

85.37

С 52

D68

Учреждение образования  
“БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ”

УДК 7.01:[681,3+004.4/5]:791.43/45

СМУЛЬСКАЯ  
СВЕТЛАНА ЮРЬЕВНА

ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО 80-90-Х ГГ. XX ВЕКА:  
ФЕНОМЕНЫ ГИПЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ И  
ВИРТУАЛЬНОСТИ

17.00.09 – теория и история искусства

Автореферат  
на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Минск 2004

Работа выполнена на кафедре белорусской и мировой художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Научный руководитель – кандидат искусствоведения, доцент  
**Агафонова Н. А.**

Официальные оппоненты – доктор искусствоведения, профессор  
**Смольский Р. Б.**

кандидат филологии, доцент  
**Саенкова Л. П.**

Оппонирующая организация – Институт искусствоведения, этнографии и фольклора им. К. Крапивы НАН Беларуси

Защита состоится 20 января 2005 г. в 14.00 часов на заседании совета по защите диссертаций Д 09.03.01 при учреждении образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» по адресу: г. Минск, ул. Рабкоровская, 17, читальный зал библиотеки. Тел. ученого секретаря: 222-83-36.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств».

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2004 г.

Ученый секретарь совета по защите диссертаций, доктор искусствоведения, профессор



Прокопцова В. П.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

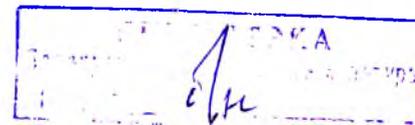
### *Актуальность темы диссертации*

На протяжении XX в. активно развивались техногенные искусства, создание и восприятие произведений которых невозможно без технических средств. Подобно тому, как в классической живописи, в зависимости от той материальной основы (несущей плоскости), на которую наносится произведение, выделяют живопись станковую и монументальную, в техногенных искусствах выделяют экранные (кино, телевидение, компьютерное видео, компьютерный дизайн и т.д.).

Экранные искусства 80-90-х гг. XX в. испытали модифицирующее воздействие новых общих тенденций: виртуализации и гипертекстуализации.

Происхождение термина «виртуальный» связано с классической механикой XVII в., где он употреблялся для обозначения некоего преднамеренного эксперимента, проведение которого ограничено условиями объективной реальности. До нашего времени этот термин сохранил двойственный смысл: мнимость, иллюзорность и, одновременно, возможность, истинность. В конце XX в. в научный обиход было введено понятие «виртуальная реальность» – созданная компьютерными средствами искусственная среда, изменяемая пользователем изнутри, позволяющая наблюдать за ее трансформациями, испытывая реальные ощущения. В качестве характерных признаков виртуальной реальности Н. А. Носов в работе «Психология виртуальной реальности» называет порожденность (искусственность, сотворенность), актуальность (существование «здесь» и «сейчас») и интерактивность (возможность участия пользователя в событиях виртуальной реальности). Виртуальная среда может выступать как в качестве сферы бытования копий произведений классического искусства, так и альтернативным пространством для создания новых художественных форм. И то, и другое объединяется в систему экранного медийного искусства, определяющим признаком которого становится не столько репрезентация произведения, сколько коммуникация.

Гипертекстуализация – это принцип нелинейной организации художественной и внехудожественной информации. Структура гипертекста основана на его разветвленности, что делает оригинальным каждое его прочтение: два обращения к одному и тому же гипертексту могут породить совершенно разные связи между его элементами, и, как следствие, – смыслы, возможно противоположные друг другу. Принципы нелинейного письма – гипертекста – сложились ранее – в нетехногенной сфере. Теория нелинейного письма сложилась во второй половине XX в., когда уровень развития компьютерной техники дал возможность адекватного воплощения произведения соответствующей структуры. Однако, в данном случае высокие технологии являются лишь второстепенной, функциональной составляющей.



Феномены виртуальности и нелинейности проявляются во всех разновидностях современного экранного искусства, как в качестве новых технических приемов, так и в виде смысло- и формообразующих компонентов. При этом в белорусском искусствоведении проблема воздействия феноменов виртуальности и гипертекстуальности на искусство пока не стала предметом специального изучения, что обосновывает актуальность настоящей работы. Отсутствие научных разработок по этой теме затрудняет исследование специфики новых произведений традиционных и техногенных искусств, существования искусства в Сети Интернет, веб-дизайна. В Республике Беларусь представленная диссертационная работа является первым подобным исследованием в области теории искусств.

#### **Связь работы с крупными научными программами, темами**

Диссертационное исследование выполнено в рамках комплексной научно-исследовательской темы кафедры белорусской и мировой художественной культуры БГУ культуры и искусств “Мастацкая культура Беларусі: XX стагоддзе” (утверждена на заседании ученого совета БГУ культуры 20.02.01 г., протокол № 6).

#### **Цель и задачи исследования**

Цель данного исследования – теоретическое обоснование двуединства гипертекстуальности и виртуальности для выявления их роли в трансформации образной структуры современного экранного искусства.

Поставленная цель обусловила следующие задачи:

- выявить содержание понятия «виртуальность» в искусстве и проследить тенденцию виртуализации в художественной практике XX в;
- охарактеризовать феномен гипертекстуальности в контексте его диалектической взаимосвязи с виртуальностью;
- определить основные технические и эстетические параметры экранного медийного искусства и предложить его видовую классификацию;
- проиллюстрировать на примере веб-дизайна гипертекстовую структуру существования информации.
- выявить специфику нелинейного сюжетосложения, эстетическую модификацию (виртуализацию) повествования и персонажа в отдельных кинопроизведениях 1980-1990-х гг.

#### **Объект и предмет исследования**

Объектом является экранное искусство 1980-1990-х гг. Предмет исследования – специфика проявления гипертекстуальности и виртуальности в образной системе экранных произведений конца XX в.

#### **Методология и методы проведенного исследования**

Данная работа основывается на комплексном интегративном подходе к изучению поставленной проблемы. В качестве основных методов исследования применялись системно-структурный, логико-абстрактный, анализ, синтез, компаративный методы исследования.

