

ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО:

ХУДОЖЕСТВЕННО-КОММУНИКАТИВНАЯ СПЕЦИФИКА

Рассматривается художественная специфика экранного искусства, включающего кино, телевидение и Digital Art (цифровое искусство). Определяются их общие признаки (техногенность, фотографичность, аудиовизуальная образность, тиражность, вездесущность), обеспечивающие единство художественной природы экранных произведений. Также на основе сопоставительного анализа кино, телевидения и Digital Art выявляются дифференцирующие особенности, среди которых главными служат временной и коммуникативный параметры. Эволюция экранного искусства – от кино к телевидению и Digital Art – демонстрирует динамику и специфику внутреннего художественно-коммуникативного процесса, в котором отчетливо проявляет себя интенсификация интерактивности (воздействие зрителя на экранное произведение): мнимая (кино), реально осязаемая (телевидение), активно преобразующая (Digital Art). Таким образом, коммуникация из пассивной формы связи со зрителем (кино) становится эстетическим ресурсом, направленным на художественную трансформацию экранного произведения (Digital Art).

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

В сфере экранного искусства сегодня сконцентрировано мощное поле психологического, социального, эстетического влияния на человека. С одной стороны, это широко доступный способ получения разнообразной информации. С другой – довольно мощное средство манипуляции массовым сознанием. С третьей, открылись новые перспективы художественного творчества для каждого индивида. Что представляют экранные произведения в своей сущности: опасный для человека мир виртуальных миражей или принципиально новое, неорганическое искусство? Именно эта проблема занимает одно из центральных мест в современной гуманитарной науке. В последнее время возрос интерес к сфере экранной культуры со стороны разных наук – культурологии, социологии, психологии, педагогики, медиавистики, искусствоведения. Однако в теоретических и прикладных изысканиях белорусских и зарубежных ученых последние двадцать лет сохраняется традиционно локальный (дифференцированный) подход к изучению экранного искусства. По-прежнему отдельными объектами исследования являются кинематограф, его видовая специфика, художественная эволюция и образный язык: Евтеева И. [1], Изволов Н.А. [2], Ратников Г. В. [3], Giannetti L. [4], Przylipiak M. [5] и др. Изучение феномена телевидения также сосредоточено в сложившихся еще в 1960-е гг. двух главных направлениях – как средства массовой коммуникации и как разновидности экранного искусства: Вильчек В. М. [6], Кацев И. Г. [7], Нечай О.Ф. [8; 9], Фрольцова Н. Т. [10], Godzic W. [11] и др. Исследования монографического плана в области цифрового (компьютерного) искусства ведутся преимущественно европейскими и американскими учеными в социокультурном ключе: Godzic W.[12], Hopfinger M.[13], Rush M.[14], Zawojski P.[15] и др.

Таким образом, экранное искусство как единое семейство пока не стало объектом теоретического осмысления. Цель данной статьи состоит в выявлении общих и особенных художественных свойств кино, телевидения и Digital Art как главных разновидностей экранного искусства.

Основные этапы эволюции экранного искусства связаны с возникновением трех опорных его разновидностей:

- кинематографа (рубеж XIX–XX вв.);
- телевидения (середина XX ст.);
- Digital Art / цифрового искусства (последняя четверть XX в.).

Рассмотрим общие художественные признаки для выявления эстетического знаменателя, определяющего единство поэтики их произведений.

1. *Техногенность* характеризует природу новой системы неклассических (нетрадиционных) искусств, более широкой по отношению к экранной и вбирающей дополнительно фото, радио. Возникнув как результат “сращивания”, синтеза науки и искусства, технического и художественного творчества, техногенная природа экранного искусства позволяет продуцировать артефакты при помощи соответствующей аппаратуры, основываясь на той или иной технологии – целлулоидной (кино), электронной (телевидение), цифровой (Digital Art). Другими словами, создание и существование экранных произведений невозможно без использования технических средств.

