическую петлю, в рамках которой размываются границы между игровым сознанием и миром компьютера²⁵³. Однако, нам ближе тезис М. Хансена, что цифровое изображение не обладает необходимым потенциалом для воплощения телесности, а является технологией дополнения к ней²⁵⁴. Но необходимо ввести некоторые уточнения. На наш взгляд интерактивность является отражением потребности человека, окруженного продуктами технического прогресса, управлять процессами, которые связаны с этими продуктами, взаимодействовать с ними — налаживать обратную связь. И эту потребность в полной мере реализуют интерактивные инсталляции и перформансы.

Интерактивная экспозиция «Пройди путем эволюции» (Дарвиновский музей, Москва) включает в себя целый конгломерат мультимедийных технологий. Пространство выставки организовано на первый взгляд по аналогии с пещерой: при прохождении лент, разграничивающих среды, посетитель попадает на извилистую тропу, по обе стороны от которой представлены экраны, экспонаты (как имеющие историческую значимость, так и гипсовые фигуры динозавров и животных в воссозданной среде их обитания). Экранные технологии представлены двумя типами поверхностей: плоскостями жидкокристаллических экранов, на которых транслируются снятые заблаговременно тематические сюжеты, и проекции на стену. Последние наделены еще и интерактивными функциями. Под экранной поверхностью размещены большие кнопки, нажимая на которые посетитель подсвечивает определенные участки плоскости с информацией о представленных в той или иной период обитателях Земли. Некоторые проекции расположены в

²⁵³ Friedman T. Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space // G. Smith (Ed.), *Discovering discs: Transforming space and place on CD-ROM*. New York, 1999. P. 137.

²⁵⁴ Hansen M.B.N. *New Philosophy for New Media*. London, MIT Press, 2004. Pp. xxi, 50.

прямоугольных рамках со скошенными углами – иллюминаторами, что создает эффект пребывания в батискафе, погруженном на морское дно (Рисунок 118).



Рисунок 118 Интерактивная экспозиция «Пройди путем эволюции»
(Дарвиновский музей, Москва).

Степень внедрения мультимедийных технологий в сферу экспонирования и репрезентации произведений искусства, истории человечества, культуры разнятся от музея к музею. Однако практически повсеместно посетитель может с помощью своего смартфона или арендуемых устройств расширить выстроенную экспозицию до частично мультимедийной. Речь идет об аудио-гидах, в настоящее время довольно популярный сервис *izi.travel* позволяет с личного устройства считать баркод, размещенный рядом с экспонатом, и прослушать информацию о нем через наушники. Постепенно в музеях появляются стойки с экранами, в которые загружена информация о самом музее, экспонатах, экспозициях. В одном из залов Дарвиновского музея по периметру установлен панорамный экран, на который проецируется история развития жизни на Земле. Экран выполняет и познавательную и декоративную функцию, презентуя музей *как часть современности*. Панорамный экран становится иллюстрирующей частью, «кратким содержанием» базы знаний, хранящихся в музее.

Вообще обилие экранных поверхностей, «комментирующих» экспозицию и/или отдельный экспонат, соотносится с эстетикой постмодернизма: «классические» музеи стараются заимствовать успешные находки для экспонирования

произведений современного искусства. Так, А. Лебедев пишет о равнозначности и неотторжимости виртуальных и материальных объектов современного искусства и отмечает, что обыденным стал прием совмещения произведения современного искусства и в непосредственной близости от него экранной поверхности, на которой автор комментирует свое творение или демонстрирует его. А. Лебедев заключает, что это выступление неправомерно считать комментарием, а в рамках эстетики постмодернизма он становится по ценности не делимым с самим предметом искусства²⁵⁵.

Однако, если для эстетики постмодернизма отчуждение мониторов, экранных поверхностей не представляется возможным, то в «классических» музеях все мультимедийные технологии отчуждаемы. Экранные поверхности, появившиеся в пространстве музеев, с одной стороны, становятся данью моде, но с другой – результатом и активного развития языка, и попытки стать ближе и понятнее современному зрителю. Разумеется, все мультимедийные установки можно демонтировать, от этого эстетическая составляющая музея не пострадает, однако здесь речь идет о поиске новых способов экспонирования, расширения коллекции посредством виртуальных экспонатов и легкости доступа к информации о них. Мультимедийные технологии позволяют решить и практические задачи реконструирования утраченных (или частично утраченных) объектов культурного наследия. Однако, по мнению К. Хадсона музеи существенно проигрывают по сравнению с телевидением и кино, способным показать движение, поведение (если речь идет о музеях естественных наук) экспонатов. Исследователь акцентирует внимание и на преимуществе, которым обладают музеи, – обеспечении неподвижности, стоп-кадра, позволяющего рассматривать экспонат необходимое количество времени, т.е. речь идет о демонстрации трехмерного объекта в его неподвижности²⁵⁶. В связи с этим, мы можем сделать вывод, что современные

²⁵⁵ Лебедев А. Виртуализация музея или новая предметность? // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. С. 516.

²⁵⁶ Хадсон К. Влиятельные музеи / пер. с англ. Л. Мотылев. Новосибирск: Сибирский хронограф, 2001. С. 73.

музейные технологии позволяют не только расширить свою коллекцию, но и преодолеть неподвижность, «соперничая» с экранными искусствами.

Современная мультимедийная среда не ограничивается интерактивностью и характеризуется рядом критериев, среди которых на наш взгляд помимо обозначенной, ключевыми так же являются иммерсивность и виртуальность. Иммерсивность характеризуется эффектом погружения реципиента буквально внутрь объекта репрезентации. Так, всевозрастающая потребность в иммерсивности характеризуется общей тенденцией культурной демассификации и перестройкой культурных схем²⁵⁷. Многие культурные явления преобразуются в «нишевые» продукты. Отказ от массовости вызван, как нам кажется, потребностью ограничивать, фильтровать информационные потоки. В связи с этим в социокультурной среде возникает парадокс: становятся актуальны и востребованы мультимедийные, по содержанию массовые, продукты, но создающие эффект эксклюзивности и более того — персонального «подхода». Эта задача решается посредством иммерсивности — погружения реципиента фактически внутрь произведения искусства, в пространство пьесы и т.д.

В современных иммерсивных спектаклях передвижения персонажей сопутствуют и передвижения зрителей. Например, совместная работа режиссеров Виктора Карина и Мии Занетти — «Вернувшиеся» (по мотивам пьесы Г. Ибсена «Привидения»). В каждой из 50 комнат особняка Дашкова происходит свое действие. Зрители, лица которых закрыты масками, вольны в своих передвижениях. Серые маски, не имеющие отверстия для рта, с одной стороны, делают зрителя участником действия, наделяя ролью безликой толпы приведенных. В спектакле сильны традиции средневекового площадного театра, и любопытство вынуждает зрителя следовать за персонажами из комнаты в комнату.

²⁵⁷ Стракович Ю.В. Современная цивилизация: демассификация художественного спроса // Художественная культура. 2016. № 2 (18).
URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2016-2-18/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5040.html>

Однако существенной характеристикой художественной среды «Вернувшихся» становится именно вынужденная пассивность зрителей. Несмотря на постулируемую и очевидную важность занимаемого зрителем (то есть потребителем данного зрелища) места по отношению к создателям иммерсивного шоу, важным нюансом становится в некотором роде смещение зрителя с главенствующей роли – позиции реципиента, ради которого, по логике, зрелище и создается. Речь идет в первую очередь о строгом подчинении правилам смоделированной художественной реальности: зритель лишается возможности «быть собой», переговариваться, пользоваться смартфонами и не должен воздействовать на среду пребывания. Таким образом, по отношению к иммерсивным спектаклям можно отметить полное отсутствие интерактивности, хотя практически повсеместно эти критерии идут рука об руку. Погружая своего зрителя в моделируемую среду, авторы иммерсивных шоу «отсекают» его от обыденной реальности, усиливая иллюзию монореальности.

Все отмеченные нами особенности иммерсивной среды «Вернувшихся» парадоксальным образом не влияют на смысл постановки. Подразумевается, что зритель так или иначе знаком с сюжетом пьесы, а выпадающие из поля зрения сцены мало влияют на эстетику постановки. Складывается уникальная ситуация, в которой сюжет не влияет на художественную среду, а становится лишь поводом, оттенком для формирования пространства зрелища.

Безусловно, подобные иммерсивные спектакли реализуют и тенденцию современной культуры: подарить зрителю уникальные впечатления от потребления персонального продукта. Как подмечает Е.В. Васенина, «в спектакле-аттракционе зритель не прикован к креслу, выбирает свой маршрут в рамках заранее заданного пространства и получает персональный спектакль, так как точку взгляда на происходящее каждую минуту формировал индивидуально»²⁵⁸.

²⁵⁸ Васенина Е.В. Театр участия: о роли «блуждающего тела» зрителей и хореографии спектаклей-«бродилок» // Художественная культура. 2016. № 2 (18).
URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2016-2-18/yazyki/5044.html>

Современные иммерсивные спектакли в некоторой степени возрождают пространственные принципы, характерные для средневековых площадных представлений с их симультанностью и свободой передвижения зрителя²⁵⁹.

В иммерсивном шоу «Безликие» (Мигель и Мия Занетти) действие разворачивается одновременно на четырех этажах особняка Санкт-Петербурга, зрители так же имеют возможность выбирать сценарий своих передвижений. С одной стороны, посетитель шоу получает уникальные впечатления, с другой стороны, создается ощущение, что большая часть самого представления прошла мимо него. Персонажи шоу, кроме главного героя Освальда и Джоанны, не имеют имен, образы предельно обобщены и типизированы: доктор, мошенник, оккультист, актриса, пастор, капитан, швея и др. Некоторые персонажи пьесы отсылают к маскам комедии дель арте, что, безусловно, усиливает связь современного иммерсивного шоу с принципами карнавального шествия, правда, лишенного своей праздничности. Все участники (в том числе и зрители) двигаются по заданным маршрутам, обличены в маски, и буквально прикрывающие лица зрителей, и иллюстрирующие архетипичные, собирательные образы.

Главным нововведением «Безликих» в этом сезоне стало три единовременных финала шоу. Подобный прием, известный театру и кино давно, актуален и для современной экранной культуры (например, фильм «Эффект бабочки» режиссеры Э. Бресс, Дж. Мэки Грубер, 2004 имеет четыре альтернативные концовки). Наиболее широко подобный прием используется в сфере компьютерных игр: Metro 2033 (4A Games, 2010), Silent Hill (Team Silent, Climax Group, Double Helix Games, etc., 1999) и др. С точки зрения экономики, подобные приемы вынуждают зрителя вкладывать в участие больше ресурсов, как финансовых, так и временных. Также они позволяют расширить пространство вымышленной реальности и наделяют реципиента правом выбора пути, по которому он может пойти. Игрок в компьютерной игре наделяется сверхчеловеческими функциями по отношению к

²⁵⁹ Березкин В.И. Искусство сценографии мирового театра. Т. 1: От истоков до середины XX века. Изд. 2-е, испр. М.: Издательство ЛКИ, 2011. С. 81-85.

своему персонажу, судьба которого напрямую зависит от решений «хозяина». Однако для большинства компьютерных игр существует возможность «переиграть», «сохраниться», что подчеркивает факт самой игры. Погружение зрителя в пространство пьесы при утрировании его пассивной роли парадоксальным образом усиливают эффект погружения в художественную реальность. Сопереживание, волнение, желание изменить сюжет усиливаются отсутствием возможности повлиять на развитие сюжета.

Невероятная популярность иммерсивных спектаклей отзывается горькой иронией в закрытых формах искусства, рефлексирующего над актуальными проблемами общества и культуры. Например, во втором сезоне сериала «Черное зеркало» (эпизод «Белый медведь», 2013) девушка просыпается в заброшенном помещении, но ничего не может вспомнить. Пока она мечется по городу в поисках ответов о своей личности, о собственной жизни, ее повсюду преследует группа людей, неустанно снимающих ее искания на свои мобильные устройства, при тотальном отсутствии попыток помочь героине. Это пассивное (а точнее – частично активное с точки зрения преследования объекта съемки) наблюдение за чьей-то бедой, страданием, попытки снять это на мобильные устройства усиливают контраст между заинтересованностью и отсутствием сочувствия к реальным участникам.

Не только в сфере театрального искусства ведутся активные эксперименты с разной степенью иммерсивности в моделируемую авторами художественную среду. Если в случае со спектаклями зритель «приходит» в пространство пьесы, то мультимедийные выставки формируют новую среду вокруг посетителя. Современные *мультимедийные выставки* призваны погружать зрителя, фактически, внутрь произведения искусства. На огромные полотна проецируются картины художников, позволяя детально изучить изображение (например, мультимедийные выставки в Artplay: «Ван Гог. Ожившие полотна 2.0», 2015 – Рисунок 119; «От Моне до Сезанна. Французские импрессионисты», 2015; «От Моне до Малевича. Великие модернисты», 2017 и др.).



Рисунок 119 Мультимедийная выставка «Ван Гог. Ожившие полотна 2.0»
(Artplay, Москва, 2015).

Пространство мультимедийных выставок с мягкими диванами и креслами, погруженное в полумрак, создают, с одной стороны – иллюзию пребывания посетителя в приватном пространстве. Конечно, неоспоримо, что реципиент осознает, что находится не в домашней среде, однако будто приходит в гости к хорошему знакомому, в обществе которого можно ощущать себя довольно свободно. Исследователь О. Сергеева, подробно анализируя явление доместикации, в процессе которой технологии становятся неотъемлемой частью повседневности, отмечает, что «дом цифровой эпохи заключает в себе двойные возможности: он, с одной стороны, воспроизводит сферу частной жизни, а с другой – дает выход за пределы рутины повседневности»²⁶⁰, посредством экрана компьютера, в первую очередь. В случае с мультимедийными музейными экспозициями происходит довольно похожий процесс. Ощущая иллюзию пребывания в приватном пространстве, посетитель тем не менее получает весь «веер» эмоций от посещения общественного «дома культуры».

Однако попытка создания приватного пространства, организованного для проведения культурного досуга не впервые появляется на авансцене. Так, Т. Ю.

²⁶⁰ Сергеева О. Компьютерный экран как элемент домашней повседневности // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. С. 275.

Юренева отмечает, что в эпоху Ренессанса активно создавались специальные кабинеты для литературных, философских занятий в обществе близких людей – студиоло, ставшего в своем роде реинкарнацией античного музейона²⁶¹.

Относительно обстановки мультимедийной выставки, можно заметить некоторую аналогию и с залом кинотеатра: те же мягкие кресла, звуки и яркая точка в пространстве – экранное полотно, на котором транслируется заявленная на билете история. Происходит естественная концентрация внимания зрителя на яркой точке в пространстве – экранной поверхности. В связи с демонстрацией фильмов в зале кинотеатра, когда экран становится единственной «мишенью», В.И. Михалкович отмечает, что плоскость экрана «невелика в размерах, энергия, заложенная во "взрывах" психики, фокусируется на ней, обретая тем самым повышенную мощь. Усилению служит, по Морену, и физическая пассивность зрителя, не расходующего силы ни на что другое, кроме проекций, отчего последние приобретают интенсивность»²⁶². Нечто подобное относится и к восприятию посетителей современных мультимедийных выставок. С той разницей, что реципиент мультимедиа получает гораздо большую свободу поведения, может перемещаться, видеть пространство зала, общаться – посюсторонняя реальность приглушена, но не выключена полностью, как в кинотеатре.

Как мы видим, современные способы экспонирования и презентации произведений искусства, с одной стороны, используют опыт друг искусств и отработанных технических уловок. Однако, с другой стороны – предлагают новые принципы, противоположные традиционному отношению к музею как храму знаний, в пространстве которого подразумевается соблюдение определенных этических и поведенческих норм. Так, Т.Ю. Юренева относительно внедрения технологий в музейную среду отмечает, что ключевая концепция музея в современной эпохе постоянно корректируется поиском новых форм направлений деятельности: музей отходит от традиционной роли хранилища и научно-

²⁶¹ Юренева Т.Ю. Музей в мировой культуре. М.: «Русское слово – РС», 2003. С. 85.

²⁶² Михалкович В.И. Избранные российские киносы. С. 12.

исследовательского центра, а становится инструментом культурных и социальных преобразований²⁶³.

Искусство будто становится ближе к рядовому посетителю, пытается говорить с ним на языке современности посредством мультимедийных технологий. Очевидно, что на мультимедийных выставках не экспонируются «настоящие» картины, однако дихотомия оригинал/копия имеет такую же долгую историю, как и сам феномен музея. Уже в 141-140 гг. до н.э. коллекционеры в случае недоступности оригинала считали необходимым приобрести его копию²⁶⁴. В эпоху расцвета Римской империи активно развивалось массовое производство копий с наиболее значимых предметов искусства²⁶⁵. Столь активное тиражирование, в первую очередь, позволило некоторым из копий сохраниться до наших дней.

В начале XX века Вальтер Беньямин поднял острый вопрос технического воспроизведения произведений искусства и пришел к неутешительному выводу об утрате копией уникальной ауры²⁶⁶. Однако, в моделируемом мультимедийными технологиями пространстве музея формируется своя, уникальная аура. Посредством музыки, появляющихся надписей, комментариев формируется новая среда пребывания «нового» произведения искусства, состоящего из сплава разных искусств.

Подробно рассматривая платоновское понимание ситуации модель/оригинал, П. А. Плюто заключает, что «ситуация модель/оригинал сводится к тому, что *виды* – идеи/модели всех вещей – как они *видятся* изнутри культуры – становятся оригиналами, а сами эти вещи – *моделями* собственных *видов* (картина с видом гавани – *оригинал*, а сама гавань – с которой рисовалась эта картина – лишь *модель*)»²⁶⁷. По нашему мнению эта же концепция лежит в основе мультимедийных выставок, где в качестве модели выступают картины художников, а проецируемое на экранные поверхности изображение приобретает качество оригинала.

²⁶³ Юренева Т.Ю. Музей в мировой культуре. С. 471.

²⁶⁴ Там же. С. 22.

²⁶⁵ Там же. С. 31.

²⁶⁶ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: «Медиум», 1996. С. 15-65.

²⁶⁷ Плюто П.А. Концепция аутентичного мифа и анализ социокультурных иллюзий. М.: РГГУ, 2009. С. 19.

Новейшие формы и размеры модернизированных копий (зачастую, изрядно превышающих размеры экранов домашних компьютеров) призваны не отвлекать от факта виртуальности и отсутствия оригинала, а создать эффекты «оригинальной копии», «концептуальной копии и композиции копий», но в рамках данной статьи мы не касаемся вопроса отношения копии, оригинала и его виртуального отпечатка, поэтому рассматриваем мультимедийную выставку как «вещь в себе».