Методологической основой диссертации являются работы ученых в области эстетики и философии постмодернизма: Р. Барта, Ж.-Ф. Лиотара, Ж. Бодрийера,

Ч. Дженкса, Ж. Делёза. Важной методологической основой данной работы послужили монографии О. Ф. Нечай “Телевидение как художественная система”, “Ракурсы: О телевизионной эстетике” и Г. В. Ратникова “Жанровая природа фильма” и “Основы киноискусства” (в соавт. с О.Ф.Нечай ). Теоретическому обоснованию исследования способствовали работы, посвященные теории и истории искусства, анализу его частных произведений: Н. С. Автономовой, Н. А. Агафоновой, Е. А. Бобринской, П. Вайбеля, Д. Кузнецова, Т. Могилевской, А. Орлова, В. П. Руднева, М. Рыклина, М. М. Субботина и др.

#### **Научная новизна и значимость полученных результатов**

В работе впервые проведено исследование феномена виртуальности и гипертекстуальности в сфере экранного искусства а) с позиций интегративного искусствоведения; б) в художественной и внехудожественной сферах экранного искусства; в) в белорусском веб-дизайне.

В работе впервые:

- рассмотрена специфика виртуальности и гипертекстуальности в экранном искусстве: их генеалогия, художественное функционирование и преобразовательная функция в системно-структурной и композиционно-образной организации экранного текста (произведения);
- выявлена взаимосвязь принципов виртуальности и гипертекстуальности;
- двуединая природа виртуальности и гипертекстуальности проецируется на процесс осмысления ряда новейших художественных экранных произведений 1980-1990-х гг.;
- актуализированы проблемы терминологии, усовершенствован методологический аппарат;
- определены содержательное и конструктивное значение нелинейной структуры в веб-дизайне;
- разработан метод комплексного интегративного анализа нелинейной повествовательной структуры игрового экранного произведения;
- выявлен характер воздействия нелинейности и виртуальности на всех уровнях образной структуры фильма (фабула, персонаж, изобразительное и звуковое решение, вербальные мотивы).

#### **Практическая (экономическая, социальная) значимость полученных результатов**

Концептуальные, теоретико-прикладные положения, научно обоснованная классификация экранного медийного искусства могут быть использованы в учебном процессе: курсах по теории и истории кино, телевидению в системе современных экранных искусств, технической эстетике, в компаративном искусствоведении, культурологии. Анализ современных тенденций веб-дизайна, их проявление в конкретных работах отечественных дизайнеров представляет практическую, экономическую значимость вследствие того, что в настоящее время веб-дизайн является быстрорастущей областью информационных технологий тогда, как его школа в Республике Беларусь еще находится в зачаточном состоянии. Связанный с веб-дизайном фактологический и

аналитический материал может быть использован в практических и теоретических курсах по веб-дизайну, информационным технологиям в таких учебных заведениях как БГУ культуры и искусств, БГАИ и др.

Экономическая значимость исследования заключается в возможности эффективного повышения уровня искусствоведческого (в том числе киноведческого) образования, а так же обучения режиссеров, веб-дизайнеров в высших учебных заведениях Беларуси. Результаты исследования могут стать частью учебных и учебно-методических пособий и быть использованы в качестве коммерческого продукта.

#### **Основные положения, выносимые на защиту**

1. Феномен виртуальности в современном искусстве связан с понятием технообраза – нестабильного артефакта, открытого для трансформаций. Эстетика виртуального подразумевает абстрагирование от натуральности, ориентацию на оптико-кинетические иллюзии. Тенденция виртуализации искусства проявилась как в традиционных, так и в новейших искусствах XX в.: в литературе, художественном и музыкальном авангарде, кино и др.
2. В нелинейном повествовании (гипертексте) акцент смещается со смыслообразующих элементов на динамическую систему связей между ними, что и является содержанием понятия «гипертекстуальность». Гипертекстуальность обладает характерными чертами виртуальности.
3. Система экранных медийных искусств включает в себя разновидности искусства, основанные на заимствованных технологиях (СМИ, программное обеспечение и др.), созданные при их помощи интерактивные экранные произведения, главным принципом которых становится не репрезентация произведения, а коммуникация. Медийная среда выполняет функции хранения, адаптации, редакции и креации художественной и внехудожественной информации.
4. В сети Интернет проявления гипертекстуальности и виртуальности носят наиболее яркий характер: произведение погружается в виртуальную среду и подчиняется гипертекстовой структуре. Изначально эти качества заложены в net-арте и веб-дизайне
5. В современных кинематографических произведениях гипертекстовая структура проявляется посредством виртуализации повествования и персонажа, а именно – создание нарративной конструкции в виде разветвленной сети ссылок, цитат, включения произведения в широкий текстологический контекст; распространение нелинейного подхода на аудиовизуальное решение фильма.

#### **Личный вклад соискателя**

Работа является результатом собственных научных изысканий диссертанта и первым в белорусском искусствоведении теоретико-практическим исследованием в этой области.

Личный вклад соискателя состоит:

- в концептуализации феномена виртуальности и гипертекстуальности как двуединого формообразующего начала текстовой формы экранного искусства и специфического способа художественного освоения действительности;
- в научном обосновании понятий «виртуальность», «гипертекстуальность» и «экранное медийное искусство»;
- в разработке классификации экранного медийного искусства;
- в освоении принципа интегративного анализа нелинейной структуры кинофильма и веб-сайта;
- в выявлении тенденции виртуализации повествования и персонажа кинопроизведения посредством искусствоведческого анализа отдельных игровых фильмов П. Гринуэя, Вонга Кар-Вая, Д. Ароновски, Т. Тыквера.

