

РОССИЙСКИЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРОЛОГИИ
МИНИСТЕРСТВА КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА.
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**



Санкт-Петербург
2012

УДК 778.534
ББК 85.37

Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К. Э. Разлогов. — СПб.: «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012. — 752 с.

ISBN 978-5-86007-681-5

Эта книга на сегодняшний день не имеет аналогов. Она восполняет пробел, реально существующий и болезненно ощущаемый всеми, кто работает в данной сфере. При подборе текстов составители, исходя из потребностей практики, учли новейшие данные ряда научных дисциплин — культурологии, философии культуры, теории медиа, киноведения, искусствоведения, междисциплинарных исследований.

Книга логически выстроена с учетом того факта, что технические артефакты развиваются неравномерно и соответствующая отрасль входит в пору зрелости по-разному. В нее вошли блоки текстов, посвященных формированию коммуникационных, художественных и прочих характеристик экранных технологий.

Разделы охватывают основные аспекты совершенствования экранных технологий с момента их зарождения и до сегодняшнего дня, их освоение традиционными и новыми видами искусств, применение в социальной и культурной практике. Особое внимание уделяется самым перспективным направлениям развития и современного состояния информационно-технологического обеспечения экранной культуры.

Многие работы впервые переведены на русский язык и впервые будут опубликованы.

Предназначена для студентов, специализирующихся в области теории кино, аудиовизуальных масс-медиа, видео- и медиакультуры, теории коммуникации, коммуникационных, информационных и творческих возможностей сети Интернет, а также для всех, кто работает в этой сфере.

Главный редактор: *Кирилл Эмильевич Разлогов* — доктор искусствоведения (1985), профессор (1988). Директор Российского института культурологии с 1989 г. Заслуженный деятель искусств России (1996), кавалер ордена Дружбы (2006).

Член Российской академии естественных наук, Российской академии Интернета, член бюро Научного совета РАН по изучению и охране культурного и природного наследия, председатель комиссии Совета по изучению социально-культурных процессов в современном мире.

Авторы-составители: *Чистякова Виктория Олеговна* — кандидат философских наук, зав. сектором экранной культуры и новых технологий коммуникации Российского института культурологии; *Иоскевич Яков Борисович* — доктор искусствоведения, ведущий научный сотрудник сектора художественной культуры Российского института истории искусств (Санкт-Петербург).

***Издана при финансовой поддержке Министерства культуры
Российской Федерации***

ISBN 978-5-86007-681-5

© Коллектив авторов, 2012
© Российский институт культурологии, 2012
© Бакланова А. П., обложка, 2012
© ООО «ДМИТРИЙ БУЛАНИН», 2012

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	5
-------------------	---

Глава 1. Экран как формообразующий принцип в культуре

<i>Разлогов К.</i> Экран как мясорубка культурного дискурса	9
<i>Гир Ч.</i> Генеалогия компьютерного экрана	38
<i>Манович Л.</i> Археология компьютерного экрана	55
<i>Мондзэн М.-Ж.</i> История одного призрака	77
<i>Хухтамо Э.</i> Заметки по поводу археологии медиа	95
<i>Манович Л.</i> Новые медиа от Борхеса до HTML	107
<i>Хухтамо Э.</i> Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа	116

Глава 2. Феноменология

<i>Тарковский А.</i> Запечатленное время	177
<i>Аронсон О.</i> Кинематографический образ: переизобретение чуда	206
<i>Михалкович В.</i> Время телевидения	226
<i>Вуненбургер Ж.-Ж.</i> Телевизионные миражи электронной эры	252
<i>Аронсон О.</i> Телевизионный образ, или Подражание Адаму	264
<i>Сергеева О.</i> Компьютерный экран как элемент домашней повседневности	274
<i>Иоскевич Я.</i> Интернет как новая среда художественной культуры	299
<i>Кривуля Н.</i> Интернет и сетевая анимация	334
<i>Манович Л.</i> Цифровое кино и история движущегося изображения	377