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

3. *Аудиовизуальная образность* подчеркивает специфику художественного языка экранного искусства и усиливает эффект адекватности его, так называемой объективной реальности. Зримые (пластические) и слышимые (звуковые) выразительные средства, методы их соотношения (монтажа) позволяют достигать в экранных произведениях чрезвычайно мощного эстетического и психологического напряжения.

4. *Тиражность* выявляет факт нейтрализации в иерархии “оригинал – копия” по отношению к аудиовизуальным образам. Это значит, что экранное искусство способно производить свои произведения изначально огромным количеством “оригиналов-копий”, абсолютно тождественных друг другу по своей художественной ценности.

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

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

Язык кино (в отличие, например, от фотографии) характеризуется *звукозрительной динамикой*, т. е. кинематографический образ развивается во времени. Но это время жестко регламентировано и хронометрировано (совпадает с протяженностью киносеанса). Телевидение, в свою очередь, “снимает” временные ограничения “киноотрезка”. Развертывание своей звукозрительной образности оно переводит в режим бесконечного аудиовизуального потока вещания. Дигитальное искусство еще более свободно вписывается в течение реального времени. В отличие от киносеанса, который для зрителя жестко регламентирован репертуарной афишей кинотеатра, и от телевидения, которое предлагает значительное разнообразие экранной продукции, но в рамках четкой программы вещания (дневной, недельной и др.), Digital Art характеризуется отчетливым плюрализмом, создавая для пользователя наиболее приемлемые условия выбора аудиовизуальных текстов.

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

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

По сравнению с кинематографом телевидение кардинально изменило (демократизировало) характер коммуникации, войдя в домашнее пространство зрителя. “Искусство пришло в комнату... заставило воспринимать себя в конфликтном сопоставлении с бытом, со всем, что вокруг. Никогда еще оно ... не захватывало врасплох среди обжитых вещей, в домашней, незащищенной настройке души”, – восклицает в своей книге “Телевидение и мы” В. Саппак [16, с. 36]. Помимо того, что телевидение легко встроилось в бытовую повседневность человека, оно (в отличие от кинематографа) обладает не фиктивной, но абсолютно реальной способностью продуцировать экранную образность в режиме настоящего времени. Этот феномен называется прямым эфиром и служит основой моделирования “параллельной реальности” для зрителя. Прямая трансляция из концертного зала, спортивного комплекса, политической арены, театра является телевизионным средством доставки на дом аудиовизуальной версии реальности и репродукции всех видов искусства (театральных спектаклей, музыкальных концертов, литературных чтений, кинофильмов и др.).

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

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

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

Интерактивность своими истоками уходит в театральное искусство и музыку в сфере исполнительства. Эти виды основываются на живой, непосредственной коммуникации зрительного зала и сцены. Дыхание аудитории, прямо влияя на ход спектакля (концерта), тем не менее способно изменить лишь его нюансировку. Целый ряд искусств: литература, ИЗО, фото – вовсе исключают интерактивность. К ним принадлежит и кино. Его произведения (фильмы) завершены и в этом смысле статичны, неизменны, автономны. Поведение публики в кинотеатре никак не влияет на то, что происходит на экране. Кинокоммуникация абсолютно иллюзорна, фантомна: на экране в качестве персонажей выступают лишь “мертвые тени”. Однако при этом сила эмоционального накала кинозрителя не уступает степени эмоционального сопереживания зрителя театрального, который объединен “вольтовой дугой” с живым сценическим героем (актером). Разгадка такого парадокса – в экранной природе кино, которая, с одной стороны, обеспечивает жизнеподобие фильмической образности, а с другой – специфические условия ее восприятия: *киносеанс* (не киноспектакль!). «Не могу забыть своего ужаса, разделяемого всем залом, когда я впервые увидел “наезд вперед”. На экране на нас стала надвигаться голова, она

становилась все больше и больше, словно желая нас поглотить. Невозможно было предположить, что это камера приближается к голове... Мы видели голову, надвигающуюся на нас, которая невероятно увеличивалась в размере. И подобно Апостолу Фоме, верили лишь в то, что видели», – вспоминал в 1970-е гг. классик киноискусства испанский режиссер Л.Бунюэль [17, с. 65–66].