#### **Апробация результатов диссертации**

Результаты диссертационного исследования легли в основу докладов на научных конференциях студентов и аспирантов: XXV конференции студентов и аспирантов БГУ культуры (21 апреля 2000 г.), XXVI конференции студентов и аспирантов БГУ культуры (20 апреля 2001 г.) культуры; международном студенческом научно-образовательном форуме «Европа-2001» (19-20 июня 2001 г.); на Международной научной конференции «I-я Няфёдаўскія чытанні. Беларускае мастацтва: гісторыя і сучаснасць» (Минск, 2003 г.); на Международной конференции «Природа, человек, культура» (Минск, 2003 г.). Также результаты настоящей работы стали основой для написания теоретических статей для энциклопедии «Белорусское кино», разработки лекционных курсов БГУ культуры и искусств.

#### **Опубликованность результатов**

По теме диссертации автором опубликовано 11 работ, среди которых – 6 научных статей, 4 материала научных конференций, 1 тезисы. Общий объем опубликованных материалов составляет 37 страниц.

#### **Структура и объем диссертации**

Диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, трех глав, включающих восемь разделов, заключения, приложения (словарь терминов), списка использованных источников. Объем диссертации составляет 102 страницы, список использованных источников – 202 наименования, из них 25 источников на английском языке.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Диссертация включает в себя **введение**, где очерчиваются проблемы виртуальности и гипертекстуальности.

**Общая характеристика работы** освещает актуальность темы исследования; связь работы с крупными научными программами, темами; определяются цель и задачи, объект и предмет, методология и методы проведенного исследования, научная новизна и значимость полученных результатов; перечисляются основные положения диссертации, выносимые на защиту, раскрывается личный вклад соискателя, апробация и опубликованность результатов исследования, структура и объем диссертации.

**Первая глава «Теоретические аспекты и методологические принципы исследования»** состоит из трех разделов. В разделе 1.1 **«Категория виртуальности: генезис, эволюция, содержание»** названная категория рассматривается в контексте современной культуры. Специфическими свойствами виртуальности являются порожденность (сотворенность, искусственность), актуальность (существование только «здесь» и «теперь») и интерактивность (возможность человека, находящегося в виртуальной реальности, принимать участие во всех ее событиях). Современной философии присущ образ мышления, открытый идеям вероятности и виртуальности мира, одновременного и равноправного пребывания в разных реальностях. Во многом такой тип видения основан на так называемой концепции «эффекта двойного присутствия». Этот феномен проявился в понимании художника как «двойного агента» (Л. Фидлер), принципе «двойного кодирования» (Ч. Дженкс) постмодернистской архитектуры, распространившихся на культуру в целом. Виртуальный мир можно назвать продолжением концепции Ж. Дерриды об исчезновении означаемого, его замене правилами языковых игр. Понимание виртуального в современном искусстве и эстетике тесно связано с постмодернистским преломлением теории симулякра. Термин «симулякр» употреблялся в классической эстетике в контексте мимесиса. Он обозначал подобные действительности, результат подражания ей. Постмодернистские симулякры являются гиперреальными объектами третьей природы, за которыми не стоит какая-либо реальность. Виртуальная реальность в искусстве связана с понятием «технообраз», введенным в научный обиход французской исследовательницей А. Коклен. Технообраз существует исключительно в техногенной виртуальной среде, каждый раз он порождается активностью пользователя, его интерактивным взаимодействием с технической периферией артефакта. Существование технообраза актуально и нестабильно. При вторжении новых технологий в сферу традиционного искусства с его «текстообразами» возникает так называемое «технологическое искусство» (виртуальное, синтезированное, дигитальное), оперирующее технообразами.

Принципом взаимодействия с традиционными художественными образами является интерпретация. Число ее вариантов бесконечно, но в итоге сам художественный образ остается неизменным. В отличие от традиционного текстообраза в технообразе интерпретация заменяется интерактивностью – возможностью реципиента воздействовать на художественный объект и трансформировать его. Технообраз размыт множеством собственных виртуальных вариаций, требует знания способа применения задействованного инструментария. Если текстообраз (в том числе и произведения классической фотографии, кино) сопряжен с линейным распространением, то технообраз – с виртуальным процессом, сетевым способом распространения, он растворяется в процессе сетевой передачи информации, смешивающей роли художника и реципиента. Место стабильного, определенного результата творческого процесса занимает подвижный, нестабильный технообраз, изменяющийся не по воле автора, а по собственной природе, как объект виртуального становления. Виртуальный технообраз являет собой открытую для трансформаций систему, состояние которой зависит от контекста. Таким технообразом является гипертекст – нелинейная нарративная система, смыслообразующие элементы которой соединены динамическими связями.

В разделе 1.2 **«Гипертекстовый нарратив»** рассматривается понятие гипертекста, его связи с литературной традицией, современными тенденциями. Гипертекст представляет собой конструкцию с *выделенными* элементами, которыми могут являться отдельные слова, фразы и даже буквы и знаки препинания, а также статические и динамические изображения, звуковое сопровождение и т.д. Каждый такой выделенный элемент содержит ссылки на другие конструкции, которые в свою очередь могут содержать в себе обращения вовне, и так до бесконечности. Теория гипертекста связана с понятием нелинейного письма, введенным Ж. Дерридой. В отличие от линейной однонаправленной цепи, в пространстве нелинейного письма смыслообразующие элементы обладают возможностью разнообразного расположения. Каждый элемент включен в расширяющуюся многомерную сеть отсылающих друг к другу цепочек. Акцент переносится с самих смыслонесущих элементов на движение между ними. Гипертекст представляет собой модель, во многом совпадающую с выведенным Ж. Делезом и Ф. Гваттари понятием ризомы: его элементы сопряжены друг с другом, отрицая вертикальную иерархию, линейную последовательность чтения. Корни феномена виртуальности, присущее гипертексту понимание художественного пространства и времени, поливариативность сюжета, процесс нарастания интерактивности восприятия произведения искусства, можно обнаружить в процессах, которые характеризовали развитие нетехногенных искусств XX в.

Виртуальность в литературе восходит к ризоматике, полисюжетности, интертекстуальности произведений Х.-Л. Борхеса, У. Эко, Д. Барнса, М. Павича и др. Переход от линейного текста к вегвящейся текстоподражающей системе осуществился в рамках традиционной литературы, чьи произведения существуют на бумаге.