Глава 3. Контексты

<i>Жиро Т.</i> Кино и технология	399
<i>Михалкович В.</i> Кино и телевидение, или О несходстве сходного	423
<i>Вдовенко И.</i> Театр и новые технологии: интерактивность, телесность, текст	488

<i>Лебедев А.</i> Виртуализация музея или новая предметность?	507
<i>Иоскевич Я.</i> Видеоарт: между телевидением и искусством	523
<i>Фегельсон К.</i> Цели техноарта	557
<i>Эскенази Ж.-П.</i> Кино, новые технологии и социальные диспозиции	563
<i>Лапина-Кратасюк Е.</i> Конвергенция телевидения и Интернета в российской медиасистеме первой половины 2000-х гг.	579
<i>Вуненбургер Ж.-Ж.</i> Кино встречает новые медиа	597

Глава 4. Методология

<i>Петровская Е.</i> «Какая угодно» фотография	605
<i>Соколов В.</i> О теоретическом и эмпирическом уровнях киноведения	632
<i>Изолов Н.</i> Кадр	657
<i>Вархотов Т.</i> «Работа фильма» как предмет теории кино	669
<i>Рейфман Б.</i> Неповествовательные элементы киноформы в некоторых немецких и французских теориях киноавангарда	690
<i>Чистякова В.</i> Эссе о кинокадре	719
<i>Жименез М.</i> Эстетический вызов технологического искусства	733
<i>Гавришина О.</i> Об одной фотографии Ж.-А. Лартига	745

ПРЕДИСЛОВИЕ

Количество и разнообразие экранов в нашей жизни непрерывно растет, что все чаще дает исследователям повод выделять в качестве предмета анализа экранную форму как таковую, обладающую специфической историей и функциями. Ярким тому примером выступает предложенная историком медиа Эрки Хухтамо концепция «экранологии» (screenology) – нового исследовательского поля, в которой экран трактуется как важнейший элемент современных медиапрактик. Другой исследователь медиа, Лев Манович, дает в своих работах развернутый анализ экрана как основного интерфейса коммуникации и творчества. Феномен экрана в различных его проявлениях изучается сегодня большинством представителей media studies, занимающихся проблемами опосредованности в культуре, которые вновь актуализировались в связи с экспансией электронных средств информации и коммуникации.

Данная книга открывает, по сути, новый ракурс исследования культуры, который можно было бы условно назвать screen studies (исследования экрана), поскольку в ней оказались собраны размышления о специфике как конкретных экранных форм (кино-, теле-, компьютерного экрана и др.), так и экрана в качестве одного из базовых формообразующих принципов в культуре. Исследуется происхождение экранов, их взаимодействие и функционирование в различных социальных практиках. Часть работ отдельных отечественных и зарубежных авторов демонстрирует развитие методологических подходов к теме экрана.

В книге впервые представлены на русском языке тексты современных западных исследователей: Ч. Гира, Ж.-Ж. Вуненбургера, Т. Жиро, Ж.-П. Эскенази и других. Публикуются также работы советских и

российских исследователей экранной культуры и медиа. Читатель сможет познакомиться с публикуемыми впервые или же перепечатанными из малодоступных изданий трудами В. Соколова, Я. Иоскевича, В. Михалковича, Н. Изволова, Б. Рейфмана, Е. Петровской, Т. Вархотова.

Сборник состоит из четырех разделов, последовательно раскрывающих феномен экрана и эффекты «экранности» в культуре. Первый раздел посвящен экрану как формообразующему принципу в культуре. В статьях этого раздела отчетливо обозначены контуры «экранологии», формирующейся субдисциплины в рамках *media studies*. Второй раздел — «Феноменология» — акцентирует проявления экрана в самых разных областях культуры, начиная с мира повседневности и заканчивая художественным творчеством. Третий раздел посвящен полиморфизму экрана в техническом и социальном аспектах, а также многообразию контекстов его бытования в культуре. В четвертом разделе публикуются работы методологического характера. Авторы раздела останавливаются на теоретических и эмпирических аспектах изучения экранной культуры, фундаментальных и прикладных направлениях анализа экранных форм.