Мультимедийные выставки полностью соответствуют определению многосредовости: сопровождаются музыкой, создающей атмосферу, отличную от обыденной реальности музея, поясняющими надписями и комментариями или экскурсионным рассказом. В связи с популярностью подобных мультимедийных выставок, Фр. Пенц склонен воспринимать музеи как лаборатории изменений, в границах которых цифровые технологии мирно уживаются с «классическим» экспонированием: «интерактивные экраны воплощаются в архитектуре как современные артефакты, а аудиогиды транслируют как экскурсионный рассказ, так и описание культурных артефактов»²⁶⁸.

Помимо эффекта погружения в пространство произведения искусства, естественным образом возникает и фрагментарность полотна и «феномен эстетической выделенности»²⁶⁹, то есть фрагментация полотна. На каждый отдельный экран проецируется часть картины, таким образом приобретающий потенциальную самостоятельность и функцию гиперссылки по отношению к другим фрагментам. Л. Манович отмечает, что «принцип гиперссылки, лежащий в основе большинства интерактивных средств массовой информации, олицетворяет собой процесс ассоциации, который часто считается центральным для человеческого мышления. Ментальные процессы отражения, решения проблем, отзыва и ассоциации экстернализируются, приравниваются к следующей ссылке, переходу на новую страницу, выбирая новое изображение или новую сцену»²⁷⁰.

²⁶⁸ Penz Fr. *Museums as Laboratories of Change: The Case for the Moving Image // Film, Art, New Media Museum Without Walls?* // Ed. by Angela Dalle Vacche. PALGRAVE MACMILLAN, 2012. P. 295.

²⁶⁹ Гаспаров М.Л. *Филология как нравственность*. М.: Фортуна ЭЛ, 2012. С. 110.

²⁷⁰ Manovich L. *The Language of New Media*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts. London, England, 2001. P. 61.

Но фрагментации в современной культуре подвергаются не только артефакты, но и сам человек. Так, И.А. Мальковская отмечает, что «всеобщая коммуницируемость (проницаемость для коммуникации) социального, политического, информационного пространств, делает коммуникацию прерогативой не столько человеческого мира, сколько социально-технологического, информационного универсума по отношению к которому человек с его прирожденным навыком коммуникации выступает то как функция, то как объект, то как атрибут, то как клиент, то как электорат, то как потребитель. Во всех случаях человек востребуется лишь частично, в зависимости от того, какой «фрагмент» сегодня нужен коммуникации»²⁷¹.

Перед создателями мультимедийных инсталляций стоит задача создать эффект максимального включения зрителя в проецированное пространство, поместить его «внутри» транслируемого мира. Например, инсталляция в Москвариуме²⁷² погружает зрителя в подводный мир. На множестве экранов (снизу, со всех сторон) проецируется морская глубина, на которой хозяйничают акулы. Конечно, степень вовлечения зрителя относительно небольшая (по сравнению с другими видами мультимедийных представлений), тем не менее невзыскательный зритель вполне может «пощекотать нервы», подключив к происходящему изрядную долю фантазии. Инсталляция «За окном»²⁷³ (Свищев М., Свибович А., Лециус А.) погружает зрителя внутрь какого-то механизма, постепенно и визуально, и посредством музыки преобразая замкнутое пространство в легкость и свободу, льющуюся светом из окна.

Главной целью подобных мультимедийных инсталляций является погружение зрителя в изображаемое пространство, попытка вызвать особые эмоции. С таким эффектом мы уже сталкивались на первых представлениях братьев Люмьер, когда

²⁷¹ Мальковская И.А. «Зрелищная арена» социальных практик // Художественная культура. 2017. № 1 (19). URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-1-19/sotsialnaya-filosofiya-i-sotsiologiya/5216.html>

²⁷² URL: <http://projectorworld.ru/blog/833.html>

²⁷³ URL: <http://annanova-gallery.ru/events/event/Za-oknom-Maksim-Svishev-Andrej-Svibovich-i-Aleksandr/>

публика буквально в панике покидала зрительный зал, опасаясь погибнуть под колесами прибывающего поезда. Но если перед первыми кинематографистами стояла задача убедить людей в нереальности происходящего, сегодняшняя визуальная культура диктует противоположные требования. Пожалуй, главной особенностью подобных инсталляций становится то, что посетитель остается лишь наблюдателем.

Важное место в медиасреде занимают иммерсивные перформансы, погружающие человека внутрь самого себя как фигурально («Я — волнение и неизвестность», Центр современного искусства МАРС, 2018), так и буквально (Into Yourself — Fall, А. Капур, Гётеборг, 2017.). Е.В. Николаева в рамках доклада на конференции «Развлечение и искусство»²⁷⁴ делает вывод, что подобные представления, по сути, являются рефлексией о человеческом теле и выходе в тело виртуальное. Но происходит и обратный процесс, то есть делается акцент на реальности, утверждается значимость телесного начала и превалирования «настоящих» ощущений над виртуальными. Таким образом, иммерсивность, с одной стороны, наиболее востребованный вид презентации мультимедийной продукции в силу своей понятности и «индивидуальности в подходе», но и один из самых трудных для трансляции смыслов, у которых есть опасность «утонуть» среди вариантов прихотливо усложненного взаимодействия с аудиторией. Кроме того, заведомая фрагментация восприятия делает невозможными как полноценное прочтение содержательных линий произведения, так и саму фиксацию их наличия.

Если традиции иммерсивности и интерактивности восходят к эпохам, предшествующим цифровой, то визуализирующие возможности виртуальности (но не саму идеологию, которая, как известно, восходит еще к средневековому дискурсу²⁷⁵) вполне соотносятся с современностью. Так, американский исследователь К. Хейлес отмечает, что «тридцать миллионов американцев, которые подключены к Интернету,

²⁷⁴ Николаева Е.В. Иммерсивные медиаперформансы: эстетический опыт (за)экранный зрелища // Доклад на Международной конференции «Экран и зрелище». М., ГИИ. 28 марта 2018.

²⁷⁵ Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс] // Постмодернизм и информационные технологии. М., 1999. URL: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm>

все чаще участвуют в виртуальном опыте, осуществляющем разделение между материальным телом, существующим по эту сторону экрана, и компьютерным изображением, бытующим по другую сторону»²⁷⁶.

В глобальном смысле виртуализируется не только пользовательская идентичность, но и, как отмечает, И.И. Югай отмечает, формируется область виртуальной художественной культуры — «совокупность жанров, погружающих зрителя в концептуально новое пространство произведения с помощью симуляции и интерактивности, на основе технических средств»²⁷⁷.

Так, виртуальные выставки призваны погрузить посетителя непосредственно внутрь изображаемого мира (как правило, с помощью технологии VR-шлемов). Например, «Ночь в библиотеке» (Р. Лепаж, Мультимедиа Арт Музей, 2017) приглашает в виртуальное путешествие по библиотекам мира, как реальным, так и вымышленным (Рисунок 120). По словам создателя, ему «хотелось попытаться передать это ощущение смены культур, которое испытываешь, когда посещаешь разные библиотеки мира, не делая при этом пауз из-за перелетов, без траты времени на поиски»²⁷⁸. В виртуальном путешествии «Эрмитаж. Погружение в историю» (Эрмитаж, Санкт-Петербург) посетителя подобно Вергилию в бессмертном произведении «Божественная комедия» сопровождает К. Хабенский (Рисунок 121). Но подобно Данте, каждый посетитель является лишь наблюдателем и никак не влияет на виртуальный мир музея.

В рамках сравнения с полиэкранностью, стихийно образующей средой, имеющей множество экранов-порталов, виртуальность, по сути, является тем самым замкнутым пространством, целенаправленно «отрезанном» от контекста объективной реальности. У пользователя/потребителя нет возможности к подключению к любым другим экранным поверхностям, в его распоряжении

²⁷⁶ Hayles K. How we became porthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. The University of Chicago Press. Chicago, London, 1999. P. 20.

²⁷⁷ Югай И. И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2007. №37. С. 367-368.

²⁷⁸ Петракова А. Робер Лепаж: «Только искусство, которое позволит пережить какой-то опыт, может заставить современного человека выйти из дома» // The Art Newspaper Russia. 2017. 17 октября.

оказывается лишь одно пространство, моделируемое им сами или же сторонним режиссером. Погружаясь в виртуальную среду, индивид не только получает персональный досуг, но и может полностью погрузиться в процесс, предлагаемый создателями виртуального продукта.



Рисунок 120 Ночь в библиотеке (Р. Лепаж, Мультимедиа Арт Музей, 2017).

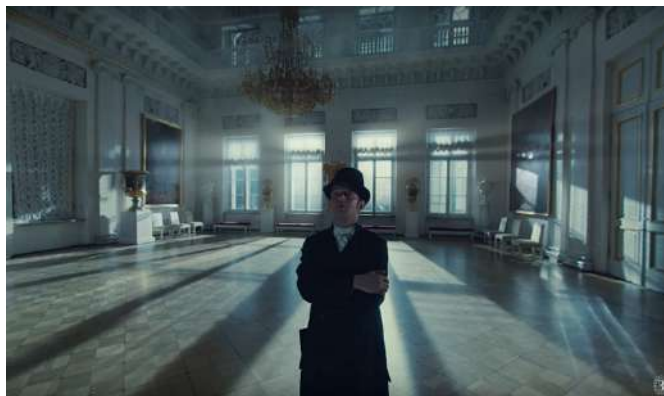


Рисунок 121 «Эрмитаж. Погружение в историю» (Эрмитаж, Санкт-Петербург, 2017).

Относительно процессуальности новых медиа тонкое замечание делает зарубежный философ М. Хансен: «конвергенция медиа при колебаниях фактически увеличивает центральность тела как средство информации: поскольку медиа теряет свою материальную специфичность, организм принимает более заметную функцию как избирательный процессор при создании изображений. Цифровое изображение на экране компьютера больше не является тем же объектом, что и фотография, которую он может имитировать в цифровом виде. В отличие от этого статического объекта, цифровое изображение включает обработку данных, постоянное обновление интерпретации этих данных через интерфейс, проецируемый на экран с частотой кадров, что делает его статическим, но это

изображение на самом деле очень динамично, оно может быть изменено в любой момент. Цифровое изображение является процессуальным»²⁷⁹.

Виртуальные продукты востребованы в современной социокультурной среде. Вероятно, их популярность оправдана, с одной стороны, любопытством по отношению к степени развития и возможностей технологий, а так же потребностью попасть в некую среду, не пропускающую в свое пространство порталы и окна в «посторонние» среды. То есть человек помимо нового опыта, может получить и отдых от симультанных, полиэкранных потоков информации, образов, окружающих его повсеместно в объективной реальности.

Исследование в области цифровой антропологии справедливо утверждают, что современные мультимедийные проекты, цифровое искусство «продолжают основную работу музеев в целом — создание чувства публичности, привлечение сообщества и вовлечение этих сообществ к более широким образовательным, выразительным и опытным дискурсам о познании вещей через вещи»²⁸⁰. Однако, этот тезис применим не только к музеям, но и пространству театра. Сегодня очевидно изменились принципы строения социокультурной среды. Как справедливо отмечает Л. Манович, «мы взаимодействуем посредством технологий с культурными данными (тексты, фотографии, фильмы, музыка, виртуальные среды), т.е. — с культурой, закодированной в цифровой форме»²⁸¹. И это становится адекватной реакцией на активное развитие технологий. Сфера искусства и его репрезентации чутко уловила эти тенденции и наряду с «классическим» экспонированием все активнее использует знакомый и удобный способ знакомства с «высоким» искусством — мультимедийные технологии. Среди прочих основными

²⁷⁹ Hansen M.B.N. *New Philosophy for New Media*. London, 2004. P. xxi.

²⁸⁰ *Digital Anthropology* // ed. by H.A. Horst and D. Miller. BERG Publ., London, New York, 2012. P. 281.

²⁸¹ Manovich L. *The Language of New Media*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts. London, England, 2001. С. 69-70.

критериями современных мультимедиа, на наш взгляд являются интерактивность, иммерсивность и виртуальность.

Интерактивность является одним из возможных условий существования произведения медиа, которое осуществляет себя и во взаимодействии с реципиентом – в диалоге с ним. Зачастую посетитель интерактивного зрелища свободен в своем решении пользоваться ли созданными условиями для такого диалога. Иммерсивность как духовное, интеллектуально-эмоциональное и даже физическое погружение воспринимающего в определенный художественный мир произведения существовала всегда. Уместно будет вспомнить об особых состояниях участников ритуалов, процессий, сакральных действий, об увлеченном внимании рассказчику истории, погружении читателя в события и переживания героев романа, о волнении зрителя, следящего за театральным действием, а то и находящегося внутри него (в случае пребывания на сцене во время спектакля или в случае представления, идущего в парковой среде, на площади и пр.) Собственно, так называемая «четвертая стена» сценического мира была необходима именно для того, чтобы у зрителя усилилось ощущение непосредственной реальности на подмостках и потребность духовного погружения в нее.

Сегодня иммерсивность связывают прежде всего с предметно-пространственной смоделированной средой, которая призвана втягивать внутрь себя зрителя. Сама возможность и необходимость воспринимать произведение «изнутри», будучи в его пространстве, на его территории, позиционируется создателями иммерсивных произведений как уникальный эстетический опыт и главный посыл художественной формы. Но важно то, что несмотря на эффекты погружения в художественную среду, реципиенты не наделяются властью для трансформации этой среды – то есть, иммерсивность не есть преамбула интерактивности. Любопытно, что все современные приемы формирования иммерсивности противоположны другим, тоже актуальным для повседневности тенденциям – наделением потребителя сверхчеловеческой властью по отношению к некой искусственно ограниченной среде, будь то единомоментный охват взглядом

экспозиционного помещения, акта, происходящего в рамках сцены-коробки, экраны в пространствах театральных постановок (позволяющие видеть скрытые декорациями локации или служащие окнами во внутренний мир героев) или разной степени интенсивности интерактивность.

В некотором роде популярность подобных зрелищ вполне оправдана: постоянно пребывая в социокультурном интерактивном пространстве, человек устает от переизбытка экранных поверхностей и как следствие – информационной перенасыщенности. Возможность скинуть с себя на несколько часов бремя активности и ответственности становится особенно востребованной в современном культурном пространстве.

Несмотря на принятие зрителем всех правил иммерсивной среды, погружения эмоционального – при уже состоявшемся физическом – может и не происходить. И тогда зритель так и остается сторонним наблюдателем, силящимся успеть за разворачивающимся зрелищем.

Сегодня можно разграничить интерактивность как интегрированную и «внешнюю» с точки зрения территориальной привязки к художественной (или в целом – моделируемой) реальности. Так, «интегрированная» (внутренняя) интерактивность внедряется непосредственно в локацию моделируемого пространства и осуществляется посредством наличия экранных поверхностей и/или кнопок, а так же другого технического оборудования, доступного для зрителя. «Внешняя» интерактивность формируется мобильными устройствами «извне»: посредством смартфонов и других устройств, принадлежащих непосредственно посетителю.

В заключение хочется еще раз отметить, что сегодня понятия «интерактивность» и «иммерсивность» используются в некотором смысле спекулятивно, в зависимости от требований рекламного продвижения культурного продукта. В сущности, оба явления зачастую либо перекрывают друг друга – присутствуют в той или иной степени вместе, либо одно из них присутствует формально. Важно, что создание условий для возникновения интерактивности и/или иммерсивности

не гарантирует неизбежного возникновения оных. Одной из главных черт современных мультимедийных зрелищ остается то, что реципиент в праве не принимать предлагаемых правил «игры» и самостоятельно определять степень интерактивности и иммерсивности согласно собственной индивидуальности или же сиюминутных настроений.

Достигшее высокого уровня техническое оснащение позволяет все активнее использовать виртуальность в качестве увлекательного культурного продукта. Многосредовость социокультурной среды и в связи с этим — ограниченность области частного пространства так же повышают востребованность виртуальности. Одной из ведущих тем виртуализированных продуктов становится погружение субъекта в среду культурного объекта (виртуальные экскурсии) и главной особенностью становится ограниченность репрезентуемого пространства, его конечность. Второй тенденцией можно обозначить путешествие потребителя внутрь себя, как метафизически, так и буквально. Востребованность подобных культурных продуктов напрямую связана с телесностью и ее частичной «утратой» в современном технологическом социокультурном пространстве. А главное, интерактивность, иммерсивность и виртуальность как инструменты моделирования социокультурной среды, как неотъемлемая часть зрелища являются своего рода способом сопротивления многосредовости, многоэкранности, полиэкранности и ее эффектам. Способом приручения многопортального пространства объективной реальности.

3.4 Полиэкранный и виртуальная реальность

Жизнь виртуальной внутриэкранный среды характеризуется повышенной динамикой многообразных переходов от полиэкранности к моноэкранный и обратно. Полиэкранный структуры могут быть заданы модераторами работы компьютерных ресурсов, а могут варьироваться индивидуальными пользователями, комбинирующими уже заданные возможности перемоделирования внутриэкранный реальности. В результате симбиоза активностей профессиональных и непрофессиональных модераторов виртуальной реальности возникает образ бесконечно изменчивого, повышено динамичного мира — еще более динамичного, нежели современный социум.

Итак, всемирная паутина охватила весь мир, породив обособленное пространство, отдельный мир, каждый сегмент которого связан с другими посредством гиперссылок. Но подобное строение мы уже находили в текстах древнеегипетской «Книги Мертвых». В.М. Розин делает вывод, что предтечей семиотики интернета являются древнеегипетские изображения. Аналогично строению загробной жизни, обеспечиваемой изображениями усопшего (которые воспринимались не как художественное произведение, как действительно живое существо) и погребальными действиями (жертвоприношения и другие сакральные процедуры, оживляющие изображение), интернет позволяет создать новую виртуальную среду и обустроиться в ней индивидууму²⁸². В.М. Розин разбивает информационную реальность на четыре ипостаси: как специфическую технологию, особую знаковую систему, как средство решения различных социальных и индивидуальных задач и как значимый фактор и аспект современной среды обитания человека. Исследователь рассматривает интернет как среду, в которой человек может реализовывать и свое индивидуальное, и глобальное бытие посредством создания собственных виртуальных воплощений²⁸³. О

²⁸² Розин В.М. Древнеегипетские изображения загробного мира как предтечи Интернета // Влияние интернета на сознание и структуру знания. М.: ИФ РАН, 2004. С. 216-237

²⁸³ Розин В.М. Интернет — новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда // Влияние интернета на сознание и структуру знания. М.: ИФ РАН, 2004. С. 3, 21.