Реальность любого художественного произведения является порожденной, искусственной. Неиерархическая структура гипертекста делает его чтение интерактивным – повествование развивается в зависимости от выбора читателя. Каждое прочтение гипертекста актуально, обусловлено наличествующими в определенный момент связями, вся совокупность которых может не сложиться в тождественную комбинацию при новом чтении. Гипертексту присущи три характерных признака виртуальной реальности (порожденность, актуальность, интерактивность). Цифровая среда, компьютерная виртуальная реальность является адекватной для существования гипертекста и сама им является – совокупностью взаимосвязанных знаков и кодов. Таким образом на основании общих характерных черт, поливариативности, парадоксальном сочетании иллюзорности и реальности можно говорить о двуединой природе виртуальности и гипертекстуальности. Процессы виртуализации, разветвления структуры произведения имели место не только в литературе и техногенных искусствах. Корни обоих феноменов можно обнаружить и в других видах искусства XX в.

**Раздел 1.3 “Тенденция виртуализации в развитии искусства второй половины XX в.”** посвящен проявлениям виртуальности в нетехногенных видах искусства. На протяжении XX в. изменялся характер взаимоотношений между произведением искусства и окружающим его реальным контекстом, средой, в которой существует зритель. Искусство прошло путь от вкрапления фрагмента реальности в коллаж до создания собственного “реального окружения” – энвайронмента. Художественный образ становится динамичным в кинетическом искусстве, в жанрах акционизма произведением является организация, провокация процессов, растворяющихся в потоке реальности.

Тенденции виртуализации и гипертекстуальности пронизывают художественные поиски искусства XX в. и особенно его второй половины. В образительном искусстве это – абстрагирование от материальной формы (концептуализм), трансформация, деформация художественных образов (поп-арт). В музыке названные тенденции проявились в серийной технике, “музыке премьер”, алеаторике. Виртуальны и нелинейны по своей природе жанры, восходящие к практике “тотального театра”: перформанс, хэппенинг и др. Искусство постмодернизма представляет собой гигантский гипертекст, игру знаков (вернее – удвоение, трансформацию и симуляцию ранее существовавших смыслонесущих элементов) без единого центра, совокупность множества цитат и отсылок.

**Вторая глава диссертации “Экранное медийное искусство: технология, коммуникация, эстетика”** включает три раздела. **Раздел 2.1 “Цифровая технология и новые возможности экранной образности”** посвящен проблемам экранного медийного искусства, его определению и типологии.

Произведения экранного медийного искусства могут быть разными не только по форме, жанру, но и по виду. В одно семейство (группу) их объединяет именно техническая опосредованность художественной образности.

Медийное искусство отличает то, что в качестве технического инструментария, оно использует средства коммуникации, полиграфии и т.д., с помощью которых выполняет функцию консервации, редакции и креации. Еще одной характерной чертой медийного искусства является его движение от репрезентации произведения к интерактивности, вовлечению в творческий процесс зрителя, коммуникации с ним.

Мы предлагаем рассматривать экранное медийное искусство как группу, объединяющую разновидности экранного искусства, основанные на новейшей компьютерной технологии, создающие при ее помощи *интерактивные произведения*.

Единой классификации экранного медийного искусства в настоящее время не существует. Если рассматривать его с точки зрения виртуализации, то классифицировать экранное медийное искусство можно по двум принципам – по внешнему (технологическому) и по принципу нарастания сложности внутренней структуры. В случае рассмотрения экранного медийного искусства по первому принципу очевидно изменение функции, которую выполняет в существовании произведения знаковая среда, нарастание таких характерных признаков виртуальной реальности как порожденность и актуальность. Подобная модель могла бы выглядеть трехступенчато:

1. Консервация. Цифровая среда выполняет функцию носителя информации, используется для хранения и тиражирования произведений искусства, которые были созданы и существуют вне ее.
2. Адаптация осуществляется двумя способами:
  - а) редакция произведения традиционного вида искусства. При создании произведения были задействованы цифровые технологии в качестве редакторского инструмента для обработки звука, изображения и т.д.
  - б) создание в цифровой сфере произведений линейной структуры с возможностью их адекватного существования в реальности.
3. Креация: создание оригинальных произведений при активном взаимодействии цифровой среды, которая является единственным возможным местом их существования.

Для классификации произведений экранного медийного искусства подходит и принцип сложности структуры, которая является показательной как в интерактивности зрителя, так и в степени зависимости произведения от цифровой среды. В таком случае, на наш взгляд, произведения целесообразно классифицировать по принципу, предложенному О.Барановым для гипертекстов:

1. Линейные, одномерные произведения, с небольшим числом ссылок и связей.
2. Произведения осевой структуры, связи которых очень развиты, но в них существует основная определенная авторская линия развития, которая всегда остается главной.

3, Ризоматические произведения, не имеющие определенной композиции, связи и ссылки которых развиты настолько, что два его прочтения могут оказаться диаметрально противоположными.

Данная классификация прямо соответствует теории Ж.Делеза и Ф.Гваттари о трех видах текстов: линейной “книге-корне”, осевой “корневой системе” и ризоме.

В экранном медийном искусстве категория виртуального закрепляется на всех уровнях: это среда, в которой создается произведение искусства посредством виртуального инструментария (машинного кода, интерактивного диалога с компьютером). Здесь же оно может и существовать в качестве нелинейного технообраза, принципиально открытого для трансформаций.

В разделе 2.2 “Искусство в сети Интернет” рассматриваются формы функционирования искусства в Интернете. Компьютерная сеть – сфера тотального проявления гипертекстуальности (способ представления информации в Интернете) и виртуальности (изначальная погруженность в виртуальную среду, природная заложенность ее свойств – актуальности, порожденности и интерактивности). Сетевое искусство функционирует в Интернете как:

- распространение копий классического искусства, или “консервация” произведения;
- веб-дизайн – преломление информационного дизайна в сетевой среде, адаптация к ней любой художественной и внехудожественной информации.
- “креация” - собственно сетевое искусство, его оригинальные произведения.