В. Чистякова

ГЛАВА 1

**ЭКРАН
КАК ФОРМООБРАЗУЮЩИЙ ПРИНЦИП
В КУЛЬТУРЕ**

КИРИЛЛ РАЗЛОГОВ

ЭКРАН КАК МЯСОРУБКА КУЛЬТУРНОГО ДИСКУРСА

Первая публикация: *Разлогов К. Э.* Экран как мясорубка культурного дискурса // Языки культур: взаимодействия / Сост. и отв. ред. В. Рабинович; науч. ред. А. Рылева. М.: М-во культуры РФ, Рос. ин-т культурологии, 2002.

Метафора, положенная в основу этой статьи и отраженная в ее названии, оказалась на поверку значительно более плодотворной, чем можно было себе представить на первый взгляд. Идея культурного дискурса как целостного, почти органического объема информации и мясорубки как средства ее переработки для дальнейшего перевода в более удобоваримую форму по отношению к искусству экрана и к аудиовизуальной культуре в целом представляется весьма и весьма полезной, причем с самых разных точек зрения.

Эффект реальности и разделка ее туши

Родовое проклятие кинематографа и телевидения заключалось в имманентной достоверности фотоизображения, а затем и звукозаписи и звуковоспроизведения. Эффект реальности лежал в основе традиционной эстетики кино. Сфотографированная жизнь могла быть уподоблена куску мяса — целостному и непереработанному фрагменту реальности, вырезанному рамкой кадра (иными словами, фотографом или оператором) из туши окружающего мира и в такой своей «сырой» форме представленному зрителям.

Именно необработанная реальность, существующая сама по себе, и производила впечатление на первых зрителей кинозалов. Куски могли быть разные: от выхода рабочих с фабрики Люмьера до демонстрации коронации в разных концах Европы, а затем за ее пределами;

от повседневной жизни улиц до интимного кормления ребенка; от действительно документальных кусков жизни до тщательно реконструированных игровых сценок. Первые фильмы, представлявшие собой единый, цельный кадр, длительность которого определялась просто длиной пленки в аппарате, и были тем первичным материалом, из которого возникала специфика кинематографа.

Эффект достоверности был еще более усилен при появлении телевидения, которое не без основания воспринималось как видение на расстоянии опять-таки того же самого целостного нерасчлененного куска реальности, куска, не переработанного и не подвергнутого никаким специфическим манипуляциям, кроме чисто технического переноса на более или менее отдаленное расстояние от места действия к экранам телевизионных приемников.

Парадокс здесь состоял в том, что сам мир, фиксируемый кинокамерой или транслируемый камерой телевизионной, уже к тому времени потерял свою невинность, он представлял собой культурный текст, в котором был запечатлен как опыт человечества, так и опыт тех конкретных людей, которые выбрали его для фиксации и передачи. С точки зрения семиотики, возникновение которой почти совпало с рождением кинематографа, знаковость охватывала уже не только письменные тексты, но и по существу весь мир, приспособленный человеком для жизни, т. е. всю сферу культуры.

Не случайно искусство, да и любая другая знаково структурированная область человеческой деятельности, получила в семиологической традиции название «вторичной моделирующей системы». И хотя под первичной подразумевался исключительно естественный язык, язык устно-письменный, вторичность охватывала и те явления, которые не имели прямого отношения ни к лингвистике, ни к литературе. Особенность кинематографического и телевизионного перевоплощения реальности заключалась в том, что оно могло представляться, а многим и представлялось, нейтральным, опосредованным технически, но не творчески; вторичность эта была результатом действия машин, а не рукотворным произведением традиционных искусств. Культурный дискурс существовал как бы сам по себе перед камерой, а камера лишь фиксировала или передавала на расстояние этот текст.