виртуальных воплощениях — аватарах — мы будем говорить чуть позже, в первую же очередь рассмотрим феномен «новой» среды обитания человека.

В первой главе данного диссертационного исследования мы подробно рассмотрели сегментированную структуру мироздания, отпечаток которой обнаруживает себя на плоскостях произведений искусства. В эпоху Средневековья потустороннее пространство становится более интимным, подразумевая диалог души с Богом. Новое время, по сути, «отменяет» тонкие материи, и потребность многоуровневого восприятия мира реализуется в подсознании индивидуума. Но с развитием технологий магическая вселенная обретает новое воплощение — то, что мы называем виртуальной реальностью.

Философский анализ понятия «виртуальная реальность» проводит В.А. Емелин в своей статье «Виртуальная реальность и симулякры»²⁸⁴. Исследователь отмечает, что в средневековой христианской философии *virtus* обозначал актуальную действующую силу. Фома Аквинский, опираясь на понятие виртуальности, объяснял сосуществование реальностей разного уровня (душа мыслящая, душа животная, душа растительная). Д. Скотт пытался преодолеть разрыв между концептуальными ожиданиями и разнообразным опытом. Таким образом, термин «виртуальный» являлся концептуализацией явлений, существующих временно и в частичной форме, и объяснением связи всеобщей абсолютной сущности с активностью единичных предметов. В последующие века интерес к проблематике виртуального нивелировался, однако возродился физиками в качестве обозначения мнимых элементарных объектов и понятием «возможный мир»²⁸⁵.

Возможные миры, согласно определению М.Н. Эпштейна, — совокупность возможностей (или возможных существований), которые могут непротиворечиво образовать одно целое, т. е. не исключают друг друга, однако идея «возможных миров» принадлежит Г.В. Лейбницу²⁸⁶, о чем мы упоминали в предыдущей главе.

²⁸⁴ Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс].

²⁸⁵ Эпштейн М.Н. Философия возможного. СПб.: Алетейя, 2001. С. 31.

²⁸⁶ Лейбниц Г.В. Сочинения в четырех томах: Т. 1 / Ред. и сост., авт. вступит. статьи и примеч. В. В. Соколов; перевод Я. М. Боровского и др. М.: Мысль, 1982. С. 425.

Мы видим, что современная виртуальная среда в полном объеме отвечает определению Г.В. Лейбница: бесконечная делимость и населенность в каждой своей ячейке. Конечно, общепринятые парадигмы не подразумевают отношения к этим «жителям», как к живым, однако определенной долей неповторимости они обладают как минимум с точки зрения своего уникального компьютерного кода.

В современном понимании виртуальность актуализируется в полной мере с появлением термина «виртуальная реальность» в конце 1970-х годов, а Ж. Ланье в последствие обозначил этим термином компьютерный продукты, «запустив» термин в область массовой культуры.

3.4.1 Компьютерные игры

Сегодня интернет и виртуальная среда являются продолженным бытием иных реальностей, существующих в различных ипостасях на протяжении всей истории культуры. В первую очередь, ассоциации возникают с его неотделимой частью — компьютерными играми. Рассматривая компьютерную игру как культурный феномен, М.В. Камакина выделяет несколько характерных особенностей. В первую очередь, это двойственная природа игры (как свод игровых правил и как некий обширный мир — синтетическое мультимедийное произведение, над созданием которой работает целая команда специалистов). Другая особенность — автономность, компьютер совмещает в себе функцию игры и игрового партнера. Автор обращает внимание, что это напоминает общение с произведением искусства. Так же художественный объект становится проницаемым: виртуальная среда позволяет пользователю изнутри ощутить мир произведения. Как следствие, возникает эффект глубокого погружения в виртуальный мир в результате сложности и детализированности игрового пространства и его атмосферы²⁸⁷.

Виртуальные миры компьютерных игр, несмотря на их кажущуюся

²⁸⁷ Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации / Каманкина М.В. М.: ГИИ, 2016. С. 5-7.

фантастичность, тем не менее формируются и бытуют по тем же законам, что и объективная реальность. Выбирая игровую роль, пользователь выстраивает жизнь персонажа согласно особенностям пространства игры (от жилища и профессии до вступления в сообщества пользователей этой игры для помощи друг другу). Иногда пользователи возвращаются в реальный мир, чтобы встретиться с другими пользователями, у отдельных игр появляется свое радио (речь идет о многопользовательской онлайн-игре Lineage 2).

Так, А.И. Липков отмечает, что виртуальному миру соответствуют пороки, присущие и обыденной реальности²⁸⁸. Речь идет, в первую очередь о нравах (например, неизвестно, кто скрывается под аватаром проституток в виртуальном мире — ими могут быть не только совершеннолетние пользователи). С другой стороны, Т. Райт отмечает, что сами геймеры приносят в игру «ту культуру оскорблений, агрессии и унижения других мальчиков и девочек, с которой они знакомятся в старших, средних и даже начальных классах»²⁸⁹. В некоторых играх существуют тюрьмы (MMORPG), куда может угодить нарушивший законы игры аватар. В онлайн-сообществах вспыхивают и политические страсти, сфера экономики бытует в виртуальном пространстве не только в мирах отдельных игр, но и тесно связана с экономикой и денежным оборотом реальности объективной (так, на реальные деньги возможно «прокачать» своего персонажа и др. примеры).

Интерфейсы многих компьютерных игр зачастую сегментированы, но при этом остаются по своей природе моноэкранами. Время от времени появляются диалоговые окна, в пространстве которых фигурируют реплики персонажей, ставятся перед игроком задания, используются другие интерактивные элементы, вроде всплывающих подсказок, подсвеченных локаций и др. В играх жанров action, RPG и др. предусмотрены сегменты, в которых отражается информация о состоянии здоровья персонажа, содержимом его инвентаря, запасе патронов и др. важных для игры показателей. Игры онлайн еще имеют отдельные окна, в которых размещается

²⁸⁸ Липков А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игры в мире и в России. М.: Издательство ЛКИ, 2008. С. 73.

²⁸⁹ Цит. по Липков А.И. Ящик Пандоры. С. 104.

пользовательский чат. Как правило, все сегменты пользовательского интерфейса имеют графически обозначенные границы, располагаются по краям экрана и с точки зрения визуальности — кажутся плоскими, приклеившимися на плоскость экрана заметкой, в то время как пространство самой игры уходит вглубь кадра. Несмотря на полиэкранную композицию отдельно взятого эпизода игры, эффекта полиэкрана, как правило, не возникает. Дополнительные окна по сути, являются карманами, чемоданами, аптечками персонажа и позволяют в эти карманы заглянуть. То есть они не являются окнами в отдельные среды, но являются неотделимой частью конкретного игрового пространства и по сути визуализацией данных, которыми обладает персонаж игры. Пожалуй, именно с этой точки зрения уникальны среды каждой компьютерной игры. Будучи частью виртуальной реальности, занимая в ней отдельную ячейку и ярлык на рабочем столе ПК, сам мир игры довольно замкнут, самодостаточен. Парадоксальным образом аналогичная ситуация складывается и в многопользовательских онлайн-играх. Несмотря на наличие окна с чатом, «выбивания» из виртуальной среды не происходит, а, напротив, усиливается иллюзия достоверности происходящего; на наш взгляд, именно эти полилоги и ведут к максимальному погружению в игровое пространство.

Рассматривая влияние компьютеризации на герменевтический дискурс повседневного бытия, С. Жижек отмечает три важных принципа. В первую очередь, происходит стирание различий между реальной жизнью и ее механической симуляцией, снимается различие между «истинной» реальностью и ее подобием в связи с гиперреализмом образов; и размывается понятие самоидентификации субъектов²⁹⁰.

Последний принцип является основополагающим для такого явления виртуальной среды, как аватар, о котором поговорим далее.

²⁹⁰ Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия [Электронный ресурс] // Искусство кино. 1998. № 1, 1998. URL: <https://kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25>

3.4.2 Аватар как эффект полиэкрана

Для создания личной странички в соцсети, портале, для участия в онлайн-игре необходимо заполнить профиль (информацию о себе) и выбрать аватар. Это может быть фотография пользователя или любое изображение, с которым себя ассоциирует хозяин странички. Именно в этот момент мы сталкиваемся с возникающим эффектом полиэкрана, только на этот раз фрагментированию подвергается не среда, а непосредственно личность индивида. Изображение, установленное пользователем в соответствующей иконке может быть любым: от фотографии индивида до полотен абстракционистов, от объектов природы до картинок из любимых фильмов, мультфильмов и т. д. Зачастую, установленное изображение не всегда отсылает к «кому-то», но к «чему-то». Таким образом, иконка аватара становится порталом в ту или иную область интересов пользователя, призвана отразить ту или иную грань его личности.

Так чем же являются аватары в виртуальной среде? В первую очередь, они становятся способом самопрезентации пользователя, его отражением. Так, Ю.В. Чепель справедливо связывает аватар и ник с уровнем самооценки и самоощущения себя личностью и ее особенностями²⁹¹. Однако, сама специфика виртуальной среды характеризуется фрагментарностью и гипертекстуальной структурой, в связи с чем, как отмечает П.М. Дайнеко, «статусно-ролевая принадлежность коммуникантов, включая экспертов, начинает приобретать подвижный и нередко условный характер»²⁹². Таким образом, на данном этапе мы отметили, что аватар является фрагментом личности пользователя, однако не постоянным: индивид волен в любой момент изменить информацию о себе согласно требованиям среды или собственной потребности. Тем не менее, чтобы глубже разобраться в этом вопросе, присмотримся к понятию аватар подробнее.

²⁹¹ Чепель Ю.В. Специфика синонии в интернет-коммуникации [Электронный ресурс]: автореф. дис. ... канд. фил. наук: 10.02.19. Курск, 2009.

URL: <http://www.dissercat.com/content/spetsifika-sinonimii-v-internet-kommunikatsii>

²⁹² Дайнеко П.М. Дискурсивные стратегии самопрезентации в институциональном интернет-общении: автореф. канд. фил. наук: 10.02.19. М., 2011. С. 8.

Всем известное сегодня слово «аватар» и его природа уходит корнями в индуистские религиозные представления. Индуистская традиция рассматривает творение как повторную дифференциацию не проявленной изначально материальности в бесконечно многообразные формы, которые могут быть организованы во множество моделей²⁹³. То есть, «аватар» буквально означает «спуск», а именно проявление божества в осязаемую форму в человеческом мире²⁹⁴.

Согласно нашему ракурсу рассмотрения явления, боги проецировали себя в тот или иной аватар. Так же были нередки случаи, когда божество принимало обличье птицы или зверя. Например, Зевс, в попытке скрыться от ревнивого oka Геры, принимал обличье то быка, то лебедя, чтобы вступить в любовную связь с земной женщиной. Любопытно, что подобные аватары довольно популярны и сегодня, будь то второй аккаунт социальной сети или фейковая страница для распространения рекламы.

Здесь мы так же находим предтечи современных интернет-профилей. Как мы уже упоминали в заключении первой главы, начиная с эпохи Нового времени человек начинает активно адаптировать для себя возможности, ранее доступные богам. И сегодня индивид волен выбирать себе аватар, используя любое изображение или же отредактировав собственное фото посредством специализированных программ. В отличие от своих античных «предшественников», зачастую маскировавшихся в старцев, нищих, современные «небожители» предпочитают яркие образы.

В своем исследовании Д. Петриду пишет «портрет» небожителя: «физическая красота, необыкновенный рост, сияние, аромат, исключительно яркий свет и способность превышать человеческие возможности»²⁹⁵. Однако современные «боги», наделенные способностью нисхождения своей сущности в другой облик, зачастую выглядят по-разному. Этот острый момент затрагивается и в киноискусстве, например, фильм «Суррогаты», «Геймер», «Аватар», телевизионный сериал «Черное зеркало» (Black Mirror) и мн. др.

²⁹³ Matchett F. Krishna, Lord Or Avatara? The Relationship Between Krishna Nd Vishnu / Curzon studies in Asian religion. Psychology Press, 2001. P. 3.

²⁹⁴ Roy J. Theory of Avatara and Divinity of Chaitanya. Atlantic Publishers & Dist, 2002. P. 2.

²⁹⁵ Petridou G. Divine Epiphany in Greek Literature and Culture. Oxford: Oxford University Press. 2015. P. 23.

В фильме «Суррогаты» (Surrogates, Д. Мостоу, 2009) современные технологии позволили людям оставаться дома и проживать свою жизнь, используя андроида. Как правило, все суррогаты обладают привлекательной внешностью, способны выполнять сверхчеловеческие задачи, а все эмоции, переживания передаются посредством технологий оператору. Чем же это не зарисовка современной виртуальной среды? Любопытно, что сами хозяева суррогатов выглядят не так претенциозно: неухоженные, в домашних халатах (с ними мы близко знакомимся в конце фильма). Жена главного героя в реальности имеет большой шрам и пребывает в глубокой депрессии, а суррогат самого персонажа Брюса Уиллиса выглядит как минимум на 10 лет моложе своего оператора.

Цифровые проекции людей, населяющих Матрицу в одноименном культовом фильме (The Matrix, Л. Вачовски, Л. Вачовски, 1999), выглядят как обычные жители города, что требует драматургия фильма. Однако, покинув Матрицу, мы попадаем в совершенно другой мир, где балом правит война человека и машины, люди пребывают в коконах, а их сознание загружено в Матрицу. Но мы можем обратить внимание, что виртуальный мир живет по мотивам, знакомым каждому, — работа, друзья, вечеринки, одиночество в толпе и т. д.

Подобно Нео и другим персонажам фильма, современные жители объективной реальности имеют возможность погружаться в различные виртуальные среды, будь то пространство видеоигры или интернет-сообщество в стремлении почувствовать себя с одной стороны, богом, а с другой — не покидая приватное пространство, совершить путешествие в «другие» миры.

Таким образом, помимо очевидной самопрезентации, аватар выполняет и функции «редактирования» личности пользователя, в некотором роде его улучшенной, расширенной версией. В связи с этим нидерландские исследователи замечают, что «исторически, еще до появления компьютеров, люди продемонстрировали последовательную практику расширения своей идентичности... компьютер предлагает нам новые возможности в качестве среды,

которая воплощает наши идеи и выражает наше многообразие»²⁹⁶. Подобный мотив проецирования личности, социального устройства наиболее актуален для глубоких исторических пластов культуры, а именно для тотемизма.

Т.Н. Дмитриева прослеживает историческое развитие теорий тотемизма²⁹⁷, мы озвучим несколько важных для нашего исследования этапов. Термин «тотем» впервые появилось в Европе в конце XVIII века в книге путешественника Джона Лонга в книге «Путешествия и странствия индийского переводчика и купца» (1791), где он познакомил читателя с североамериканским племенем оджибвеев. В научный оборот термин ввел Дж.Ф. Мак-Леннан («О почитании животных и растений» 1869-1870)., и тогда началось активные исследования проблематики тотемизма. Вслед за Мак-Леннаном, Р. Смит находит следы тотемизма у семитических народов и отмечает, что тотемическое животное является священным образом клана, его кровь символизирует клановое единство, а ритуальное умерщвление и поедание тотемического животного — заключение кровного союза клана с его божеством. Идею взаимовыгодного договора между кланом и его тотемом так же поддерживал Ф. Дживонс (1896).

Большое значение имеет для нас классификация Д.Д. Фрэзера²⁹⁸ («Золотая ветвь», 1890), в которой он рассмотрел происхождение тотемизма с позиции «внешней души». Внешняя душа — одна из душ человека, хранящаяся в объекте внешнего мира (растении, животном, предмете и т. д.).

Перенос души в тотем или в человеческое тело происходил в иницилирующих обрядах и тесно связывался со смертью и рождением. Так, И.В. Калинина пишет: «Смерть («смена облика» = превращение в животных) мыслилась как "уход" в звериной ипостаси. Умершего «превращали в зверя», заворачивая в шкуру тотемного животного. При этом исполнялись тотемические пляски и песни,

²⁹⁶ Avatars at Work and play. Collaboration and interaction in shared virtual environments. Edited by R. Schroeder and A.-S. Axelsson. Vol. 34, Springer. Printed in the Netherlands. 2006. P. 1.

²⁹⁷ Дмитриева Т.Н. Проблема тотемизма в историографическом аспекте // Актуальные проблемы изучения архаики: Материалы теоретического семинара «Теория и методология архаики» 1996-2012 гг. СПб.: МАЭ РАН, 2014. С. 263-283.

²⁹⁸ Цит. по Дмитриева Т.Н. Там же. С. 268.

имитирующие движения, звуки, издаваемые животными. В образном понимании смерти как «превращение в животных» снова видим слитность образа и функции (единство формы-функции) в сознании: со сменой облика ожидалось изменения поведения. Рождение, напротив, мыслилось как «приход» — «возвращение» в род в звериной ипостаси и последующая смена облика. Совершалось убийство тотемного животного, рассматриваемое как добровольный "приход" зверя "в гости". Зверя угощали, расспрашивали (гадали), кто из умерших родственников вернулся, чтобы дать его имя новорожденному»²⁹⁹.

В.В. Бочаров отмечает, что в традиционной культуре имя, в котором были заключены свойства, необходимые индивиду, отражало социально-политический статус своего владельца³⁰⁰. Здесь мы напрямую сталкиваемся с понятием «никнейма» в современной культуре. Выбирая имя своему аватару, пользователь, с одной стороны, пытается придать своему аватару определенные качества и способности, с другой — стремится утаить свое истинное имя. Подтверждение этому мы находим у И.В. Калининой: «На стадии сложения племенной организации имя тотема, соответственно, табуировано, оно — "тайное". Напротив, гласность, общественную значимость обретают с развитием половозрастного деления общества "имена" социальных функций (групповых качеств, свойств) определенных возрастных категорий»³⁰¹.

Вернемся к классификации тотемизма. К. Леви-Стросс различает следующие виды тотемизма: индивидуальный, социальный, культовый (религиозный) и тотемизм сновидения (социальный или индивидуальный)³⁰². Возвращаясь к сегодняшней картине мира, аватар пользователя ближе всего к индивидуальному

²⁹⁹ Калинина И.В. Зверь-тотем в типологии образов // Актуальные проблемы изучения архаики: Материалы теоретического семинара «Теория и методология архаики» 1996-2012 гг. СПб.: МАЭ РАН, 2014. С. 285-286.

³⁰⁰ Бочаров В. В. Индивид и власть в Тропической Африке (К проблеме иррационального в политике) / Антропология власти. Хрестоматия по политической антропологии: В 2 т. / Сост. и отв. ред. В.В. Бочаров. Т. 2. Политическая культура и политические процессы. СПб.: Изд-во С.-Петербургского университета, 2007. С. 114.