Телевидение в отличие от кино частично реализует фактор интерактивности. Например, телефонные звонки зрителей в телестудию во время прямого эфира корректируют драматургическую партитуру передачи, активизируют диалог телегероев. Еще более очевиден эффект интерактивности в случае переключения каналов. Нажимая кнопки на пульте управления, телезритель свободно монтирует на своем домашнем экране новый аудиовизуальный текст, легко разрушая заданную извне программу многоканального вещания.

В отличие от кино и телевидения, которые творят экранную образность с опорой на конкретную предкамерную реальность (документальную или рукотворную), современные компьютерные технологии моделируют художественную среду (виртуальную реальность) из материального “ничто” – неорганического программного обеспечения. Возникающий в результате технообраз открыт для проникновения. Человек (пользователь) может взаимодействовать с ним, трансформировать его, испытывая при этом реальные ощущения. Если в случае восприятия кино- и телеобразов экран выполняет роль непроницаемой границы, то Digital Art позволяет зрителю “перешагивать” предел экрана, находясь как вне, так и внутри технообраза. Причем разнообразие изменений одного и того же технообраза возможно благодаря воздействию каждого отдельного зрителя (пользователя), который свободен и в выборе ракурса (угла зрения), и в моделировании сюжетосложения, и во взаимодействии с персонажами (вступать с ними в диалог или побуждать к какому-либо действию). Более того, зритель (пользователь) Digital Art персонально определяет меру интерактивности. Один и тот же экранный текст он может пассивно просматривать как кинофильм либо превратить его в аналог компьютерной игры, используя цифровой механизм преобразующего воздействия на образную систему дигитального произведения.

Ряд философов, социологов, психологов критично оценивают влияние новых цифровых технологий в целом на культуру и общество. Однако вряд ли стоит утверждать, что новые технологии уничтожат искусство, дегуманизируют человека, разрушат социальные связи и в результате доведут мир и культуру до состояния пустынного пейзажа. Подобные пессимистические прогнозы составлялись и на рубеже XIX–XX вв., когда появилось очень популярное дешевое ярмарочное развлечение – кино. А позже с интенсивным формированием телевизионной сети стали возникать новые социальные проблемы и новые “печальные перспективы”: телевидение стремительно разобщает людей, девальвирует ценности, снижает общий культурный уровень.

Сегодня очередную угрозу человеку некоторые ученые склонны видеть в динамично развивающейся сфере компьютерных технологий. Однако “исследователи обнаружили, что люди выбирают сообщения, соответствующие оценкам и убеждениям ближайшего окружения. Это значит, что человек стремится сохранить свои мнения, избегая сообщений, которые могут их изменить” [18, с. 53]. Такой селективный подход на практике означает, что в случае с экранным искусством (и шире – экранной культурой) высокая психологическая и эстетическая значимость коммуникативного фактора как в его позитивном, так и негативном влиянии на пользователя может быть мгновенно аннулирована простым выключением кнопки телевизора или компьютера. И в полемике научных дискуссий не следует забывать, что любая технология не только бремя, но одновременно и благо.

В нашу эпоху именно экран является наиболее динамичным и эффективным носителем информации во всех ее разновидностях: художественной и внехудожественной, иконической и вербальной, визуальной и звуковой. Но это отнюдь не значит, что исчезнет, например, книга, которая до недавнего времени осуществляла функции хранения и распространения разнообразной информации. Более того, как в свое время книга превратилась в объект материально-художественной культуры, так сегодня экран становится предметом бытовой культуры, частью жилого интерьера человека и экстерьера мегаполисов, а также композиционно-художественным элементом в сценографии, видеоинсталляциях, фильмах, телепередачах.