В разделе описываются принципы организации художественной и внехудожественной информации в сети, коммуникационная и технологическая специфика сетевого искусства. Анализируется пять работ белорусских веб-дизайнеров: сайты А. Драпезо [klinamen](http://klinamen.com) и [photoscope.org](http://photoscope.org), разработанный В. Парфенком сайт галереи Nova, страницы А. Савицкого Smart и [http](http://www.sart.com).

Раздел 2.3 “Моделирование художественной реальности в компьютерной кинематографии” посвящен особенностям компьютерной кинематографии, которая создает знаковую среду, заполненную объектами-симулякрами. При этом отмечается, что традиционный кинематограф также создавал не отпечаток, а имитацию реальности, что было обусловлено не только эстетическими концепциями, но и технологическими проблемами, которые были нейтрализованы в сфере дигитального искусства.

На уровне технологии, степени привлечения в творческий процесс современных компьютерных средств, можно выделить два вида кинематографии. Это традиционная кинематография и кинематография цифровая, дигитальная. Продуктами традиционной и цифровой кинематографии выступают, собственно говоря, фильмы. Цифровая кинематография обладает большими возможностями по сравнению с традиционной, однако, она учитывает и те условия, что сложились в классическом киноискусстве.

Понимание кинокадра или монтажного кадра в компьютерной кинематографии может соответствовать традиционному, если речь идет о фильме, снятом на кино- или видеокамеру и после оцифрованном или же снятом на цифровую камеру. Однако, если визуальный ряд был смоделирован в цифровой среде, где нет камеры, но существует ее имитация, монтажный кадр становится результатом симуляции работы реального прибора.

План, масштаб изображения, ракурс, угол зрения камеры на снимаемый объект остаются в цифровом кинематографе мощным средством эмоционального воздействия. Виды планов и ракурсов, их художественная выразительность перешли в дигитальное кино из классического кинематографа. Моделирование внутрикадрового пространства в цифровой среде свободно от многих проблем, имеющих место в реальном мире.

В традиционной кинематографии поле зрения – это результат работы объектива камеры. Компьютерный кинематографист может подражать этому установкой параметров угла зрения объектива, напрямую связанного с полем зрения, учитывая все изменения. В выборе объектива камеры для сцены компьютерные кинематографисты более свободны. Часто в реальном мире выбор объектива диктуется условиями съемки, в цифровом кинематографе этот выбор становится почти исключительно эстетическим вопросом – при помощи различных объективов создаются различные визуальные эффекты. Камера в цифровом кинематографе описывается тремя основными компонентами. Это “глаз” камеры, аналогичный реальному видоискателю; точка наведения на объект, существующая и в аналоговой кинематографии; вектор, управляющий поворотом камеры.

Передача движения в компьютерной кинематографии свободна от механических проблем, возникающих в традиционном киноискусстве, т.к. сгенерированная компьютером камера не нуждается в оснащении специальным оборудованием. С другой стороны, зритель знаком с определенными движениями камеры (панорамирование, наезд и трансфокация). Если применяется метод движения, не присущий традиционному кинематографу, он должен быть мотивирован. В том случае, когда камера сгенерирована компьютером, речь идет не о движении прибора, а об анимации, симуляции этого движения. Одной из простейших форм анимации на компьютере является анимация по кадрам. Трансформации объекта, его позиция, движение, масштаб определяются различными значениями на определенных кадрах. Устанавливающий новое значение кадр называется ключевым, компьютер анализирует значение трансформации на двух ключевых кадрах, интерполирует значения между ними, создает промежуточные кадры. В компьютерной кинематографии анимируется не только движение объекта, камеры, но и свет, его интенсивность и движение. Анимация света может быть обусловлена как исключительно эстетикой эпизода, так и реалистическими предположениями.

Высокие технологии открывают новые возможности в монтаже кино. Компьютерный нелинейный монтаж подразумевает не последовательную организацию кадров, а их многослойное наложение друг на друга. Дигитальная

среда позволяет управлять изображением посредством таких методов как перелистывание, остановка, возврат. В цифровом кинематографе форма утрачивает свою классическую определенность: через морфинг (постепенная непрерывная деформация) один объект превращается в другой, компоузинг (заменяющий комбинированные съемки электронный спецэффект) позволяет создать иллюзию непрерывности переходов. Виртуальные эстетические объекты неопределенны, им не присуща какая-либо иерархия.

Как и в традиционной кинематографии, освещение в дигитальном кинематографе остается одним из важнейших аспектов изобразительного решения фильма. Все источники света (вернее, инструменты освещения) в компьютерном кинематографе имеют собственные атрибуты, параметры, выполняют особую функцию. Их предназначение может быть аналогичным использованию приборов в традиционном кино или театре (освещение персонажа, декораций). Возможности дигитального кинематографа в манипуляциях временем и пространством соответствуют нелинейному пониманию времени и пространства. С категорией времени прямо связан компьютерный нелинейный монтаж, морфинг, допускающий любые трансформации объектов. Новое понимание пространства воплощается посредством наложения одного изображения на другое, полиэкранов. Компьютерное изображение состоит из множества слоев, что само по себе – наглядная иллюстрация к многоуровневости гипертекстового повествования.

Цифровая кинематография не повлияла на становление гипертекстовой культуры, она является лишь инструментом для воплощения гипертекстуальных кинематографических произведений. В вышепредложенной классификации медийного искусства компьютерная кинематография соответствует позиции 2б (создание в цифровой среде произведения, чье адекватное существование возможно в реальности).