³⁰¹ Калинина И.В. Зверь-тотем в типологии образов. С. 290-291.

³⁰² Леви-Стросс К. Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль / Пер. с фр. А.Б. Островского. М.: Академический Проект, 2008. С. 70.

тотемизму, который согласно К. Леви-Строссу, «подразумевает связь между колдуном и тем или иным животным (обычно рептилиями). Животное оказывает помощь колдуну, с одной стороны, в качестве благодетельного или враждебного фактора, а с другой — как вестник или шпион. <...> зоологический вид выступает как медиаторный термин между душой этого вида и душой колдуна»³⁰³.

Однако, несмотря на общие черты с тотемизмом, современные аватары обладают принципиально противоположными характеристиками. В первую очередь, речь идет о непостоянстве. Если в племенном устое человек навечно был привязан к своему аватару³⁰⁴, то сегодня пользователь в любой момент может сменить его на что-то противоположное или абсолютно не связанное с предыдущим изображением. Если тотемизм является отражением социального устройства на природу, то аватар призван обозначить сходство изображенного объекта с пользователем. Пожалуй, самым важным отличием современного аватара становится его принадлежность к социокультурному пространству. Согласно определению Дюркгейма, тотем является частью сакральной сферы³⁰⁵, в то время как аватар — явление светское, и лишь косвенно отражает приватное пространство индивида. Но редко какой индивид ограничивается единым для всех порталов описанием самого себя. Таким образом, в сети появляется армия копий реально существующего индивида, варьирующего описание своей личности в зависимости от направленности портала или собственного желания. Таким образом, возникает не только тиражирование личности, но фантазии на темы личности, ее виртуальные вариации, ассоциативные картинки, связанные с личностью и пр.

Озвученные выше мысли имеют прямое отношение к аватарам пользователей, презентующим грани своей личности посредством картинок, абстрактных изображений. Однако, немалое количество индивидов на своих страничках в социальных сетях предпочитают устанавливать собственную фотографию, будь то различные «луки» или «селфи». Рассмотрим этот вопрос подробнее, чтобы понять,

³⁰³ Там же. С. 62.

³⁰⁴ Дмитриева Т.Н. Проблема тотемизма в историографическом аспекте. С. 266.

³⁰⁵ Durkheim E. *Les formes elementaires de la vie religieuse*. Paris, 1912. P. 157-158.

меняется ли порталность этой иконки и ее фрагментирующие характеристики в зависимости от близости аватара к реальному портрету пользователя.

В. Подорога отмечает, что древнейшая форма репрезентации человеческого тела — эпос; в эпических текстах древнейших культур «тело оказывается проекцией на внешний мир, как, тот, в свою очередь, проектирует через него свои органы и гармонии»³⁰⁶. С развитием человеческой цивилизации и культуры происходит обособление тела, в период античности начинается «активное формирование телесного или физического «я», что, как отмечает О.В. Строева, выражается «в развитии скульптуры и в целом в телесном характере древнегреческой эстетики»³⁰⁷.

Согласно Ж. Лакану, человек, начиная с шестимесячного возраста, входит в «стадию зеркала», способен рассматривать себя в зеркале и тем самым фиксировать свой образ, идентифицировать его³⁰⁸. В этом свете любопытен вид селфи — «лифтолук», когда человек запечатлевает свой образ в зеркале лифта. Тем самым сохраняется и атмосфера пространства, в котором прибывает индивид, его ожидания от предстоящих событий. Довольно интригующим нам представляется то, что такое «тиражирование» личности не теряет своей ауры, копия, по сути, является оригиналом, виртуальным отпечатком личности. Если рассмотреть человека как произведение искусства (в данном вопросе не важно «авторство»: это может быть и Бог, и природа в равной степени), то «лифтолук», будучи лишь копией личности, может вполне претендовать на звание оригинала. В. Беньямин отмечал, что «в самой совершенной репродукции отсутствует один момент: здесь и сейчас произведения искусства — его уникальное бытие в том месте, в котором он находится»³⁰⁹. Реальность, в которую вовлечен зеркальный образ человека,

³⁰⁶ Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию // Материалы лекционных курсов 1992-1994 годов. М., Ad Marginem, 1995. С. 12.

³⁰⁷ Строева О.В. «Стадия зеркала» в образе Нарцисса от античности до культуры «селфи»: становление европейской субъективности от архаики до эпохи смартфонов // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. 2018. № 14. С. 298.

³⁰⁸ Лакан Ж. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55). М.: Издательство «Гнозис», Издательство «Логос», 1999. С. 509-510.

³⁰⁹ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М.: Медиум, 1996. С. 19.

является уникальной, а фотоснимок раскрывает нам специфику бытования «копии» в тот или иной момент.

Например, довольно популярен «лифтолук» перед приходом на работу, а подписчики пользователя ожидают вечером фотоотчет — как повлиял презентованный образ на события дня. Таким образом, отпечаток личности, сделанный утром, так же является неким «отдельным» аватаром, который виртуально проживает в социокультурном пространстве один день индивида. С другой стороны, фотоотчеты являются средством утрирования темы «реальности» бытования пользователя в пространстве объективной реальности и «доказательствами» подобного существования в Сети. Таким образом, как справедливо пишет А. Гидденс, «в пост-традиционной структуре современности и на фоне новых форм опосредованного опыта самоидентификация становится рефлексивно организованным делом. Формирование объекта "я", заключающегося в поддержании согласованных, но постоянно редактируемых биографических описаний, происходит в контексте многократного процесса выбора, который фильтруется через абстрактные системы. В современной социальной жизни понятие образа жизни приобретает особое значение»³¹⁰.

Очевидно, что в пространстве Сети пользователь не только презентует лишь те или иные фрагменты своей личности, но и осуществляет некий «монтаж» своей жизни. Подписчики могут ознакомиться лишь с наиболее яркими событиями дня индивида, сознательно не публикующего в виртуальной среде рутинную сторону своей жизни. Таким образом, отдельные «полиэкранные» изображения-порталы не приводят к формированию единой формы бытия и личности индивида. В связи с этим Н.Е. Вакуев делает вывод, что под прикрытием анонимности пользователь Сети свободен в самовыражении и экспериментах с собственной идентичностью, а разрыв с фактическим «я» и выражается в создании никнеймов и аватаров³¹¹. Е.В.

³¹⁰ Giddens A. *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*. Polity Press, 1991. P. 6.

³¹¹ Вокуев Н.Е. *Феноменология притворства в современной культуре: на материалах блогосферы: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. Сыктывкар, 2012. С. 8-9.*

Дуков так же констатирует принципиальные различия между человеком у компьютера и в жизни, а «игра в лики дивидуумов очень напоминает маскарад»³¹².

Так, раскрывая сущность маскарада, карнавала, Бахтин отмечал и важную деталь любого переодевания — маску. «Маска связана с радостью смен и перевоплощений, с веселой относительностью, с веселым же отрицанием тождества и однозначности, с отрицанием тупого совпадения с самим собой; маска связана с переходами, метаморфозами, нарушениями естественных границ, с осмеянием, с прозвищем (вместо имени); в маске воплощено игровое начало жизни»³¹³. В связи этим можно отметить и в некотором роде терапевтическую роль аватаров для своих пользователей. Так, Дж. Сулер пишет, что «аватары позволяют людям поддерживать частичную анонимность, что позволяет им немного расслабиться.... Ношение костюма в реальной жизни действительно отфильтровывает многие физические особенности вашей личности. Вы несколько "анонимны". Но костюм также символически выделяет аспекты того, кто вы есть. Это усиливает один из ваших интересов, некоторые аспекты вашей личности или образа жизни, или то, что вы хотите»³¹⁴. Немаловажным аспектом так называемой нарративной идентичности в сети Г.М. Андреева считает две характеристики: акцент «на позиции субъекта в социальном мире и рефлексия к изменениям вокруг него, а так же необходимость структурирования и дозирования информации о самом себе с точки зрения общественной морали»³¹⁵.

Однако, игровой характер аватара не подразумевает легкомысленного отношения к этому феномену. Темы управления проекцией, этическая сторона вопроса неоднократно поднимается в современных произведениях экранных искусств. Так,

³¹² Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство. С. 95.

³¹³ Бахтин М. М. Творчество Фрасуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М.: Худож. лит., 1990. С. 48.

³¹⁴ Suler J.R. The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities or: How I Learned to Stop Worrying and Love My Palace Props // Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld. Stuttgart, 2001. P. 2.

³¹⁵ Андреева Г.М. Презентации идентичности в контексте взаимодействия [Электронный ресурс] // Психологические исследования. 2012. Т. 5, № 26. С. 1.

URL: <http://psystudy.ru/index.php/num/2012v5n26/772-andreeva26.html#e3>

в телевизионном сериале «Видоизмененный углерод» (Altered Carbon, 2018) технологии продвинулись дальше и позволяют индивиду «сохраняться» на внешний носитель — стэк. Этот стэк, согласно законам репрезентуемой зрителю реальности, можно внедрять в любую оболочку, находящуюся на хранении. Особо обеспеченный слой населения имеет собственных клонов, в которых загружаются данные при необходимости сменить оболочку. Довольно интригующая тема проходит на периферии основного сюжета: проблема создания двойников, что считается вопиющим нарушением закона. То есть в данном случае мы имеем дело с подобием запрета на обладание аватаром.

Мотив управления пользователем телом реального человека как аватаром затронут в фильме «Геймер» (Gamer, М. Невелдайн, Б. Тейлор, 2009). Богатый подросток управляет симом «Кейбл» в видеоигре «Убийцы»; вот только виртуальная реальность отсутствует, аватары погибают по-настоящему, а сама игра является популярнейшим реалити-шоу. Такая же ситуация обстоит и с другими проектами, в частности «Город», где так же симом работает жена героя Джерада Баттлера, управляемая во всех отношениях неприятным геймером. Здесь явно присутствует мотив «божественного» управления человеком, вот только бразды этого правления находятся в руках таких же смертных.

Американские ученые делают любопытный вывод о природе аватара, полагая его лишь транспортным средством для генетической информации о пользователе³¹⁶. И этот вывод не противоречит прежним толкованиям рассматриваемого нами явления. Начинаясь в индуистской религиозной традиции, отражаясь в принципах тотемизма, мотив поклонения богам, задабривания и переноса души сохраняется и остается актуальным на протяжении всей истории культуры.

На сегодняшний день пользовательские аватары поливариантны. Установленное в иконке изображение является порталом во внутренний мир

³¹⁶ Gouyon P.-H., Henry J.-P., Arnould J. Gene Avatars. The neo-darwinian theory of evolution // Translated by Tiiu Ojasoo. Kluwer Academic/Plenum Publishers New York. Moscow, 2002. P. 154-155.

индивида, в сферу его интересов и симпатий. Так же может характеризовать социальный статус, социальную активность пользователя и других граней виртуальной и реальной жизни.

В более широком смысле аватар реализует потребность человека в облегченном способе «редактирования» собственной личности, выбора пути самоидентификации. На более глубоком уровне аватар позволяет своему пользователю почувствовать себя сверх-человеком, божеством, которому подвластна судьба персонажа, хоть и бытующего в виртуальной среде.

XXI век справедливо можно обозначить как эпоху полиэкрана, превалирования множества экранов-порталов, ведущих в различные среды: виртуальные, семантические, художественные. Полиэкранность и ее эффекты возникают стихийно, без контроля со стороны одного демиурга (или нескольких уполномоченных). Сама объективная реальность становится транзитной зоной, точкой, из которой во все стороны расходятся лучи, дороги, ведущие в другие реальности.

Феномен полиэкрана и эффект полиэкрана в театральном искусстве, по своей сути, не что иное, как среда взаимодействия пространств и реальностей: будь то «локации» разных персонажей, совмещение разновременных событий в пьесе или взаимодействие разных сред в других смыслах.

Существенным изменениям подверглась и социокультурная сфера. Но в отличие от стихийной полиэкранности в городской среде и приватном круге обитания индивидуумов, в социокультурном пространстве полиэкранный экран и его эффекты создаются и контролируются волей художника, режиссера, организатора выставки и др. посредством мультимедийных технологий. Иммерсивность, виртуальность замыкают реципиента в рамках выбранного пространства и призваны ограничить его доступ в другие среды, давая тем самым отдых от многопортальности городской среды. Интерактивность становится рычагом воздействия на коммуникационную

среду и дает иллюзию ее подчинения воле индивидуума.

Посредством аватаров современные индивиды получают возможность частично заселять отдельные сегменты виртуальной реальности и интернет-среды, проецировать грани своей личности, а так же облагаются «божественными».

В отличие от социума индивидуальный пользователь получает в виртуальной реальности гораздо больше иллюзий управления миром и его видением, регулирует режимы его восприятия, подстраивая виртуальность под свои индивидуальные потребности. Полиэкранность символизирует усложненность и в то же время упорядоченность различных элементов мироздания, способность человека управлять многомирием, адаптировать его к своим нуждам — однако никогда не удерживать в поле зрения всю многоуровневую реальность, которая необозрима, бесконечна, непостижима до конца. Таким образом, виртуальная полиэкранность являет собой компромисс между рациональным и иррациональным пониманием бытия.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном диссертационном исследовании мы определили полиэкранный экран как плоскость, в границах которой расположен экран (реальный или виртуальный), разбитый на отдельные сегменты. Это дает эффект сосуществования различных пространственных и пространственно-временных сегментов или же эффект умножения одного и того же сегмента в рамках единого визуального целого. Полиэкранный экран может наполняться практически любым содержанием, в зависимости от эпохи, поставленных задач. Он может быть авторским и не авторским, выступать в роли декоративного элемента или, напротив, отражать глубинную философию жизни, представления о структуре мироздания, т.е. не ограничены ни варианты композиции, ни их смысловое наполнение. В разных пропорциях, действуя по разным направлениям, полиэкранный экран может представлять собой как целостность, так и раздробленность, которые, в свою очередь, могут иметь как положительный, так и отрицательный эмоциональный окрас.

На основе анализа визуальной культуры и конкретных примеров полисегментированной композиции мы выделили структуру, формирующую наиболее типичные формы полиэкрана. Так, важную роль в создании полиэкранного изображения играют: границы между сегментами (обозначенные графически или подразумеваемые); внешний вид сегментов как обособленной единицы (геометрическая форма, расположение и размер относительно других сегментов и композиции в целом); наличие/отсутствие дополнительных элементов композиции (виньетки, текст, надписи); иерархическая структура внутри полиэкранной композиции; способ взаимодействия отдельно взятого сегмента со реципиентом.

Мы выяснили, что в основе полиэкранного феномена лежит не материал, на котором возможно сосуществование разных пространственных и/или пространственно-временных локусов, а композиционные особенности и то содержание, которые эти композиции несут, коррелируя сегменты. Наиболее раннее

проявление принципов полиэкранности можно обнаружить в архитектуре: будь то украшение внешних элементов или роспись внутреннего убранства. Исходным кодом полиэкрана нам видится первые попытки человека умозрительно сегментировать пространство звездного купола неба с целью познания зримой реальности. Речь идет о дискретном восприятии мира, с которым, очевидно, и связан прием полиэкрана.

Как мы выяснили в нашем диссертационном исследовании, на протяжении истории культуры феномен полиэкрана движется по синусоидной траектории: то выходит на авансцену как ведущий способ формотворчества, то уходит в тень. Полиэкранные композиции способны вбирать в себя и иллюстрировать представления о сакральном универсуме в ту или иную эпоху. Постоянное возрождение полиэкранных принципов композиции, сутью которой является многоуровневая структура мультивселенной, наводит на мысль, что человек внутренне сопротивляется разрушаемой время от времени целостности космического видения. А полиэкранный становится инструментом — часто бессознательной попыткой — вернуться к целостному, структурированному образу мироздания, не отменяя дискретности его восприятия. А так же отражает мировоззренческие акценты на протяжении всей истории развития человеческой цивилизации, что является подтверждением нашей гипотезы.

Во всем многообразии форм и смыслов, которые могут наполнять прием полиэкрана, довольно очевидной является мотив идентификации человека и его места в иерархической структуре Вселенной. В данной работе показано, что в представлениях о мироздании древних цивилизаций так или иначе прослеживалось родство между всемогущими богами и «рядовыми» членами общества, и эта связь была достаточно близкая: так, египтянин полагал себя внуком богов, а греки гордились предками среди героической «элиты». В эпоху Средневековья человек позиционировался как дитя Бога, а в эпоху Просвещения — он стал блудным сыном. Новое время предприняло попытку поставить человека на одну ступень с богами привели к катастрофам и тупикам. Тем не менее тенденция продолжилась, и,

наделенный иллюзиями «божественных» возможностей, человек сегодня стал «младшим братом» богов.

На первом семантическом уровне полиэкранный мир — воплощение дискретности бытующей картины мира. Правда, возникает вопрос: для чего потребовалось сегментировать Вселенную? Пожалуй, самый очевидный ответ — с целью одномоментного охвата сложного мира. Этот способ коррелирует с делением поверхности ночного неба на отдельные созвездия. Так, знание сложной структуры мироздания позволяло человеку ориентироваться в маршрутах между отдельными сегментами миров — человеческого и божественного. В полисегментированных композициях изобразительного искусства XX века проявилось осознание делимости мира на мнимые, искусственные знаки и символы внутри объективной реальности. Показательно и то, что именно в экранных формах искусства полиэкранный мир на первых этапах позволял «склеить» части мира, показать их внутреннюю близость и совместимость на одном поле, в рамках одного кадра. Сегодня виртуальная реальность частично реабилитирует утраченные связи внутри общества посредством онлайн-сообществ, накрыв мир сетью гиперссылок. То есть можно охватить мир с его противоречием — дискретной природой и взаимосвязанностью, структурной целостностью.

Анализ показал, что двойственность тенденций — константность присутствия полисегментации полиэкранный мир в культурном пространстве, с одной стороны, и нестабильность его социокультурных и эстетических функций. Колеблется и само их соотношение. Полисегментированная материя меняется, трансформируется от эпохи к эпохе, возникают и развиваются новые формы искусства, новые принципы отношения к бытию. Архитектоника полиэкрана в каждую эпоху разная. XX век видит в полиэкранный мир как возможность выражения глубоких авторских концептов, так и упрощение или уплотнение нарративности, информационной насыщенности, усиление эмоционального воздействия, открывает прием с точки зрения его удобства, утилитарности. В некоторых художественных формах полиэкранный мир может отражать нарративную

структурность и упорядоченность, а, например, в поп-арте – напротив, хаос мира, попытки успеть за скоростью жизни и потребления. В середине XX века поп-арт породил совершенно другое содержание — опровергающее, иронизирующее над великой древней картиной мира, целостного, но внутренне разделенного на различные миры, находящиеся между собой в постоянном диалоге. Так, в произведениях художника поп-арта мы видим скорее рефлексию об утрате целостности объективной реальности, о заполнении пространства жизни мнимыми сакральными фигурами и знаками, о невозможности бегства из мира рекламы, вещей и банальностей. Таким образом, художник может лишь подыгрывать современной вселенной, живущей по этим новым правилам, и вступать в диалог на руинах магического мироздания.