Рассматривая трехступенчатую эволюцию экранного искусства – от кино к телевидению и Digital Art, можно проследить динамику и характер внутреннего художественно-

коммуникативного процесса, в котором отчетливо проявляет себя интенсификация интерактивности: мнимая (кино), реально ощутимая (телевидение), активно преобразующая (Digital Art). Возможность вмешательства зрителя в образную сферу экранного произведения расширяет креативность результата коммуникации. Одновременно исчезает частично (телевидение) или практически целиком (Digital Art) сомнительное с точки зрения классической эстетики свойство тиражности технообраза. Это значит, что ему присуща художественная уникальность (вариативность) по аналогии, например, с театральным спектаклем. Но соавтором (преобразователем) оригинального экранного текста здесь становится зритель (пользователь).

Таким образом, динамичное формирование и масштабное развитие системы экранного искусства от кинематографа до Digital Art обнаруживают два важнейших обстоятельства:

– *экран* из технологического носителя аудиовизуальных образов (как в кинематографе) превращается в *художественный элемент* общекультурного контекста благодаря телевидению и дигитальному искусству;

– *коммуникация* из пассивной формы связи со зрителем (кино) становится *эстетическим фактором* преобразования экранного произведения.

Проявление, интенсификация этих двух тенденций определили характер и главные этапы эволюции аудиовизуального искусства, т. е. последовательной репрезентации основных его разновидностей – кино, телевидения, Digital Art.

1. *Евтеева, И.* Межвидовой синтез в контексте кинематографа / И.Евтеева // Искусство и новые технологии: сб. науч. трудов (Методологические проблемы современного искусствознания). Вып. 7. – СПб: Российский ин-т истории искусств, 2001. – С. 73–90.

2. *Изолов, Н.А.* Феномен кино: история и теория / Н.А.Изолов. – 2-е изд., доп. и перераб. – М.: Материк, 2005. – 164 с., ил.

3. *Ратников, Г.В.* Жанровая природа фильма / Г.В.Ратников. – Мн.: Навука і тэхніка, 1990. – 181 с.

4. *Giannetti, L.* Understanding movies / L.Giannetti. – Englewood Cliffs, New Jersey, 1996. – 528 p.

5. *Przylipiak, M.* Kino stylu zerowego / M.Przylipiak. – Gdańsk, 1994. – 224 s.

6. *Вильчек, В.М.* Под знаком ТВ / В.М.Вильчек. – М.: Искусство, 1987. – 240 с.

7. *Кацев, И.Г.* История российского телевидения (1907–2000) / И.Г.Кацев. – М.: Рос. гос. гуманитар. ун-т, 2004. – 256 с.

8. *Нечай, О.Ф.* Телевидение как художественная система / О.Ф.Нечай. – Мн.: Наука и техника, 1981. – 256 с., ил.

9. *Нечай, О.Ф.* Ракурсы: о телевизионной коммуникации и эстетике / О.Ф.Нечай. – М.: Искусство, 1990. – 119 с.

10. *Фрольцова, Н.Т.* Типология творческой деятельности в аудиовизуальной коммуникации / Н.Т.Фрольцова. – Мн.: БГУ, 2003.

11. *Godzic, W.* Telewizja jako kultura / W.Godzic. – Kraków, 1999. – 238 s.

12. *Godzic, W.* Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej / W.Godzic. – Kraków, 1996. – 240 s.

13. *Hopfinger, M.* Kultura audiowizualna u progu XXI wieku / M.Hopfinger. – Warszawa, 1997. – 197 s.

14. *Rush, M.* New Media in Late 20th-Century Art / M.Rush. – London, 1999. – 224 p.

15. *Zawojski, P.* Elektroniczne obrazowswiaty. Między sztuką a technologią / P.Zawojski. – Kielce, 2000. – 139 s.

16. *Саппак, В.* Телевидение и мы: четыре беседы / В.Саппак. – 3-е изд. – М.: Искусство, 1988. – 167 с.

17. *Бунюэль о Бунюэле* / пер. с франц; предисл. К.Долгова. – М.: Радуга, 1989. – С. 384.

18. *Бакулев, Г.П.* Массовая коммуникация: западные теории и концепции / Г.П.Бакулев. – М.: Аспект Пресс, 2005. – 176 с.