Третья глава **“Виртуализация сюжета и персонажа в кинематографе 80-90-х гг.”** посвящена анализу новейших кинематографических произведений с нелинейной структурой. В разделе 3.1 **“Гипертекстовая природа повествовательной структуры фильма”** рассматриваются произведения Т.Тыквера, Д. Ароновски, Вонга Кар-Вая, П. Гринуэя. Повествовательная структура фильмов Т. Тыквера (*“Беги, Лола, беги”*, *“Принцесса и Воин”*), и Д.Ароновски (*“Реквием по мечте”*, *“Пи”*) спиралевидная. Это проявляется на уровне сюжетосложения: повторение единожды смоделированных ситуаций, в рамках которых имеют место собственные случайности. Цикличность, спиралевидность закрепляется в фильмах на уровне вербальных и визуальных мотивов, концепции движения камеры и персонажей, нелинейности монтажа, замкнутости художественного пространства.

Структура анализируемых фильмов Вонга Кар-Вая (*«Чунгхинский экспресс»* и *«Падшие ангелы»*) дискретна, дробится на множество взаимозаменяемых эпизодов. Обе картины связаны между собой множеством общих мотивов. Второй фильм в некотором роде является “негативом” первого. Сюжет каждого из фильмов состоит из двух историй. По сути – это серии

однородных дискретных, взаимозаменяемых эпизодов, нелинейно связанных между собой. В обеих лентах две истории подчинены логике перекрестных взаимных ссылок. Пространство фильма, заполняющие его предметы, существующие в нем персонажи и разворачивающиеся события одновременно однородны и универсальны, повторяют, тиражируют множество подобных себе.

Логика повествования в произведениях П. Гринуэя подчинена системе параллельных ссылок: собственно сюжет фильма растворяется в потоке других текстов – художественных и документальных, существующих и вымышленных. Повествование разворачивается не только на уровне собственно сюжета, но и на “параллелях” ссылок на другие тексты, возникающих между ними связей, комбинируясь из горизонтали и совокупности пересекающих ее прямых – ссылок на другие произведения. Подобная структура может быть определена как центробежная. Ей подчинено изобразительное решение фильмов. Картины П.Гринуэя изобилуют как прямыми цитатами из произведений живописцев прошлого, так и косвенными – это воссоздание (посредством света, колорита, внутрикадровых композиций) атмосферы полотен Вермеера в *“ZOO”*, Хальса в *“Поваре, воре, его жене и ее любовнике”*, Веронезе в картине *“Дитя Макона”*, итальянских маньеристов в *“Книгах Просперо”* и т.д.

Широкий художественный контекст, открытая театрализованность фильмов П.Гринуэя (построение диалогов, подчеркнутая живописность внутрикадрового (“сценического”) пространства, фронтальные мизансцены, иероглифичность костюма, построение актерской игры на сочетании “лица-маски” и выразительности “барочного” тела) усиливают центробежный характер структуры его киноповествования.

**Раздел 3.2 “Феномен интерперсонажа в современном кино”** посвящен проблеме эстетической модификации «героя» в фильмах названных режиссеров. В классическом искусстве персонаж является главным структурным элементом повествования, через него автор организует и систематизирует повествовательный материал. Подчиняясь нелинейной гипертекстовой структуре повествования, в новейших экранных произведениях персонаж «размывается», виртуализуется среди множества отсылок и идентификаций. В зависимости от разветвленности систем ссылок и связей, категории «персонаж» и «автор» обретают большую степень сложности. Анализ вышеназванных кинопроизведений позволяет выделить три варианта модификации интерперсонажа:

1. *«Зеркальный»*, когда интерперсонаж объединяет в себе персонажей одного произведения по принципу взаимопроекции и отдельное их существование невозможно (главные герои фильмов Т. Тыквера и Д.Ароновски).
2. *«Суммарный»*, когда интерперсонаж «складывается» из персонажей разных произведений одного автора на основе общих для “корневой системы” произведений деталей, намеков, метафор (*«Чунгхинский экспресс»* и *«Падшие ангелы»* Вонга Кар-Вая).

3. «Дискретный», когда интерперсонаж существует в контексте ссылок на произведения других авторов. Примером этой модели могут быть картины П. Гринуэя “Утроба архитектора”, “Книги Просперо”, “8 ½ женщин”, где персонаж фильма идентифицируется с героями мифологии, произведений кино, изобразительного искусства и т.д. В таком случае связи между произведениями разных видов искусства настолько сложны, что не только персонаж, но и авторство фильмов можно было бы обозначить центробежными векторами. Например, Гринуэй – Булле, Гринуэй – Шекспир, Гринуэй – Феллини и т.д.

На основе анализа феномена интерперсонажа в рассмотренных произведениях становится очевидно, что логике нелинейности, растворения в потоке ссылок и связей подчиняется не только собственно сюжетосложение, но и действующий в нелинейном повествовании персонаж, или даже, как это заметно в случае сложного гиперавторства картин П.Гринуэя, сам режиссер картины.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Феномен виртуальности в современном искусстве связан с постмодернистской теорией симулякра, понятием технообраза – нестационарного артефакта, открытого для трансформаций. Эстетика виртуального подразумевает абстрагирование от натуральности, ориентацию на оптико-кинетические иллюзии. Проникновение феномена виртуальности в искусство XX в. связано с распространением в нем характерных черт: интерактивности, актуальности и порожденности. Этот процесс влечет за собой изменение представлений о произведении искусства, авторе, персонаже, времени и пространстве, событии произведения. Виртуализация искусства в XX в. началась задолго до появления современных компьютерных технологий. Тенденции дематериализации искусства, нарастания симуляционности культуры, распространение принципов интерактивности, актуальности и порожденности, проявились в литературе, техногенных искусствах, нетрадиционных художественных практиках авангарда (инсталляции, перформанс, коллаж и др.) [2,8].

2. В XX в. развивается теория и практика нелинейного письма, в котором акцент смещается со смыслообразующих элементов на динамическую систему связей между ними, что делает произведение многомерным, сообщает ему множество вариантов прочтения. Эта совокупность свойств и является содержанием понятия «гипертекстуальность». Гипертекстуальность структуры художественного произведения, способа управления информацией, связана с тремя характерными качествами виртуальной реальности (интерактивность, актуальность, порожденность), что делает каждое прочтение гипертекста виртуальным на всех уровнях – от изменения последовательности информационных блоков до активизации читателя (зрителя, пользователя), ослабления традиционного «авторского начала». Т.о. всякое прочтение гипертекста виртуально, а виртуальная реальность является своего рода сложным, настраиваемым гипертекстом [5].