В данном диссертационном исследовании было выяснено, что на телевидении, в современной медиасреде, рекламе полиэкранный выполняет задачи функциональной симультанности, уплотнения информационно-изобразительного ряда и акцентирующих, утрированных сопоставлений. В популярном кинематографе преобладающей тенденцией также становятся формально-прикладные возможности полиэкрана: телефонные разговоры, нагнетание саспенса, одновременное течение разнопространственных событий и т.д. В противовес прямого использования, в авторском кинематографе полиэкранный становится частью уникального киноязыка, отражением противоречивости и парадоксов картины мира. Эта потребность в сверхчеловеческом, архаическом видении мира сегодня ярче всего выражается в виртуальной реальности. Именно в компьютерной среде реализуется латентная ностальгия по магическому универсуму, тесному взаимодействию отдельных ячеек мультивселенной.

Стоит отдельно уточнить, что наличие полиэкранныйности не отменяет сегментации на самых разных плоскостях и умозрительного дробления пространства. Полиэкранный может систематизировать или же создавать иллюзию системности и упорядоченности при фактическом их отсутствии. А может быть лишь декоративным элементом, и напротив – обладать высокими эстетическими

свойствами, которые могут заимствоваться социокультурной средой или же произрастать из нее.

Феномен полиэкрана характеризуется и его способностью быть проводником, инструментом взаимодействия с подразумеваемыми господствующим мировоззрением более тонкими пластами мироздания. Для древних цивилизаций характерно единство, взаимопроницаемость бытового и сакрального, характеризующаяся в «аватарах» олимпийских богов, эманации египетских богов в статуи, в их крайней заинтересованности судьбами людей. В Средние века архитектура иконографии заключалась в создании максимального погружения в религиозную атмосферу. Человек напрямую взаимодействовал с литургическими текстами и Священным Писанием, воплощенных на досках икон. Но так же произошло смещение акцентов и ориентиров во взаимоотношениях «Бог — человек». Теперь истечение божественной сущности происходило редко, Бог становится невмешивающимся наблюдателем.

В кинематографе и на телевидении произошло утрирование всепроницаемости нового мира, но уже с позиции личности: фактически, нет места на Земле, куда не может проникнуть журналист и/или оператор с камерой, будь то реальные места (телевидение) и подразумеваемые пространства (кинематограф). В произведениях поп-арта человек (а точнее — его части) становятся равноценны продуктам производства человечества. Несмотря на кажущееся равенство между «новыми богами» и людьми, эта идентификация становится унижением личности, уменьшением ее качественной сути. В современной картине мира можно обнаружить тенденции разрушения предшествующих иерархий: все равно всему, массовая продукция и авторские работы безконфликтно соседствуют; профанное приравнивается к произведениям «высокого» искусства; идет тотальное размывание границ жанров, размывание художественных форм; личное и приватное становится достоянием общественности (и по большей части с активного одобрения самого индивида), а масштабные социокультурные события теряются в калейдоскопе фрагментов виртуальной и обыденной жизни.

В современной ситуации можно отметить использование полиэкрана и как контролера целого, что дает обретение чувства безопасности. Начиная со второй половины XX века подобную функцию выполняют камеры слежения, экраны в диспетчерских и командных центрах. Только здесь, как правило, функция более «героическая», нежели божественная, поскольку контролю подчиняются локации на одной временной точки. Здесь так же обнаруживает себя попытка человека наделить себя и божественными функциями. Другое дело, что работает она лишь частично — зачастую, наблюдатель редко когда может существенно повлиять на ход событий. Виртуальная реальность наделяет человека более широкими возможностями: это и возможность быстрого перехода между «реальностями» и «божественная» власть над аватарами и персонажами компьютерных и сетевых игр, и возможность хотя бы частично фильтровать контент.

Таким образом, в противовес стихийности эффекта полиэкраннысти в пространстве объективной реальности активно развиваются методы сознательного ограничения визуально-информационных потоков посредством иммерсивности, виртуального погружения в произведения искусства (мультимедийные выставки, спектакли, виртуальные экскурсии и т.д.). Способом «приручения» полиэкраннысти выступает интерактивность, дающая индивиду ключи управления экранами-порталами и, как следствие, возвращающая ему контроль над многопортальной средой.

Сегодня виртуальная реальность, помимо очевидного возрождения принципов строения магической вселенной, возвращает и игровые принципы культуры. Эта «новая» модель мироздания, дискретного по своей природе, частично видима и частично реальна. Рост количества и частоты полиэкраннысти в социокультурной среде приводит к обострению парадокса: с одной стороны, в своем нынешнем состоянии мифологическое сознание склонно интересоваться многомирием, ощущать вселенную целостной. С другой стороны подобное восприятие не может быть главным принципом, поскольку существует и необходимость в фиксации внимания на чем-то конкретном. В связи с этим, полиэкраннысть и моноэкраннысть

сосуществуют в постоянном диалоге и трудно определить, что точнее воплощает современное мировидение.

В целом с долей уверенности можно сказать, что феномен полиэкрана есть некий плюрализм видения мира, реализации которого требуют общечеловеческие, общекультурные основы бытия, актуальные для каждой эпохи. В данном диссертационном исследовании удалось наметить цикличность актуализации полиэкранныйности, которая различается в разные периоды нюансами, направленностью, опирается на разные принципы (плюрализация субъектов видения, ситуаций, для XX века это выражается в игре стилями и жанрами). Мы рассмотрели обширный материал, коснулись вопроса бытования полиэкранныйности и наполняющих ее смыслов в различных художественных формах, социокультурном пространстве. Однако, очевидно, что изучаемый нами феномен присутствует и в других искусствах (музыке, литературе, полисегментация в композиции стабильно присутствует в книжной эстетике, а также остается актуальной в архитектуре и традиционном религиозном искусстве — иконописи, фресках и росписи храмов), но в рамках данной работы невозможно выйти на уровень макроанализа всех искусств. Впереди – более широкое проблемное поле для дальнейших исследований.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агафонова, Н.А. Искусство кино: этапы, стили, мастера: пособие для студентов вузов / Н.А. Агафонова. — Минск: Тесей, 2005. — 192 с.
2. Агафонова, Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н.А. Агафонова. — Минск: Тесей, 2008. — 392 с.
3. Агафонова, Н.А. Экранное искусство. Художественная и коммуникативная специфика. Монография / Н.А. Агафонова. — Минск: БГУ культуры и искусств, 2009. — 273 с.
4. Алпатов, М.В. Искусство. Книга для чтения. Живопись. Скульптура. Графика. Архитектура / Сост. действ. чл. Акад. художеств СССР проф. М.В. Алпатов, д-р пед. наук Н.Н. Ростовцев, канд. искусствоведения М.Г. Неклюдова. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Просвещение, 1969. — 543 с.
5. Андреев, Ю.В. Гомеровское общество. Основные тенденции социально-экономического и политического развития Греции XI-VIII вв. до н. э. / Ю.В. Андреев. — СПб.: Нестор-История, 2004. — 492 с.
6. Андреева, Г.М. Презентации идентичности в контексте взаимодействия [Электронный ресурс] / Г.М. Андреева // Психологические исследования. — 2012. — Т. 5, № 26. С. 1. — Режим доступа: <http://psystudy.ru/index.php/num/2012v5n26/772-andreeva26.html#e3>
7. Андреева, Е.Ю. Всё и Ничто: Символические фигуры в искусстве второй половины XX века [Электронный ресурс]. 2-е изд., испр. и доп. — СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 684 с. — Режим доступа: http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5433227
8. Андреева, Е.Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века / Екатерина Андреева. — Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2007. — 484 с.
9. Анненский, И.Ф. История античной драмы: Курс лекций / Санкт-Петербургская государственная Театральная библиотека. Состав., вступ. ст. В. Е.

- Гитина, подгот. текста В. Е. Гитина при участии В. В. Зельченко, примеч. В. В. Зельченко. — СПб.: Гиперион, 2003. — 416 с.
10. Арлазоров, М.С. Протазанов // М.С. Арлазоров. — М.: Искусство, 1973. — 278 с.
 11. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Арнхейм Р. Пер. с англ. — М.: «Архитектура-С», 2012. — 392 с.
 12. Базанов, В. Техника и технология сцены / В. Базанов. — Ленинград.: Искусство, 1976. — 260 с.
 13. Базен, Ж. История истории искусства: От Вазари до наших дней / Жермен Базен ; перевод с фр. К.А. Чекалова ; общ. ред. и послесл. Ц.Г. Арзаканяна. — М.: Прогресс: Культура, 1994. — 524 с.
 14. Базен, А. Что такое кино? Сборник статей / Пер. с фр. — М.: Искусство, 1972. — 383 с.
 15. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. — М.: Прогресс, 1989. — 616 с.
 16. Батракова, С.П. Искусство и миф: Из истории живописи XX века / С. П. Батракова; Рос. акад. наук. Гос. ин-т искусствознания М-ва культуры Рос. Федерации. — М.: Наука, 2002. — 213 с.
 17. Батракова, С.П. Искусство и утопия: Из истории западной живописи и архитектуры XX в. / С.П. Батракова; Отв. ред. М.Я. Либман; АН СССР, ВНИИ искусствознания М-ва культуры СССР. — М.: Наука, 1990. — 300 с.
 18. Батракова, С. П. Художник переходной эпохи (Сезанн. Рильке) // Образ человека и индивидуальность художника в западном искусстве XX века / ред. А. Ф. Ермаков. — М., Издательство «Наука», 1984. — 216 с. С. 102-162.
 19. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М.М. Бахтин. — М.: Худож. лит., 1990. — 541 с.
 20. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе / Вальтер Беньямин; предисловие, составление, перевод и примечания С.А. Ромашко; Немецкий культурный центр

имени Гете. — М.: Медиум, 1996. — 239 с.

21. Березкин, В.И. Искусство сценографии мирового театра. Т. 1: От истоков до середины XX века. Изд. 2-е, испр. — М.: Издательство ЛКИ, 2011. — 536 с.
22. Березкин, В.И. Театр Йозефа Свободы. — М.: Изобразительное искусство, 1973. — 197 с.
23. Блаватский, В.Д. История античной расписной керамики. — М.: Издательство Московского университета, 1953. — 304 с.
24. Бобринская, Е.А. Ранний русский авангард в контексте философской и художественной культуры рубежа веков: Очерки / Е. Бобринская; Гос. ин-т искусствознания. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 1999. — 243 с.
25. Богомолов, Ю.А. Авторское кино. Формула выживания // Высокое и низкое в художественной культуре: Том II / отв. ред. Ю.А. Богомолов. — М.; СПб.: Нестор-История, 2013. — 276 с. С. 85-106.
26. Богомолов, Ю.А. Между мифом и искусством / Ю.А. Богомолов; Гос. ин-т искусствознания. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 1999. — 216 с.
27. Богомолов, Ю.А. Хроника пикирующего телевидения, 2000-2002 / Юрий Богомолов. — М.: МИК. 2004. - 365 с.
28. Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 1 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 436 с.
29. Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 2 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 432 с.
30. Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. В 3-х ч. Коллективная монография. Часть 3 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 478 с.
31. Бодрийяр, Ж. Система вещей. / Пер. с фр. С. Зенкина. — М.: Рудомино, 1999. — 222 с.
32. Бодрийяр, Ж. Общество потребления: его мифы и структуры / Жан Бодрийяр;

пер. с фр., послесл. и примеч. Е.А. Самарской. — М.: Республика: Культурная революция, 2006. — 268 с.

33. Бочаров, В. В. Индивид и власть в Тропической Африке (К проблеме иррационального в политике) // Антропология власти. Хрестоматия по политической антропологии: В 2 т. / Сост. и отв. ред. В. В. Бочаров. Т. 2. Политическая культура и политические процессы. — СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2007. — 518 с. С. 107-121.

34. Боярский, И.Я. Литературные коЛЛажы [Электронный ресурс]. — М., 1998. — 304 с. — Режим доступа: <http://www.pereplet.ru/text/boyarskiy.html>

35. Буров, А.М. Художественная функция системного повторения в фотографии // Искусствознание. — 2012. — № 3-4. С. 205-225.

36. Бхавачакра или Пратитья Самутпада [Электронный ресурс] / Пер. с тиб. Ж. Урабханова. — Режим доступа <https://www.oum.ru/literature/buddizm/koleso-sansari/>

37. Быков, Р. Я побит — начну сначала! Дневники [Электронный ресурс] / Р. Быков. — М., АСТ, Астрель, 2010. — 713 с. — Режим доступа: <https://coollib.com/b/162973>

38. Бычихин, Д.Г. Статус функциональной вещи в произведения американского поп-арта 1961-1965 гг. Эстетический анализ [Электронный ресурс]: автореферат дис. ... канд. философ. наук: 09.00.04 / Бычихин Денис Геннадьевич. — М., 2002. — 23 с. — Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/status-funktsionalnoi-veshchi-v-proizvedeniyakh-amerikanskogo-pop-art-a-1961-1965-gg-estetich>

39. Бычков, В.В. Феномен иконы: История. Богословие. Эстетика. Искусство / В.В. Бычков. — М.: Ладомир, 2009. — 633 с.

40. Бычков, В.В. Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века: непарадигматический гиперпроект Виктора Быčkoва: суперроман с XX веком: в 2 кн. / Виктор Бычков. — М.: Культурная революция, 2008. Кн. 2. — 832 с.

41. Бычков, В.В. 2000 лет христианской культуры *sub specie aethetica*. В 2 т. / Виктор Бычков. — М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. Том 1. Раннее христианство. Византия. 2016. — 576 с.

42. Вартанов, А.С. Новоселье на Парнасе // Телевидение между искусством и

- массмедиа / Ред.-сост. А.С. Вартанов. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 2015. — 451 с. С. 87-143.
43. Вартанов, А.С. Российское телевидение на рубеже веков: программы, проблемы, лица / Анри Вартанов. — М.: КДУ, 2009. — 479 с.
44. Варшавский, Я.Л. Полиэкранный экран начинается / Я.Л. Варшавский. — М.: Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1983. — 36 с.
45. Васенина, Е.В. Театр участия: о роли «блуждающего тела» зрителей и хореографии спектаклей-«бродилок» [Электронный ресурс] / Е.В. Васенина // Художественная культура. — 2016. — № 2 (18). — Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2016-2-18/yazyki/5044.html>
46. Василькова, А.Н. Мир фильмов Ивана Максимова / А.Н. Василькова. — М.: ГИИ, 2011. — 181 с.
47. Вертов, Д. Из наследия / Дзига Вертов; сост., имен. указ., предисл.: А.С. Дерябин. — М. Эйзенштейн-центр, 2008. Т. 2: Статьи и выступления / сост., текстол. подгот., предисл. Д.В. Кружкова. — 2008. — 641 с.
48. Власова, Т., Алпатова, И. Поколение Facebook. Почему современный театр подсел на экраны, титры и мультимедиа? / Т. Власова, И. Алпатова // Театрал. — 2014. — 23 янв.
49. Винкельман, И.И. История искусства древности. Малые сочинения / Иоганн Иоахим Винкельман; Подгот. И. Е. Бабанов; Гос. Эрмитаж. — СПб.: Алетейя, 2000. — 770 с.
50. Виноградова, Н.А. Искусство Древнего Китая [Электронный ресурс] // Всеобщая история искусств. Т. 1 / Ред. Р. Б.Климов. — М. : Государственное издательство «Искусство», 1956. — 920 с. — Режим доступа: <http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z00000000/st042.shtml>
51. Виппер, Б.Р. Искусство Древней Греции / АН СССР. Ин-т истории искусства М-ва культуры СССР. — М.: Наука, 1971. — 270 с.
52. Вокуев, Н.Е. Феноменология притворства в современной культуре: на материалах блогосферы: автореф. дис. ...канд. культурологии: 24.00.01 / Вокуев

Николай Евгеньевич. — Санкт-Петербург, 2013. — 28 с.

53. Воронин, С.Н. Классическая китайская пейзажная живопись как выражение гармонии личности художника и мира: автореф. дис. ...канд. искусствовед. наук: 17.00.04 / Воронин Сергей Николаевич. — Барнаул, 2009. — 18 с.

54. Всеобщая история искусств. Том 1 / Искусство греческой архаики / Ред. Р.Б. Климов. — М.: Государственное издательство «Искусство». — 920 с.

55. Гаспаров, М.Л. Филология как нравственность: о прошлом и будущем, об интеллигенции, о культуре, о школе, о жизни: статьи, интервью, заметки / М.Л. Гаспаров. — М.: Фортуна ЭЛ, 2012. — 283 с.

56. Гегель, Ф. Эстетика. В 4-х тт. / Под ред. с предисл. М. Лифшица. — М.: Искусство, 1968-1973. Т. 1. — 1968. — 312 с.

57. Герман, М. Парижская школа / Михаил Герман. — М.: СЛОВО/SLOVO, 2003. — 268 с.

58. Гинзбург, С.С. Кинематография дореволюционной России / Семен Гинзбург. — М.: Аграф, 2007. — 490 с.

59. Гиренок, Ф.И. Клиповое сознание: клипы в науке, клипы в философии, клипы в политике, клипы в искусстве, клипы в образовании, неклиповое / Ф.И. Гиренок. — М.: Проспект, 2016. — 254 с.

60. Годер, Д. Русская анимация: продолжение следует [Электронный ресурс] / Дина Годер // animator.ru. — Режим доступа: <http://www.animator.ru/articles/article.phtml?id=54>

61. Гоева, Н.П. Коммуникативные функции хора в античном театре / Н.П. Гоева // Культура и цивилизация. — 2013. — № 1-2. С. 49-59.

62. Голомшток, И.Н. Тоталитарное искусство / Игорь Голомшток. — М.: Галарт, 1994. — 294 с.

63. Голосовкер, Я.Э. Логика мифа / Я.Э. Голосовкер; послесл. Н.И. Конрада, Н.В. Брагинской; АН СССР, Ин-т востоковедения. — М.: Наука, 1987. — 217 с.