Отсюда и разработанная еще Вальтером Бенямином теория решающего перелома в развитии творчества и восприятия искусства, связанного с воспроизводимостью без потерь произведений технически

опосредованных видов искусств, в первую очередь экранных, с отсутствием единого и единственного рукотворного оригинала и неотличимостью его от репродукций.

Парадоксально, но эффект присутствия в течение XX века все более и более переходил в проклятие возможности глобального искажения любой реальности, ее реконструкции и придания ей облика более чем достоверного. Потеря произведением искусства ауры единственности и неповторимости превращала текст культуры в глобальный интертекст — взаимодействие многих текстов. Последнее с такой же легкостью фиксировалось техникой, как и разыгрывалось в умах создателей произведений и воспринимающих их субъектов, которые уже не могли быть названы просто потребителями, а становились сотворцами. Сама идея вмешательства в культурный дискурс, называемый «реальностью», его переработки, изменения, создание новых смыслов, не содержащихся в непосредственных предкамерных материалах, стала своеобразной манией многих поколений художников экрана.

Не случайно первой весточкой этого нового подхода стала гипертрофия монтажа, представлявшего собой, если разворачивать избранную нами метафору, разрезание культурного дискурса на куски и тем самым подготовку их к торжеству мясорубки. Идея столкновения двух кадров для порождения третьего смысла, содержащаяся в практике многих режиссеров мира уже в конце 1910-х годов, получила завершенное теоретическое обоснование и воплощение в советском так называемом поэтическом кино. Знаменитый эффект Кулешова, который, по свидетельствам очевидцев, придавал различные выражения одному и тому же кадру актера Ивана Мозжухина в зависимости от того, с чем он монтировался: с едой, прекрасной дамой или трупом, — был лишь первым шагом к созданию нового сконструированного художником мира из кусков самой реальности («киноглаз» Дзиги Вертова), или из кусков реальности, соответствующим образом препарированной, как в картинах Сергея Эйзенштейна. Между монтажом и авторством в кино существовала и в теории и на практике тесная связь, и именно эта связь явилась основой первого этапа работы глобальной мясорубки, в которую превратилась экранная трансформация реальности.

Однако эта трансформация не только рисковала уничтожить, но и на деле убивала псевдоорганичность, иллюзию реальности на экране, которая составляла фундаментальный механизм психологической

убедительности кинофильмов. Поэтому, наряду с открытыми и открытыми монтажными конструкциями в искусстве авангардном или авангардистском, в «нормальном» кино получила распространение, а затем и возобладали скрытая форма монтажности, так называемая рас- кадровка, которая, технически используя все механизмы монтажа, разрезая цельные сцены и эпизоды на куски, а затем склеивая эти куски по прихоти режиссера и монтажера, тем не менее имитировала течение самой реальности, из которой незаметно для зрителя убиралось все «второстепенное», проходное, и оставался драматургический и изобразительный концентрат того смысла, который авторы хотели вложить в произведение.

Обычный зритель, наблюдающий за телевизионным сериалом или «нормальным» игровым фильмом, вовсе не отдает себе отчета в том, что его ведут в определенном направлении; ему кажется, что он видит пусть разыгранную актерами, но саму реальность, и если он не специалист, он и не замечает, в какое мгновение камера перескакивает от одного ракурса к другому и какие именно моменты действия исчезают в силу этих переходов. Он чувствует себя свободным, однако культурный дискурс уже не представляет собой большого и цельного куска мяса, вырезанного из туши культуры по прихоти оператора, а является целенаправленной аранжировкой предварительно разрезанного и пропущенного через мясорубку куска, который уже переработан в некое более или менее псевдоорганическое тело, каковым на поверку и является фарш.

Конечно же, на протяжении истории кино неоднократно предпринимались попытки восстановить свободу зрителя по отношению к изображаемой реальности и как бы вернуться обратно к неиспорченному технологией эффекту достоверности.