3. В конце XX в. развиваются экранные медийные искусства, опирающиеся на технологическую и коммуникативную природу средств массовой информации, двуединство виртуальности и гипертекстуальности. Главным принципом здесь становится не столько репрезентация произведения, сколько коммуникация. Медийная среда выполняет функцию хранения, адаптации и редакции произведений традиционных видов искусств, как художественной, так и внехудожественной информации. В этом случае виртуальность и гипертекстуальность становятся новообретенными качествами традиционных “текстообразов”. В собственно медийном искусстве эта среда становится креативной сферой, где создаются новые оригинальные

«технообразы», существующие исключительно в цифровой среде, в сети Интернет с тотальным проявлением гипертекстуальности и виртуальности [10].

4. Вездесущий характер гипертекстовость и виртуальность приобретают в Интернете. Так, представленные в сети Интернет произведения классического искусства подчиняются гипертекстовой структуре и погружаются в виртуальную цифровую среду. В собственно сетевом искусстве – net-art – эти качества (виртуальность и гипертекстуальность) заложены изначально самой природой цифровой среды, где они возникают и существуют. Технологией соединения гипертекстуальности и виртуальности с информацией любого рода выступает веб-дизайн [4].

5. Гипертекстовая структура присуща ряду современных кинематографических произведений. Примером тому могут служить нелинейные экранные повествования П.Гринуэя, Вонга Кар-Вая, Т.Тыквера, Д.Ароновски и др. режиссеров, в которых «расщепляется» не только само повествование но и погруженный в него персонаж: он виртуализуется, растворяется во множестве связей, ссылок. Эта тенденция проявляется в использовании достижений компьютерной техники как эстетического элемента, нелинейном монтаже, новом понимании художественного времени и пространства и подчинении им всей образности фильма [1,3,6,7,9,11].

## СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ

### Статьи в научных журналах

1. Смутьская С. Ю. Нелинейное повествование и феномен интерперсонажа в фильмах Д. Ароновски // Вестник молодежного научного общества. - 2004. – №1. – С.80-82.
2. Смутьская С. Ю. Тэндэнцы віртуалізацыі і нелінейнасці ў развіцці мастацтва другой паловы XX ст. // Веснік БДУ культуры. – 2003. – №2. – С.32-36.
3. Смутьская С. Ю. Усходнееўрапейскі постэкспрэсіянізм // Мастацтва. – 1999. – №10. – С.39-41.
4. Смутьская С. Ю., Царык Н. А. Вэб-дызайн: тэхналогія, эстэтыка, камунікацыя // Мастацтва. – 2004. – №6. – С.49-52.
5. Смутьская С. Ю. Гіпертэкст: эвалюцыя нелінейнага нарратыва // Вестник молодежного научного общества. – 2004. – №3. – С.60-61.

### Статьи в научных сборниках

6. Смутьская С. Ю. Образ времени в фильме Тома Тыквера «Беги, Лола, беги» // Панарама мастацтва ў дыяпазоне сучасных даследаванняў: 36. навук. арт. / Рэдкал.: В. П. Пракапцова (адк. рэд.) і інш. – Мінск: Бел. дзярж. ун-т культуры, 2004. – С. 147-150.

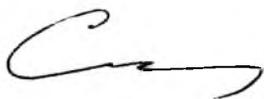
### Материалы научных конференций

7. Смутьская С. Ю. Віртуалізацыя экраннай рэальнасці ў фільмах П.Грынуэя // Навуковыя і творчыя пошукі моладзі ў канцы XX стагоддзя: Матэрыялы XXVII навук. канф. студэнтаў, аспірантаў і суіскальнікаў (Мінск, 21 крас. 2000 г.)/Бел. дзярж. ун-т культуры. – Мінск, 2002. – С.256. – Дзп. у Бел. ІСА 10.10.02 г., № Д 200277.
8. Смутьская С. Ю. Категория виртуального: пространство, культура, событие, сознание // Прырода, чалавек, культура: Матэрыялы міжнароднай канф. (Мінск, 25-26 сак. 2003 г.) / Бел. дзярж. ун-т культуры; Рэд. кал. М.А. Беспалая, І.Л. Коган, А.І. Смолік. – Мн., 2003. Ч.1. – С. 407-410.
9. Смутьская С. Ю. Мадэль віртуалізацыі рэальнасці: кінематограф В.Кар-Вая // Навуковыя творчыя пошукі моладзі ў канцы XXI стагоддзя: Матэрыялы XXVIII навук. канф. студэнтаў, аспірантаў і суіскальнікаў (Мінск, 22 крас. 2001г.) / Бел. дзярж. ун-т культуры. – Мінск, 2003. – С.162. – Дзп. у Бел. ІСА 25.04.03г., № Д 200329.
10. Смутьская С. Ю. Медыйное искусство: цифровая технология и новые возможности экранной образности // І-я Няфёдаўскія чыгганні

“Беларускае мастацтва: гісторыя і сучаснасць”: Матэрыялы міжнар. навук.-творч. канф., Мінск, 18-19 лютага 2003 г. / Беларус. дзярж. акад. мастацтваў. – Мінск, 2003. – С.290-296.

### Тезісы

11. Смульская С. Ю. Виртуализация персонажа и визуализация текста в кинематографе П.Гринуэя // Европа-2001: Тез. докл. междунар. студ. научн.-образоват. форума (Минск, 19-20 июня 2001г.) / ЕГУ; Сост. С.Д. Курочкина. – Минск, 2002. – С.127-129.



### РЕЗЮМЕ

Смульская Светлана Юрьевна  
Экранное искусство 80-90 гг. XX века: феномены гипертекстуальности и виртуальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, виртуальность, симулякр, гипертекст, гипертекстуальность, экранное медийное искусство, технообраз, интерперсонаж.