64. Гомперц, У. Непонятное искусство: от Моне до Бэнкси / пер. с англ. И. Литвиновой. — М.: Синбад, 2016. — 461 с.

65. Горохова, О.В. Культурный феномен детскости в аспекте творческой

деятельности: на материале отечественной художественной культуры XX века [Электронный ресурс]: автореф. дис. ...канд. культурологии: 24.00.01 / Горохова Олеся Викторовна. — Ярославль, 2009. — 22 с. — Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/kulturnyy-fenomen-detskosti-v-aspekte-tvorcheskoj-deyatelnosti>

66. Гуляев, В.М. Второе открытие цивилизации Майя [Электронный ресурс] // ВДИ. — 1991. — № 2. — Режим доступа: <https://www.indiansworld.org/gulotkr.html>

67. Гусейнович, Г.Ч. «Ваза Франсуа» и некоторые проблемы античной мифографии [Электронный ресурс] // Жизнь мифа в античности. Материалы научной конференции «Випперовские чтения-1985». — 1988. — Вып. 18. Часть 1. Доклады и сообщения. 1988. — Режим доступа: <http://annales.info/greece/myth/fransua.htm>

68. Дайнеко, П.М. Дискурсивные стратегии самопрезентации в институциональном интернет-общении: автореф. дис. ...канд. фил. наук: 10.02.19 / Дайнеко Полина Михайловна. — Москва, 2011. — 25 с.

69. Делёз, Ж. Переговоры / Жиль Делёз; пер. с фр. В.Ю. Быстрова. — СПб.: Наука, 2004. — 308 с.

70. Деникин, А.А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям [Электронный ресурс] // Художественная культура. — 2014. — № 3. — Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2014-3/yazyki/843.html>

71. Денисенко, В.А. Формы проявления разномыслия в русской прозе 1970-х годов: автореф. дис. ...канд. фил. наук: 10.01.01 / Денисенко Валерия Алексеевна. — Екатеринбург, 2017. — 25 с.

72. Диалог цивилизаций в эпоху становления глобальной культуры. / [Отв. ред. Н.А. Хренов]; Гос. ин-т искусствознания. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 2012. — 517 с.

73. Диксон, С. Цифровой перформанс: история новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции [Электронный ресурс] / Стив Диксон. — The MIT Press, 2007. — Режим доступа: http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129

74. Дмитриева, Н.А. Краткая история искусств. — М.: АСТ-ПРЕСС; Галарт, 2004. — 624 с.
75. Дмитриева, Т.Н. Проблема тотемизма в историографическом аспекте // Актуальные проблемы изучения архаики: Материалы теоретического семинара «Теория и методология архаики» 1996-2012 гг. — СПб.: МАЭ РАН, 2014. — 444 с. С. 263-283.
76. Догма 95 [Электронный ресурс] / пер. с англ. Н. Цыркун // Искусство Кино. — 1998. — № 12. — Режим доступа: <http://old.kinoart.ru/archive/1998/12/n12-article10>
77. Дружкин, Ю.С. Без кавычек // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2018. — № 14. С. 53-61.
78. Дугин, А.Г. Постфилософия: три парадигмы в истории мысли / Александр Дугин. — М.: Евразийское движение, 2009. — 703 с.
79. Дуков, Е.В. Сеть: публика и искусство / Евгений Дуков; Гос. ин-т искусствознания. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 2016. — 210 с.
80. Дуков, Е.В. Экран: quid est hoc // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2017. — № 13. С. 7-30.
81. Духовная культура Китая: энциклопедия: в 5 т. + доп. том / гл. ред. М.Л. Титаненко; Ин-т Дальнего Востока РАН. — М.: Вост. лит., 2006. Т. 6 (дополнительный): Искусство / ред. М.Л. Титаренко и др, 2010. — 1031 с.
82. Емелин, В.А. Виртуальная реальность и симулякры [Электронный ресурс] // Постмодернизм и информационные технологии. — М., 1999. — Режим доступа: <http://emeline.narod.ru/virtual.htm>
83. Жижек, С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия [Электронный ресурс] // Искусство кино. — 1998. — № 1. — Режим доступа: <https://kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25>
84. Журкова, Д.А. Песни о вещной любви: аура потребления в современной российской поп-музыке // Обсерватория культуры. — 2017. — № 14 (2). С. 168-176.
85. Забудская, Я.Л. Функциональное значение хора в жанровой структуре

греческой трагедии: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.14 / Забудская Анна Леонидовна. — М., 2001. — 26 с.

86. Зинцов, О. Видео в театра: инструмент и метафора [Электронный ресурс] / Автореф. лекции в ГЦСИ. // Искусство кино. — 2011. — № 5. — Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13>

87. Ибрагимова, Е. О назначении «слуг просцениума» В.Э. Мейерхольда (из анализа таблицы «Амплуа актера») [Электронный ресурс]. Waseda University Repository. P. 81-98. — Режим доступа: <https://core.ac.uk/download/pdf/46888166.pdf>

88. Изволов, Н.А. Феномен кино: История и теория. 2-е изд. доп. и перераб. / Н.А. Изволов. — М.: Материк, 2005. — 164 с.

89. Искусство Древнего Востока / Авторы текста М.Э. Матье, В.И. Афанасьева, И.М. Дьяконов, В.Г. Луконин // «Памятники мирового искусства». Выпуск II (серия первая). — М.: Искусство, 1968. — 96 с.

90. Ищенко, Е.В. Принцип окна в современной экранной культуре: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Ищенко Елена Владимировна. — М., 2006. — 29 с.

91. Казючиц, М.Ф. Неигровое. Экспериментальный и документальный фильм в США, Канаде и России 1950-2000 гг. Монография / Максим Казючиц. — М.: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Академия медиаиндустрии, 2016. — 166 с.

92. Казючиц, М.Ф. Человек, наука и фантастика в научно-популярном кинематографе К.И. Домбровского // Киноведческие записки. — 2015. — № 110. С. 377-396.

93. Калинина, И.В. Зверь-тотем в типологии образов / И.В. Калинина // Актуальные проблемы изучения архаики: Материалы теоретического семинара «Теория и методология архаики» 1996-2012 гг. — СПб.: МАЭ РАН, 2014. — 444 с. С. 283-294.

94. Каманкина, М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт

- интерпретации / Мария Каманкина; Гос. ин-т искусствознания. — М.: ГИИ, 2016. — 338 с.
95. Каменькович, Е. Экран — полноценный органичный участник спектакля / Инт. Г. Шматова // Киноведческие записки. — 2010. — № 96. С. 202-206.
96. Карпова, Т.Л. Картина в раме экспозиции // Картина и рама. Диалоги. — М., Гос. Третьяковская галерея, 2014. — 436 с. С. 189-205.
97. Киттлер, Ф. Оптические медиа: берлинские лекции 1999 года / Фридрих Киттлер; пер. с нем. О. Никифорова и Б. Скуратова. — М.: Логос/Гнозис, 2009. — 271 с.
98. Климова, И.В. Театральный язык мистерии позднего средневековья (Германия. XV в.): автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.01. — М., 2000. — 26 с.
99. Клуцкерт, Э. Готическая живопись // Готика. Архитектура. Скульптура, Живопись / Под ред. Р. Томана. — Koenemann, 2000. — 521 с. С. 386-393.
100. Ключева, Л.Б. Постмодернизм в кино. О некоторых аспектах постмодернистского дискурса в кино. Материалы по курсу «Теоретический анализ фильма»: Учебное пособие / Л.Б. Ключева. — М.: ГИТР, 2006. — 96 с.
101. Ковалевский Я.В. Мир пространства в пейзажной живописи средневекового Китая: X-XIV вв.: автореф. дис. ...канд. искусствовед. наук: 17.00.04 / Ковалевский Ярослав Викторович. — Барнаул, 2009. — 22 с.
102. Козьякова, М.И. История. Культура. Повседневность. Западная Европа от Античности до XX века» / М.И. Козьякова. — М.: Согласие, 2013. — 528 с.
103. Козьякова, М.И. От ритуала до экрана – эволюция публичного пространства // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2017. — № 13.1. С. 64-93.
104. Колпакова, Г.С. Искусство Византии. Ранний и средний периоды / Г.С. Колпакова. — СПб.: Азбука-классика, 2004. — 524 с.
105. Комаров, С.В. История зарубежного кино. Немое кино / С.В. Комаров. — М.: Искусство, 1965. — 416 с.

106. Кондаков, И.В. Русский масскульт: от барокко к постмодерну. Монография / И.В. Кондаков. — М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2018. — 544 с.
107. Кондаков, И. В. Текст экранный и «книжный»: глубина интерпретации // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2015. — № 11. С. 191-197.
108. Короткова, Е.Н. Медиапортал как средство создания качественного контента: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10 / Короткова Екатерина Николаевна. — М., 2009. — 27 с.
109. Костина, А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества [Электронный ресурс]: автореф. дис. ...док. фил. наук: 24.00.01 / Костина Анна Владимировна. — М., 2003. — 35 с. — Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/massovaya-kultura-kak-fenomen-postindustrialnogo-obshchestva>
110. Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / Сокр. пер. с англ. Д.Ф. Соколовой; Вступ. статья Р. Юренева д-р искусствоведения. — М.: Искусство, 1974. — 442 с.
111. Кривуля, Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов [Электронный ресурс]: автореф. дис. ...канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. — М., 2001. — 34 с. — Режим доступа: <http://cheloveknauka.com/osnovnye-tendentsii-avtorskoj-animatsii-rossii-60-90-h-godov>
112. Кривцун, О.А. Искусство как феномен культуры // Художественная культура. — 2018. — № 1. С. 2-31.
113. Кривцун, О.А. Психология искусства / О.А. Кривцун. — М.: Издательство Литературного института им. А. М. Горького, 2000. — 221 с.
114. Кривцун, О.А. Эстетика: Учебник / О.А. Кривцун. — М.: Аспект Пресс, 1998. — 429 с.
115. Крэри, Дж. Техники наблюдателя. Видение и современность в XIX веке / Джонатан Крэри. — М.: V-A-C press, 2014. — 249 с.

116. Лаврентьев, А.Н. Ракурсы Родченко / А.Н. Лаврентьев. — М.: Искусство, 1992. — 220 с.
117. Лакан, Ж. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55) / Жак Лакан; пер. с фр. А. Черноглазова. — М.: Издательство «Гнозис», Издательство «Логос», 1999. — 520 с.
118. Лебедев, А. Виртуализация музея или новая предметность? // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. — СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. — 752 с. С. 507-522.
119. Леви-Строс, К. Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль / Клод Леви-Строс; Пер. с фр. А.Б. Островского. — М.: Академический Проект, 2008. — 519 с.
120. Лейбниц, Г.В. Сочинения в четырех томах: Т. 1 / Ред. и сост., авт. вступит. статьи и примеч. В. В. Соколов; перевод Я. М. Боровского и др. — М.: Мысль, 1982. — 636 с.
121. Ли, Ф. Китайская пейзажная живопись жанра «горы-воды» («Шаньшуйхуа») эволюция и некоторые параллели: автореф. дис. ... канд. искусствовед. наук: 17.00.04 / Ли Фанпин. — М., 2003. — 20 с.
122. Липков, А.И. Проблемы художественного воздействия: принцип аттракциона / А.И. Липков; Отв. ред. Е.Д. Уварова; АН СССР, ВНИИ искусствознания М-ва культуры СССР. — М.: Наука, 1990. — 237 с.
123. Липков, А.И. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игры в мире и в России / А.И. Липков; Российская акад. наук, Федеральное агентство по культуре и кинематографии РФ, Гос. ин-т искусствознания. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 184 с.
124. Лотман Ю.М. и тартуско-московская семиотическая школа / Ю.М. Лотман. — М.: «Гнозис», 1994. — 560 с.
125. Лотман, Ю.М. Непредсказуемые механизмы культуры / Ю.М. Лотман; подгот. текста и примеч. Т.Д. Кузовкиной при участии О.И. Утгоф. — Таллин: TLU Press, 2010. — 232 с.
126. Лотман, Ю.М., Цивьян, Ю.Г. Диалог с экраном / Юрий Лотман, Юрий Цивьян.

— Изд. 2-е, обновленное и доп. — Таллин: Argo, 2014. — 303 с.

127. Луман, Н. Реальность масс-медиа / Николас Луман; пер. с нем. А.Ю. Антоновского. — М.: Праксис, 2005. — 253 с.

128. Маклюэн, Г.М. Галактика Гуттенберга. Становление человека печатающего / Пер. с англ. И.О. Тюриной. — 3-е изд. — М.: Академический проект, 2015. — 443 с.

129. Маклюэн, Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. — 4-е изд. — М.: Кучково поле, 2014. — 464 с.

130. Малевич, К.С. Черный квадрат. О себе / К.С. Малевич. — Москва: Эксмо, 2015. — 445 с.

131. Мальковская, И.А. «Зрелищная арена» социальных практик [Электронный ресурс] // Художественная культура. — 2017. — № 1 (19). — Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-1-19/sotsialnaya-filosofiya-i-sotsiologiya/5216.html>

132. Маньковская, Н.Б. «Париж со змеями» (Введение в эстетику постмодернизма) / Н.Б. Маньковская; Рос. АН, Ин-т философии. — М., ИФРАН, 1995. — 219 с.

133. Маньковская, Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — 2-е изд. переработанное и дополненное. — М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. — 496 с.

134. Маркс, К. Капитал. Критика политической экономии. Т. 1 // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Т.23. Изд. 2-е. — М., Государственное издательство политической литературы, 1960. — 908 с.

135. Матвиенко, К.Н. Кинофикация театра: история и современность: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Матвиенко Кристина Николаевна. — Санкт-Петербург, 2010. — 31 с.

136. Миллерсон, Дж. Телевизионное производство / Пер. с англ. Л.С. Волковой, Ю.В. Волковой под ред. В.Г. Маковеева. — М.: ГИТР: Флинта, 2004. — 566 с.

137. Митта, А. Кино между адом и раем: кино по Эйзенштейну, Чехову, Шекспиру, Куросаве, Феллини, Хичкоку, Тарковскому... / Александр Митта. — М.: Зебра Е,

2007. — 480 с.

138. Монетов, В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранный искусств: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Монетов Виктор Мартынович. — М., 2005. — 24 с.

139. Михалкович, В.И. Избранные российские киносы / В.И. Михалкович. — М.: Аграф, 2006. — 318 с.

140. Михалкович, В.И. О сущности телевидения / В.И. Михалкович. — М.: ИПК работников телевидения и радиовещания, 1998. — 52 с.

141. Николаева, Е.В. Фракталы городской культуры. Монография / Е.В. Николаева. — СПб.: Страта, 2014. — 260 с.

142. Ницше, Ф. Рождение трагедии из духа музыки. / Пер. с нем. Г.А. Рачинского. — СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2014. — 219 с.

143. Новикова, А.А. Телевидение и театр: пересечение закономерностей: Анатомия соврем. телевиз. зрелища. Парадоксы телевиз. пространства. Беседы с телеведущими / А.А. Новикова; Гос. ин-т искусствознания М-ва культуры Рос. Федерации; Предисл. А.А. Шереля. — М.: Едиториал УРСС, 2004. — 174 с.

144. Новикова, А.А. Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности / А. А. Новикова; Нац. исслед. ун-т Высшая школа экономики. — М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2013. — 235 с.

145. Новикова, А.А. Современные телевизионные зрелища: истоки, формы и методы воздействия / Анна Новикова; Федеральное агентство по культуре и кинематографии, Гос. ин-т искусствознания. — СПб.: Алетейя, 2008. — 208 с.

146. Новые аудиовизуальные технологии / Отв. ред. К.Э. Разлогов — М., Едиториал УРСС, 2005. — 481 с.

147. Опыт повседневности / Ред.-сост. К.Г. Богемская, М.В. Юнисов. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2005. — 307 с.

148. Ортега-и-Гассет, Х. Дегуманизация искусства и другие работы. Эссе о литературе и искусстве. Сборник. Пер. с исп. / Хосе Ортега-и-Гассет. — М.: Радуга, 1991. — 638 с.

149. Оруэлл, Д. «1984» и эссе разных лет: роман и художественная публицистика / Джордж Оруэлл; авт. предисл. А.М. Зверев; коммент. В.А. Чаликовой. — М.: Прогресс, 1989. — 377 с.
150. Панофский, Э. Ренессанс и «ренессансы» в искусстве Запада / Эрвин Панофский; пер. с англ. А.Г. Габричевского под ред. В.Д. Дажиной. — СПб.: Азбука-классика, 2006. — 451 с.
151. Перетрухина, К. Долой видеопроектор! Или к будущему видео в театра // Киноведческие записки. — 2010. — № 96. 2010. С. 207-209.
152. Петракова, А. Робер Лепаж: «Только искусство, которое позволит пережить какой-то опыт, может заставить современного человека выйти из дома» / А. Петракова // The Art Newspaper Russia. — 2017. — 17 октября.
153. Петров, М.А. Симультанность в искусстве. Культурные смыслы и парадоксы / М.А. Петров. — М.: Издательство «Индрик», 2010. — 200 с.
154. Петрушанская, Е.М. Перевал тысячелетий: вершины музыкального театра в новых интерпретациях // Высокое и низкое в художественной культуре: Том III / отв. ред. Ю.А. Богомолов. — М.; СПб.: Нестор-История, 2013. — 278 с. С. 15-53.
155. Пикон-Валлен, Б. От «Последнего караван-сарая» к «Мимолетностям»: в поисках театра через кино и кино через театр / Пер. С. Орешенковой под ред. О. Смолицкой // Киноведческие записки. — 2010. — № 96. С. 266-276.
156. Питер Гринуэй: «Это очень важно — быть автором» [Электронный ресурс] / Инт. Мцутуридзе Е. // Искусство кино. — 2001. — № 1. — Режим доступа: <https://kinoart.ru/archive/2001/01/n1-article23>
157. Плюто, П.А. Концепция аутентичного мифа и анализ социокультурных иллюзий / П.А. Плюто; Российский гос. гуманитарный ун-т. — М.: РГГУ, 2009. — 341 с.
158. Подорога, В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. Материалы лекционных курсов 1992-1994 годов / Валерий Подорога. — М., Ad Marginem, 1995. — 339 с.
159. Попова, О.С. Византийские иконы VI – XV веков // История иконописи.

Истоки. Традиции. Современность. VI-XX века. / под ред. Т.В. Моисеевой. — М., «АРТ-БМБ», 2002. — 288 с. С. 41-94.

160. Потемкин, С.В. Влияние эстетики видео и специфика телеискусства на эволюцию киноязыка: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Потемкин Сергей Витальевич. — М., 2007. — 24 с.