Объектом данной работы является экранное искусство 1980-1990-х гг.

Предмет исследования – специфика проявления гипертекстуальности и виртуальности в образной системе экранных произведений конца XX в.

Целью работы является теоретическое обоснование двуединства гипертекстуальности и виртуальности для выявления их роли в трансформации образной структуры современного экранного искусства.

Методологическую основу исследования составляет система принципов, приемов и способов изучения и анализа общих закономерностей развития искусства. В работе использованы общие и частные методы научного исследования: системно-структурный, логико-абстрактный, анализ, синтез, а так же компаративный метод исследования.

Научная новизна работы состоит в том, что автором впервые в Республике Беларусь показывается взаимосвязь принципов виртуальности и гипертекстуальности. Рассмотрена специфика виртуальности и гипертекстуальности в экранном искусстве. Двуединная природа виртуальности и гипертекстуальности проецируется на процесс осмысления ряда художественных произведений конца XX в. Разработаны теоретические обоснования терминов «виртуальность», «гипертекстуальность», «экранное медийное искусство», предложена классификация экранного медийного искусства. Определены содержательное и конструктивное значение нелинейной структуры в веб-дизайне. В настоящем исследовании разработан метод анализа нелинейной повествовательной структуры игрового экранного произведения, выявлен характер воздействия нелинейности и виртуальности на всех уровнях образной структуры фильма.

## РЭЗЮМЭ

Смульская Святлана Юр'ёўна

Экраннае мастацтва 80-90-х гг. XXст.: феномены гіпертэкстуальнасці і віртуальнасці.

Ключавыя словы: віртуальная рэальнасць, віртуальнасць, сімулякр, гіпертэкст, гіпертэкстуальнасць, экраннае медыйнае мастацтва, тэхнаобраз, інтэрперсанаж.

Аб'ектам даследавання працы з'яўляецца экраннае мастацтва 1980-1990-х гг.

Прадмет даследавання – спецыфіка праяўлення гіпертэкстуальнасці і віртуальнасці ў вобразнай сістэме экранных твораў канца XX ст.

Мэтай працы з'яўляецца тэарэтычнае абгрунтаванне дваадзінства гіпертэкстуальнасці і віртуальнасці для выяўлення іх ролі ў трансфармацыі вобразнай структуры сучаснага экраннага мастацтва.

Метадалагічную аснову даследавання складае сістэма прынцыпаў, прыёмаў і спосабаў вывучэння і аналізу агульных заканамернасцяў развіцця мастацтва. У працы выкарастаны агульныя і асобныя метады навуковага даследавання: сістэмна-структурны, логіка-абстрактны, аналіз, сінтэз, а таксама кампаратыўны метады даследавання.

Навуковая навізна работы заключаецца ў тым, што аўтарам упершыню ў Рэспубліцы Беларусь паказваецца ўзаемасувязь прынцыпаў віртуальнасці і гіпертэкстуальнасці. Разгледжана спецыфіка віртуальнасці і гіпертэкстуальнасці ў экранным мастацтве. Дваадзіная прырода віртуальнасці і гіпертэкстуальнасці праецыруецца на працэс асэавання шэрагу мастацкіх экранных твораў канца XX ст. Распрацаваны тэарэтычныя абгрунтаванні тэрмінаў “віртуальнасць”, “гіпертэкстуальнасць”, “экраннае медыйнае мастацтва”, прапанавана класіфікацыя экраннага медыйнага мастацтва. Вызначана змястоўнае і канструктыўнае значэнне нелінейнай структуры ў вобразнай сістэме. У даследаванні працы распрацаваны метады аналізу нелінейнай апавядальнай структуры ігравога экраннага твору, выяўлены характарыстыкі уздзеяння нелінейнасці і віртуальнасці на ўсіх узроўнях вобразнай структуры фільма.

## RESUME

Smulskaya Svetlana

The screen art of 80-90-s, 20<sup>th</sup> century: phenomena of hypertextuality and virtuality.

Key words: virtual reality, virtuality, simulacre, hypertext, hypertextuality, screen media art, technoimage, intercharacter.

The object of the given work is the screen art of the 1980-1990-s.

The subject of the present disseration research is the specificity of the manifestation of hypertextuality and virtuality in an image system of the screen works of the end of 20<sup>th</sup> century.

The aim of the work is to give the theoretical grounds of two united parts of hypertextuality and virtuality for showing their role in the transformation of image structure of modern art.

The system of principles, devices and ways of research as well as the analysis of general laws of art development forms the methodological basis of the research. General and individual methods of scientific research are used in the given work; they are: system-structural, logical and abstract, analysis, synthesis, so as comparative method.

The scientific innovation of the work lies in the fact that the author (for the first time in the Republic of Belarus) shows the correlation of virtual principles and hypertextuality. The specificity of virtuality and hypertextuality in modern screen art are examined. The nature of the two united parts of virtuality and hypertextuality is projected on the processes of thinking of several screen works of the end of 20<sup>th</sup> century. The theoretical grounds of the terms “virtuality”, “hypertextuality”, “screen media art” are worked out; the classification of screen media art is offered. The meaning of contents and constructive meaning of nonlinear structure in web-design are defined. In the present work the method of analysis of nonlinear narrative structure of playing screen works is worked out so as the character of influencing nonlinearity, virtuality on all the levels of an image structure of a film is defined.

**СМУЛЬСКАЯ СВЕТЛАНА ЮРЬЕВНА**  
**ЭКРАННОЕ ИСКУССТВО 80–90-Х ГГ. XX ВЕКА:**  
**ФЕНОМЕН ГИПЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ И ВИРТУАЛЬНОСТИ**

17.00.09 – теория и история искусства

Автореферат диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

---

Подписано в печать 14.12.2004 г. Формат 60×84/16. Бумага писчая №2.  
Усл. печ. л. 1,28, Уч.-изд. л. 1,15. Заказ № 402 : Тираж 100 экз.

---