161. Птичникова, Г.А. Эстетика медиаархитектуры // Художественная культура. — 2019. — № 1. С. 144-161.

162. Развлечение и искусство / Отв. ред. Е.В. Дуков. — СПб.: Алетейя, 2008. — 623 с.

163. Раздольская, В.И. Европейское искусство XIX века. Классицизм, романтизм / Вера Раздольская. — СПб.: Азбука-классика, 2005. — 365 с.

164. Разлогов, К.Э. Искусство экрана от синемаатографа до Интернета / Кирилл Разлогов. — М.: РОССПЭН, 2010. — 287 с.

165. Рид, Г. Краткая история современной живописи / Герберт Рид; пер. с англ. Татьяна Скоробогатова. — М.: Искусство-XXI век, 2006. — 317 с.

166. Розин, В.М. Возобновление мифа в эпоху культурных трансформаций модернист // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. — М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. — 688 с. С. 132-151.

167. Розин, В.М. Древнеегипетские изображения загробного мира как предтечи Интернета // Влияние интернета на сознание и структуру знания. — М.: ИФ РАН, 2004. — 237 с. С. 216-238.

168. Розин, В.М. Интернет — новая информационная технология, семиозис, виртуальная среда // Влияние интернета на сознание и структуру знания. — М.: ИФ РАН, 2004. — 237 с. С. 3-23.

169. Рыков, А.В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм»: Проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960-1990-х гг. / А.В. Рыков. — СПб.: Алетейя, 2007. — 376 с.

170. Садуль, Ж. Всеобщая история кино / пер. с фр., общ. ред. и вступ. ст. проф. С.И. Юткевича. — М., «Искусство», 1958. Т. 1-6. Т.1: Изобретение кино. 1832-1897: пионеры кино (От Мельеса до Патэ). 1898-1909. — 1958. — 610 с.

171. Сальникова, Е.В. Введение. Феномен трансмедийности и медиаколлекции. Подходы и методы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Коллективная монография. Часть 1 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 436 с. С. 11-42.
172. Сальникова, Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы / Екатерина Сальникова. — М.: Прогресс-Традиция, 2017. — 552 с.
173. Сальникова, Е.В. Жизнь кинокамеры: эволюция мифа. Кино в меняющемся мире. Часть вторая / К. авторов. — М.: Издательские решения», 2016. — 161 с. С. 9-37.
174. Сальникова, Е.В. К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера // Наука Телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2016. — № 12.2. С. 30-58.
175. Сальникова, Е.В. Низкое не внизу, высокое не наверху. (Культурный статус и тенденции театра XX века в контексте повседневности) // Высокое и низкое в художественной культуре: Том II / отв. ред. Ю.А. Богомолов. — М.; СПб.: Нестор-История, 2013. — 276 с. С. 107-138.
176. Сальникова, Е. В. О роли переходного пространства в зрелищной культуре и электронной экранной реальности // Вестник славянских культур. — 2016. — №1. С. 189-204.
177. Сальникова, Е. В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2018. — № 14.1. С. 120-157.
178. Сальникова, Е.В. Советская культура в движении: от середины 1930-х к середине 1980-х. Визуальные образ, герои, сюжеты / Екатерина Сальникова. — Изд. 3-е. — М.: Издательство ЛКИ, 2014. — 471 с.
179. Сальникова, Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. — М.: Прогресс-Традиция, 2012. — 576 с., ил.
180. Сальникова, Е.В. Эстетика заставок «Твин Пикс» и «Игры Престолов» //

- Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: Часть 3 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 478 с. С. 230-253.
181. Сараскина, Л.И. Зачем смотреть телевизор? Эволюция смыслов // Телевидение между искусством и массмедиа / Ред.-сост. А.С. Варганов. — М.: Государственный институт искусствознания, 2015. — 452 с. С. 223-263.
182. Сартр, Ж.П. Слова. Мухи. Почтительная потаскушка. За закрытыми дверями / Жан Поль Сартр. — М.: АСТ, 2017. — 318 с.
183. Свидерская, М.И. Караваджо. Первый современный художник / М.И. Свидерская. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2001. — 237 с.
184. Свобода, Й. Тайна театрального пространства. Лекции по сценографии / Йозеф Свобода; Пер. с итал. А. Часовниковой. — 2-е изд. — М.: ГИТИС, 2005. — 141 с.
185. Сергеева, О.В. Домашний телевизор. Экранная культура в пространстве повседневности / О.В. Сергеева. — СПб.: Изд-во С.-Петербургского ун-та, 2009. — 160 с.
186. Сергеева, О.В. Компьютерный экран как элемент домашней повседневности // Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. — СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. — 752 с. С. 274-298.
187. Скржинская, М.В. Древнегреческие праздники в Элладе и Северном Причерноморье / М.В. Скржинская. — СПб.: Алетейя, 2010. — 464 с.
188. Соколов, А.Г. Кинематографическая природа множественной композиции: полиэкранный экран, его природа и принципы режиссуры: автореф., дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Соколов Алексей Георгиевич. — М., 1973. — 21 с.
189. Соколов, А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. Ч. 1 / А.Г. Соколов. — М.: Изд. А. Дворников, 2000. — 205 с.
190. Соколов, К.Б. Глобализация: История, современность и искусство / К.Б. Соколов. — М.: Гос. ин-т искусствознания, 2012. — 443 с.
191. Стракович, Ю.В. Современная цивилизация: демассификация художественного спроса [Электронный ресурс] // Художественная культура. — 2016. — № 2 (18). —

Режим доступа: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2016-2-18/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5040.html>

192. Строева, О.В. «Стадия зеркала» в образе Нарцисса от античности до культуры «селфи»: становление европейской субъективности от архаики до эпохи смартфонов // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. — 2018. — № 14. С. 296-305.

193. Ступин, С.С. Феномен открытой формы в искусстве XX века / С.С. Ступин. — М.: Индрик, 2012. — 311 с.

194. Тарасов, В. «Анимация» от слова «душа» [Электронный ресурс] / Инт. Щербак-Жуков А. // Журнал «Если». Режим доступа: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=150>

195. Тарасов, О.Ю. Рама и образ. Риторика обрамления в русском искусстве / О.Ю. Тарасов. — М.: Прогресс-Традиция, 2007. — 447 с.

196. Теплиц, Е. История киноискусства. 1895-1927 / пер. с польского. — М.: Прогресс, 1968. — 336 с.

197. Тибетская книга мертвых / Пер. с англ. О.Т. Тумановой. — 2-е изд., испр. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2002. — 384 с.

198. Толова, Г. Трагедия Джона Вебстера «Герцогиня Мальфи» (К проблеме творческого метода) [Электронный ресурс] // Шекспировские чтения. 1977. Под ред. А. Аникста. — М., Наука, 1980. — 284 с. — Режим доступа: <http://svr-lit.ru/svr-lit/articles/english/shekspirovskie-chteniya-1977/tolova-vebster-gercoginya-malfi.htm>

199. Турчин, В.С. По лабиринтам авангарда / В.С. Турчин. — М.: Изд-во МГУ, 1993. — 246 с.

200. Фелонов, Л.Б. Монтаж в немом кино. Ч. 1: Фильмы Люмьера и Мельеса / Л.Б. Фелонов. — М.: ВГИК, 1973. — 90 с.

201. Федор Хитрук. Потеряв, не чувствовал себя потерянным / Интервью Л. Малюкова // Новая газета. — 2002. — 29 апреля.

202. Фомина, В.А. Драматургические модели современной анимации: на материале российского кукольного кино: автореф. дис. ... канд. искусствовед. наук:

- 17.00.03 / Фомина Виктория Андреевна. — М., 2012. — 28 с.
203. Фотография: Проблемы поэтики / Сост. В.Т. Стигнеев. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 293 с.
204. Франк, У. Теории информационного общества / Фрэнк Уэбстер; Пер. с англ. М. В. Арапова, Н. В. Малыхиной; Под ред. Е. Л. Вартановой. — М.: Аспект Пресс, 2004. — 400 с.
205. Хадсон, К. Влиятельные музеи / Кеннет Хадсон; пер. с англ. Л. Мотылев. — Новосибирск: Сибирский хронограф, 2001. — 194 с.
206. Хачатурян, В.М. Миф в культуре: к проблеме архаической компоненты в неомифологии // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. — 688 с. С. 328-342.
207. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор / Ф. Хитрук. (В 2 тт., т. 1). — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.
208. Хренов, Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс // Н.А. Хренов; Гос. ин-т искусствознания М-ва культуры и массовых коммуникаций РФ; Научн. совет РАН «История мировой культуры». — М.: Наука, 2006. — 646 с.
209. Хренов, Н.А. От эпохи бессознательного мифотворчества к эпохи рефлексии о мифе. // Миф и художественное сознание XX века / отв. ред. Н.А. Хренов; ГИИ. — М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2011. — 688 с.
210. Чегодаев, М.А. Папирусная графика Древнего Египта: рисунки на папирусах «Книги Мертвых» 18–19 династий: автореф. дис. ... канд. Искусствоведения: 17.00.04 / Чегодаев Михаил Андреевич. — М., 2002. — 27 с.
211. Чепель, Ю.В. Специфика синонии в интернет-коммуникации [Электронный ресурс]: автореф. дис. ...канд. фил. наук: 10.02.19 / Чепель Юлия Владимировна. — Курск, 2009. — 23 с. — Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/spetsifika-sinonimii-v-internet-kommunikatsii>
212. Шилова, И. Превращение музыкального фильма. — М., Союз кинематографистов СССР, Бюро пропаганды сов. Киноискусства, 1981. — 60 с.
213. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа. Уч. пособие для студентов вузов / О.В.

Шлыкова. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004. — 414 с.

214. Шматова, Г. Евгений Каменькович: театральный портрет в кинопроекции // Киноведческие записки. — 2010. — № 96. С. 192-201.

215. Эвалльё, В.Д. «Ад Данте» и/или «Ад» Питера Гринуэя // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: Часть 3 / Сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. — М.: Издательские решения, 2018. — 478 с. С. 250-268.

216. Эвалльё, В.Д. Архитектоника полиэкрана Питера Гринуэя в интерпретации «Божественной комедии» // Художественная культура. — 2018. — № 4. С. 272-291.

217. Эвалльё, В.Д. Визуальные композиции в культуре Древнего Египта как предтечи полиэкранности // Новая наука: теоретический и практический взгляд. Стерлитамак: АМИ. — 2017. — №1 (2). С. 226-230.

218. Эвалльё, В.Д. Полиэкранный фильм Дзиги Вертова // Кино в меняющемся мире. Часть первая / К. авторов. — М.: «Издательские решения», 2016. — 229 с. С. 209-229.

219. Эйзенштейн, С. Избранные произведения в шести томах. Том 2. — М., «Искусство», 1984. — 568 с.

220. Эко, У. Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике. — СПб.: Академический проект, 2004. — 384 с.

221. Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. — СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. — 751 с.

222. Энди Уорхол — художник современности / Альманах. Вып. 121. — СПб.: Palace Editions, 2005. — 176 с.

223. Эпштейн, М.Н. Философия возможного / М.Н. Эпштейн. — СПб.: Алетейя, 2001. — 262 с.

224. Югай, И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия РГПУ им. А.И. Герцена Аспирантские тетради. Научный журнал. — 2007. — №37. С. 367-372.

225. Юнг, К.Г. Архетип и символ / Сост. и вступ. ст. А.М. Руткевича. — М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2015. — 336 с.

226. Юренева, Т.Ю. Музей в мировой культуре / Т.Ю. Юренева. — М.: «Русское слово – РС», 2003. — 532 с.
227. Якимович, А.К. Новое время. Искусство и культура XVII-XVIII веков / Александр Якимович. — СПб.: Азбука-классика, 2004. — 436 с.
228. Alloway, L. Six painters and the object. — The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, 1963. — 28 p.
229. American Pop Icons // Published on the occasion of the exhibition on American Pop Icons. Guggenheim Hermitage Museum, Las Vegas. May 15 — November 2. 2003. Organized by Susan Davison. — The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York. 2003. — 134 p.
230. Auge, M. Non-places Introduction to an anthropology of supermodernity / Translated by Howe J. — London, New York, Croydon. Bookmargue Ltd., 1995. — 122 p.
231. Avatars at Work and play. Collaboration and interaction in shared virtual environments. Edited by R. Schroeder and A.-S. Axelsson. Vol. 34, Springer. Printed in the Netherlands. 2006. — 278 p.
232. Bizzocchi, J. The Fragmented Frame: the Poetics of the Split-Screen. MIT6 Stone and Papyrus Storage and Transmission International Conference. — Cambridge Marriott, Cambridge, MA. 26 Apr. 2009. — 18 p.
233. Branco, S.D. The Mosaic-Screen: Exploration and Definition. Refractory 14 (2008). 3 July 2009. — 9 p.
<http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition---sergio-dias-branco/>
234. Brendstrup, R. Peter Greenaway. Den garvede instruktør og konceptkunstner, der tænker stort og ser fremad. Blot ikke i lige linje. URL: http://video.dfi.dk/Kosmorama/magasiner/227-228/kosmorama227-228_097_artikel25.pdf Pp. 97-101.
235. Brown, J., Hickey E., Harris, B. H.H.Holmes — One of America's First Recorded Serial Murderers // Forensic Scholars Today — Concordia University (Saint Paul),

- American Institute for the Advancement of Forensic Studies, 2015. Vol. 1, no. 2. — 6 p.
236. Burnett, R., Marshall, P.D. *Web Theory: An Introduction*. — London, New York: Routledge, 2004. — 256 p.
237. Chung, S. *Split Screen Korea: Shin Sang-ok and Postwar Cinema*. — University of Minnesota Press, 2014. — 304 p.
238. Courtney, S. *Split Screen Nation: Moving Images of the American West and South*. — Oxford University Press, 2017. — 328 p.
239. Craik, T.W. *The Tudor interlude: stage, costume, and acting*. — Leicester University Press, 1958. — 158 p.
240. Dewdney, A., Ride P. *The New Media. Handbook*. — USA and Canada: Routledge, 2006. — 352 p.
241. *Digital Anthropology* // ed. By H.A. Horst and D. Miller. — Berg. London. New York, 2012. — 328 p.
242. Dr. Jewitt, C., Prof. Tiggs, N. and Prof. Kress, G. (University of London and University of Arts, London). *Screens and the Social Landscape Digital Design, Representation, Communication and Interaction // Designed for the 21-th Century. Intedisciplinary Questions and Insights / Ed. by Inns T. Aldershot*. — Hampshire, Gower Publishing Limited, 2007. Pp. 91-102.
243. *Du Split-Screen Au Multi-Screen: From Split-Screen to Multi-Screen / ed. Sobieszczanski M., Lacroix C.M.* — Peter Lang, 2010. — 323 p.
244. Durkheim, E. *Les formes elementaires de la vie religieuse*. — Paris, PUF, 1912. — 647 p.
245. Ellis, D., Johnston, J, *Friends of Canadian Broadcasting. Split Screen: Home Entertainment and the New Technologies*. — James Lorimer & Company, 1992. — 262 p.
246. Ettner, M. *Rauschenberg's Signs*
URL:<http://www.mikeettner.com/03/2009/rauschenbergs-signs-an-appreciation/>
247. Friedman, T. *Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space* // G. Smith (Ed.), *Discovering discs: Transforming space and place on CD-ROM*. — New

York, 1999. Pp. 132-150.

248. Giddens, A. *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age.* — Polity Press, 1991. — 256 p.

249. *Global Cities, Cinema, Architecture and Urbanism in a Digital Age* / Ed. by L. Krause and P. Petro. — Rutgers: Rutgers University Press, 2003. — 213 p.

250. Goldhill, S. *Collectivity and Otherness — The Authority of the Tragic Chorus: Response to Gould // Tragedy and the tragic: Greek theatre and beyond* / Ed. by M. S. Silk. — Oxford: Clarendon press (Oxford university press), 1998. Pp. 244-256.

251. Gouyon, P.-H., Henry, J.-P., Arnould, J. *Gene Avatars. The neo-darwinian theory of evolution* // Translated by Tiiu Ojasoo. — Kluwer Academic / Plenum Publishers New York. Moscow, 2002. — 287 p.

252. *Greek Art: from prehistoric to classical: a resource for educators.* Norris M. — The Metropolitan Museum of Art, New York. 2000. — 246 p.

253. Hansen, M.B.N. *New Philosophy for New Media.* — London, MIT Press, 2004. — 333 p.

254. Hayles, K. *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics.* — The University of Chicago Press. Chicago, London, 1999. — 364 p.

255. Hopps, W., Davidson S. *Robert Rauschenberg: a retrospective.* — Solomon R. Guggenheim Museum, New York. 1999. — 632 p.

256. *How the world changed social media* // col. of authors. — London UCL Press, 2016. — 286 p.

257. Ingrassia, P.M. *The split-screen aesthetic: connecting meaning between fragmented frames.* Montana State University. — Bozeman, College of Arts & Architecture, 2009. — 47 p.

258. Knowles, C B. *The Temporal Image Mosaic and Its Artistic Applications in Filmmaking.* — MA thesis, Queen's University, 2003. — 160 p.

259. Manovich, L. *The Language of New Media.* — London, England, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2001. — 400 p.

260. Matchett, F. *Krishna, Lord Or Avatara? The Relationship Between Krishna and Vishnu* / Curzon studies in Asian religion. — Psychology Press, 2001. — 254 p.

261. Meurer, H.J. *Cinema and National Identity in a Divided Germany, 1979-1989: The Split Screen*. — Edwin Mellen Press, 2000. — 344 p.
262. Minissale, G. *Framing Consciousness in Art: Transcultural Perspectives*. — Rodopi, 2009. — 390 p.
263. Mosley, P.P. *Split Screen: Belgian Cinema and Cultural Identity*. — SUNY Press, 2001. — 267 p.
264. Negroponte, N. *Being Digital*. — New York: Vintage Books, A Division of Random House Inc., 2015. — 272 p.
265. Penz, Fr. *Museums as Laboratories of Change: The Case for the Moving Image // Film, Art, New Media Museum Without Walls? // Ed. by Angela Dalle Vacche*. — PALGRAVE MACMILLAN, 2012. — 358 p.
266. Petridou, G. *Divine Epiphany in Greek Literature and Culture*. — Oxford: Oxford University Press. 2015. — 411 p.
267. *Red-Figured Athenian Vases in The Metropolitan Museum of Art // Richter, Gisela M.A. with drawings by Lindley F.Hall*. — New Haven, Yale University Press, Vol. 1. Text, 1936. — 541 p.
268. *Records of Early English Drama. / Ed.by L.M. Clopper*. — Manchester University Press, 1979. — 615 p.
269. Roy, J. *Theory of Avatara and Divinity of Chaitanya*. — Atlantic Publishers & Dist, 2002. — 302 p.
270. Suler, J.R. *The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities or: How I Learned to Stop Worrying and Love My Palace Props // Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart, 2001. Pp. 1-37. URL: https://www.academia.edu/12369598/The_Psychology_of_Avatars_and_Graphical_Space_in_Multimedia_Chat_Communities
271. *The Art of Ancient Egypt: A Resource for Educators. / Edith W. Watts*. — The Metropolitan Museum of Art. 1998. — 180 p.

272. The Book of the Dead. The Papyrus of Ani in the British Museum. The Egyptian text with Interlinear Transliteration and Translation, a Running Translation, Introduction, etc. / Translated by Dr. E. A. Wallis Budge. — Oxford University Press, Amen Corner, London, 1895. — 377 p.

URL: <https://ia902601.us.archive.org/6/items/TheBookOfTheDead-Budge-1895/TheBookOfTheDead-Budge-1895.pdf>

273. The Egyptian book of the Dead: The Book of going forth by day: Being The Papyrus of Ani (Royal scribe of the divine offerings): Written and illustrated circa 1250 b.c.e., by scribes and artists unknown: Including the balance of chapters of the Books of the Dead known as the Theban recension, compiled from ancient texts, dating back to the roots of Egyptian civilization / Transl. by Raymond O. Faulkner; With add. transl. and a comment. by Ogden Goelet, Jr.; With orig. color ill. based on the facsimile vol. produced in 1890 under the supervision of P. Le Page Renouf and E.A. Wallis Budge; Introd. by Carol A.R. Andrews; Ed. by Eva von Dassow; In an ed. conceived and produced by James Wasserman. — Cairo: The American university in Cairo press, 1998. — 175 p.

274. The Revels History of Drama in English. V. I. — London; New York, Methuen, 1893. — 300 p.

275. Verhoeff, N. Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation. — Amsterdam. Amsterdam University Press, 2012. — 212 p.

276. Waldman, D. Roy Lichtenstein. — The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York. 1993. — 368 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Список иллюстративного материала

Рисунок 1 Папирус Ани, лист 5. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия. Британский музей, Лондон.

Рисунок 2 Папирус Ани, лист 1. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия. Британский музей, Лондон.

Рисунок 3 Фрагмент Мадридского кодекса майя, лист 34-35. Амаповая бумага, 23.2x12.2 см, Постклассический период мезоамериканской хронологии (ок. 900-1521 гг.). Музей Америки, Мадрид.

Рисунок 4 Ли Чжаодао. Башня Лояна. Альбомный лист, 37.5x39.7 см, Юаньская или раннеминская работа. Гугун, Тайбэй.

Рисунок 5 Анри Ван де Вельде (Henry Van der Weyde). Мистер Менсфилд. Альбуминная печать, формат кабинетного портрета, ок. 1895 г. Американский музей фотографии.

Режим доступа: <https://photographymuseum.com/seeingdouble.html>

Рисунок 6 Кадр из сериала «Хороший доктор» (The Good Doctor, Д. Шор, 2017-...)

Рисунок 7 Папирус Ани, лист 13. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия. Британский музей, Лондон.

Рисунок 8 Папирус Ани, лист 11. Ок. 1250 г. до н.э., XIX династия. Британский музей, Лондон.

Рисунок 9 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).

Рисунок 10 Кадр из фильма «Победа» (Е. Матвеев, 1984).

Рисунок 11 Штандарт из Ура: сцены мира. Деревянная панель, инкрустация, 21.59x49.53 см, ок. III тыс. до н.э. Британский музей, Лондон.

Рисунок 12 Штандарт из Ура: сцены войны. Деревянная панель, инкрустация, 21.59x49.53 см, ок. III тыс. до н.э. Британский музей, Лондон.

Рисунок 13 Клитий и Эрготим. Чернофигурный кратер (ваза «Франсуа»). Ок. 560 г. до н.э. Археологический музей, Флоренция.

Рисунок 14 Прием во дворце. Рельеф из гробницы У Лян-цы. Период Хань, 147 г. н.э. Провинция Шаньдун.

Рисунок 15 Кратер из Афин. 750-735 гг. до н. э., Метрополитен-музей, Нью-Йорк.

Рисунок 16 Кадр из фильма «Гран при» (Grand Prix, Д. Франкенхаймер, 1966).

Рисунок 17 Боги и спортсмены. Кратер. Ок. 420 г. до н.э.. Метрополитен-музей, Нью-Йорк.

Рисунок 18 Героический культ Эдипа. Псевдопанафинейская амфора. 380-370 гг. до н.э. Лувр, Париж.

Рисунок 19 «Вести», канал Россия-1. Выпуск в 11.00 от 21.07.18.

Рисунок 20 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).

Рисунок 21 Элевсинские мистерии. Гидрия. Варрезский вазописец. Ок. 430 г. до н.э. Античное собрание, Берлин.

Рисунок 22 Кадр из фильма «Порочные связи» (Conversation with Other Women, Г. Каноса, 2005).

Рисунок 23 Кадр из фильма «500 дней лета» (500 Days of Summer, М. Уэбб, 2009).

Рисунок 24 Камень Солнца. Базальт, 360 см диаметр, 122 см толщина, ок. 1479 г. Национальный музей антропологии, Мехико.

Рисунок 25 Сансарын хурдэ (Бхавачакра). Грунтованное полотно, минеральные краски, 150x120 см, начало XX в. Музей истории Бурятии, Улан-Удэ.

Рисунок 26 Интерьер Собора Святого Марка (Basilique Saint Marc). Венеция.
URL:

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Interior_of_St._Mark%27s_Basilica#/media/File:Basilique_Saint_Marc_-_intérieur_-_02.jpg

Рисунок 27 Похвала Богоматери с Акафистом в клеймах. 198x153 см, вторая половина XIV в. Успенский собор Московского Кремля, Москва.

Рисунок 28 Сцена из «Мистерии о святой Аполлонии». Миниатюра Н. Фуке. XV век. (см. Базанов В. Техника и технология сцены / В. Базанов. – Ленинград.: Искусство, 1976. С. 246.)

Рисунок 29 «Выставка в королевской Академии художеств, 1787 год». Пьетро Мартини (автор оригинала Г.И. Рамберг). Офорт, 446x535; 376x528 см, 1787. ГМИИ им. А.С. Пушкина, Москва.

Рисунок 30 Квартира генерал-майора, товарища министра внутренних дел, члена Совета министров В.Ф. Джунковского (Фурштадтская ул., 40). URL: http://www.velvet.by/hobby/stil-zhizni/vrednayajulietta/foto-restoranov-kvartir-i-osobnyakov-v-dorevolyutsionnye-vremena?fbclid=IwAR1KAaQWzYdHPQLzVxMItfvrhCVGqgGEfoI1HrIdw9u4mksOJsbh_PPs_Vg

Рисунок 31 Кадр из фильма «Санта Клаус» (Santa Claus, Дж.А. Смит, 1898).

Рисунок 32 Кадр из фильма «Жизнь американского пожарного» (Life of an American Fireman, Э.С. Портер, 1903).

Рисунок 33 Кадр из фильма «Волшебный портрет (Le portrait mystérieux / The Mysterious Portrait, Ж. Мельес, 1899).

Рисунок 34 Кадр из фильма «Мстители» (The Avengers, Д. Уидон, 2012).

Рисунок 35 Кадр из фильма «Жанна Д'Арк» (Jeanne d'Arc, Ж. Мельес, 1900).

Рисунок 36 Кадр из фильма «Сказочный рыцарь» (Le Chevalier mystère / The Mysterious Knight, Ж. Мельес, 1899).

Рисунок 37 Кадр из фильма «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов» (Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants / Gulliver's Travels among the Lilliputians and the Giants, Ж. Мельес, 1902).

Рисунок 38 Кадр из фильма «Путешествие Гулливера в страну лилипутов и в страну гигантов» (Le voyage de Gulliver à Lilliput et chez les géants / Gulliver's Travels among the Lilliputians and the Giants, Ж. Мельес, 1902)

Рисунок 39 Кадр из фильма «Туннель под Ла-Маншем, или Франко-английский кошмар» (Tunnel sous la manche ou Le cauchemar franco-anglais, Ж. Мельес, 1907).

Рисунок 40 Кадр из фильма «Туннель под Ла-Маншем, или Франко-английский кошмар» (Tunnel sous la manche ou Le cauchemar franco-anglais, Ж. Мельес, 1907).

Рисунок 41 Кадр из фильма «Торговля белыми рабынями» (Den hvide

Slavehandels sidste Offer, А. Блом, 1910).

Рисунок 42 Кадр из фильма «На пороге тюрьмы» (Ved Fangslets Port, А. Блом, 1911)

Рисунок 43 Кадр из фильма «Атлантида» (Atlantis, А. Блом, 1913).

Рисунок 44 Кадр из фильма «Муж индианки» (The Sqaw man, С. Де Миль, 1913).

Рисунок 45 Кадр из фильма «Саспенс» (Suspence, Л. Вебер, 1913).

Рисунок 46 Кадр из фильма «Безумие доктора Тюба» (La Folie du Docteur Tube, А. Ганс, 1915).

Рисунок 47 Кадр из фильма «На помощь!» (Au secours! А. Ганс, 1924).

Рисунок 48 Кадр из фильма «Наполеон» (Napoleon vu par Abel Gance, А. Ганс, 1927).

Рисунок 49 Кадр из фильма «Наполеон» (Napoleon vu par Abel Gance, А. Ганс, 1927).

Рисунок 50 Кадр из фильма «Луиза» (Louise, А. Ганс, 1939).

Рисунок 51 Кадр из фильма «Луиза» (Louise, А. Ганс, 1939).

Рисунок 52 Кадр из фильма «Человек с киноаппаратом» (Д. Вертов, 1929).

Рисунок 53 Кадр из фильма «Человек с киноаппаратом» (Д. Вертов, 1929).

Рисунок 54 Ричард Гамильтон. Что делает наши дома такими особенными, такими привлекательными?. Коллаж, 26x24.8 см, 1956. Кунстхалле, Тюбинген.

Рисунок 55 Питер Блейк. На балконе. Холст, масло, 121.3x90.8 см, 1955-1957. Галерея Тейт, Лондон.

Рисунок 56 Питер Блейк. Some of the Sources of Pop Art VI. Шелкография, 69x67x5 см, 2007. Belgravia Gallery, Лондон.

Рисунок 57 Роберт Раушенберг. «Одалиска». Атласная подушка, чучело курицы, фотографии, репродукции, 210.8x63.8 см, 1955-1958 гг. Музей Людвига, Кёльн.

Рисунок 58 Роберт Раушенберг. Знаки. Печать, композиция 89.4x67.9 см, лист 109.2x86.4 см, 1970. Castelli Graphics, Нью-Йорк.

Рисунок 59 Джаспер Джонс. Три флага. Холст, энкаустика, 77.8x115.6x11.7 см, 1958. Музей американского искусства Уитни, Нью-Йорк.

Рисунок 60 Джеймс Розенквист. Я люблю тебя вместе со своим «Фордом». Холст, масло, 210x237.5 см, 1961. Музей современного искусства, Стокгольм.

Рисунок 61 Джеймс Розенквист. Грань. Холст, масло, 228.6x243.8 см, 1978. Acquavella Galleries, Нью-Йорк.

Рисунок 62 Энди Уорхол. Банки супа «Кэмпбелл». 32 панели. Холст, синтетические полимерные краски, 51x41 см, 1962. Музей современного искусства, Нью-Йорк.

Рисунок 63 Кадр из фильма «Милый сэр» (Indiscreet, С. Донен, 1958).

Рисунок 64 Кадр из фильма «День в Нью-Йорке» (N.Y., N.Y. Ф. Томпсон, 1957).

Рисунок 65 Кадр из фильма «Бостонский душитель» (The Boston Strangler, Р. Флайшер, 1968).

Рисунок 66 Кадр из фильма «Афера Томаса Крауна» (The Thomas Crown Affair, Н. Джуисон, 1968).

Рисунок 67 Кадр из фильма «Штамм Андромеда» (The Andromeda Strain, Р. Уайз, 1971).

Рисунок 68 Кадр из фильма «Американские граффити» (More American Graffiti, Б. Нортон, 1979).

Рисунок 69 Кадр из фильма «Шагай, страна!» (А. Шейн, 1981).

Рисунок 70 Кадр из фильма «Наш марш» (А. Шейн, 1970).

Рисунок 71 Кадр из фильма «Сестры» (Sisters, Б. Де Пальма, 1973).

Рисунок 72 Кадр из фильма «Сестры» (Sisters, Б. Де Пальма, 1973).

Рисунок 73 Кадр из фильма «Кэрри» (Carrie, Б. Де Пальма, 1976).

Рисунок 74 Кадр из фильма «Бритва» (Dressed to Kill, Б. Де Пальма, 1980).

Рисунок 75 Кадр из фильма «Страсть» (Passion, Б. Де Пальма, 2012).

Рисунок 76 Кадр из фильма «Страсть» (Passion, Б. Де Пальма, 2012).

Рисунок 77 Кадр из фильма «Победа» (Е. Матвеев, 1984).

Рисунок 78 Кадр из фильма «Победа» (Е. Матвеев, 1984).

Рисунок 79 Кадр из мультфильма «История одного преступления» (Ф. Хитрук, 1962).

Рисунок 80 Кадр из мультфильма «История одного преступления» (Ф. Хитрук, 1962).

Рисунок 81 Кадр из мультфильма «Фильм, фильм, фильм» (Ф. Хитрук, 1968).

Рисунок 82 Кадр из мультфильма «Лиса и Заяц» (Ю. Норштейн, 1973).

Рисунок 83 Кадр из мультфильма «Лиса и Заяц» (Ю. Норштейн, 1973).

Рисунок 84 Кадр из мультфильма «Контакт» (В. Тарасов, 1978).

Рисунок 85 Кадр из мультфильма «Контакт» (В. Тарасов, 1978).

Рисунок 86 Кадр из фильма «Айболит-66» (Р. Быков, 1966).

Рисунок 87 Кадр из фильма «Айболит-66» (Р. Быков, 1966).

Рисунок 88 Кадр из фильма «К черту любовь» (Down with Love, П. Рид, 2003).

Рисунок 89 Кадр из фильма «Тринадцать друзей Оушена» (Ocean's Thirteen, С. Содерберг, 2007).

Рисунок 90 Кадр из фильма «Убить Билла» (Kill Bill: Vol.1, К. Тарантино, 2003).

Рисунок 91 Кадр из фильма «Халк» (Hulk, Э. Ли, 2003).

Рисунок 92 Кадр из аниме «Сейлор Мун» (Sailor Moon, Т. Игараси, Д. Сато, К. Икухара, 1992-1997).

Рисунок 93 Кадр из фильма «Гран при» (Grand Prix, Д. Франкенхаймер, 1966).

Рисунок 94 Кадр из мультфильма «Мальчик, который увидел айсберг» (The Boy Who Saw the Iceberg, П. Дриссен, 2000).

Рисунок 95 Кадр из фильма «Олдбой» (Oldeuboi, П. Чхан-ук, 2003).

Рисунок 96 Кадр из фильма «Реквием по мечте» (Requiem for a Dream, Д. Аронофски, 2000).

Рисунок 97 Кадр из фильма «Кусочки Трейси» (The Tracey Fragments, Б. МакДональд, 2007).

Рисунок 98 Кадр из фильма «Отель» (Hotel, М. Фиггис, 2001).

Рисунок 99 Кадр из фильма «Отель» (Hotel, М. Фиггис, 2001).

Рисунок 100 Леонардо да Винчи. Тайная вечеря. Фреска, 460x880 см, 1495-1498. Санта-Мария-делле-Грацие, Милан.

Рисунок 101 Кадр из мультфильма «Болеро» (И. Максимов, 1992).

Рисунок 102 Кадр из телевизионной программы «Международная панорама» (1978) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UlZjG2Zx5fE>

Рисунок 103 Кадр из телевизионной программы «Время» (эфир 07.10.1977) <https://www.youtube.com/watch?v=mduGOGTI58A>)

Рисунок 104 Кадр из рекламы дезодоранта Nivea «Черное и Белое невидимый» (Nivea, К. Бородина) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=M5w6924Vk7o>

Рисунок 105 Кадр из музыкального клипа «Уди Уди» (Потап и Настя, 2014).

Рисунок 106 Кадр из сериала «24 часа» (24, Д. Кассар, Б. Тернер, м. Чейлов и др. 2001-2010).

Рисунок 107 Кадр из сериала «Шерлок» (Sherlock, П. МакГиган, Н. Харран, К. Гидройч и др., 2010-...).

Рисунок 108 Кадр из сериала «Ад Данте» (A TV Dante, П. Гринуэй, Р. Руис, Т. Филлипс, 1989).

Рисунок 109 Кадр из сериала «Ад Данте» (A TV Dante, П. Гринуэй, Р. Руис, Т. Филлипс, 1989).

Рисунок 110 Мастер и Маргарита (Ф. Касторф, Берлинский театр «Фольксбюне», 2002).

Рисунок 111 Липсинк (Lipsynch', Р. Лепаж, Ex Machina, 2007; Международный театральный фестиваль им. А.П. Чехова, 2009).

Рисунок 112 Год, когда я не родился (К. Богомолов, Театр О. Табакова, 2012).

Рисунок 113 «За закрытыми дверями» (Н. Бухальцева, Театр на Юго-Западе, 2015).

Рисунок 114 «Демон» (Н. Бухальцева, Театр на Юго-Западе, 2013).

Рисунок 115 Йозеф Свобода. Латерна Магика I. Всемирная выставка ЭКСПО-58. 1958, Брюссель.

Рисунок 116 Йозеф Свобода. Полиэкранный. Всемирная выставка ЭКСПО-58. 1958, Брюссель.

Рисунок 117 Quantum Space, творческая группа Kuflex, галерея М'АРС, Москва, 2015.

Рисунок 118 Интерактивная экспозиция «Пройди путем эволюции» (Дарвиновский музей, Москва).

URL: <http://www.darwinmuseum.ru/projects/separate-exp/projdi-putem-evolyucii>

Рисунок 119 Мультимедийная выставка «Ван Гог. Ожившие полотна 2.0» (Artplay, Москва, 2015).

Рисунок 120 Ночь в библиотеке (Р. Лепаж, Мультимедиа Арт Музей, 2017).

Рисунок 121 «Эрмитаж. Погружение в историю» (Эрмитаж, Санкт-Петербург, 2017).