Одна из таких форм получила название «глубинной мизансцены», дополняемой внутрикадровым монтажом. Родоначальниками этого специфического метода по праву считались Михаил Ромм, Жан Ренуар и Уильям Уайлер, а верховными жрецами — Орсон Уэллс и Альфред Хичкок. Вместо того чтобы разрезать пленку на куски, а потом их склеивать, авторы такого рода фильмов отделяли главное от второстепенного путем движения камеры, зачастую весьма и весьма сложного, переходящего от персонажа к персонажу, от говорящего к слушающему, от одного события к другому. Зритель при этом как бы уподоблялся камере и сквозь механический глаз объектива следил за происходящим.

Несколько более сложные механизмы вступали в силу, когда в одном кадре использовалось несколько планов: передний, средний и задний, показываемых с равной степенью отчетливости. Если в первые десятилетия истории кино операторы постепенно учились выделять фокусировкой в кадре лишь определенную пространственную зону, в которой и происходило действие, их последователи в 40-е и 50-е годы проделали обратную операцию и, благодаря особого рода оптике, показывали передний и задний планы с одинаковой четкостью. Это позволяло вносить в кадр, наряду с необходимыми, основными для дальнейшего развития событий элементами, вещи второстепенные, составляющие часть информационного «шума». Экранная мясорубка уподоблялась детективному повествованию, в котором самые существенные детали, пусть отраженные на страницах книги или на экране, остаются незаметными, поскольку перемешиваются с другими — несущественными или уводящими в сторону от подлинной линии расследования.

В этих условиях зритель сам становится как бы соавтором повествования и, пытаясь разгадать замысел автора, может двинуться в совершенно непредвиденном направлении. Более того, действие на переднем плане нередко использовалось как преграда, препятствующая восприятию основного содержания кадра и заставляющая зрителя пробираться и пробиваться сквозь эти подробности, как сквозь чащу леса, для того, чтобы наконец выйти на открытое пространство сюжета. Зритель как соучастника мясорубки можно считать соавтором самого процесса перемалывания культурного дискурса.

Как же быть с автором в тех случаях, когда его вмешательство нарочито сводится к минимуму, когда камера, как в самых ранних фильмах или на заре истории телевидения, ограничивается лишь фиксацией внешнего облика реальности и его передачей на расстояние? Кто же является творцом произведения, если сам автор стремится умереть, правда, уже не в актере, как Станиславский, а в самой технике воспроизведения, будь то фотографическим или электронным путем?

Ответ на этот вопрос пыталась дать теологическая теория кино, согласно которой именно самоустранение человека как автора дает возможность раскрыть подлинный смысл всей реальности и любого его куска, обнаружить Творца с большой буквы — Господа Бога. С точки зрения этих теоретиков, именно Его текст запечатлевается и передается благодаря механизмам экранного искусства, подобно тому, как не-

рукотворный образ Христа отпечатывался в евангельской традиции без участия художника прямо на ткани.

Именно кинематограф позволил отпечатать, правда, уже не на ткани, а на пленке, любой кусок реальности, тем самым зафиксировав творение не человека, а Господа Бога. Сочетание этих кусков в конечном счете и составляют такое сложное и вторичное образование — мясорубку во второй степени, какой является телевизионная программа.

Именно в ней первоначально и перекрещивались различные слои реальности и культурного дискурса, сочетались игровые и документальные элементы, хроника, прямые репортажи и репортажи из телестудий, которые постепенно выстраивались в определенную систему, эволюционировавшую со временем и во времени. Появление и исчезновение дикторов, разные формы перехода от передачи к передаче, от анонса к фильму, наконец, вторжение рекламных вставок в коммерческом телевидении превращали экранную мясорубку из простого и почти ручного механизма в сложную, тысячу раз опосредованную систему зеркал, способную перемолоть по существу любой материал, превращая его в часть телевизионного зрелища. Фильмы и разного рода передачи, новости, телевизионные игры, рекламные и видеоклипы — все это куски кусочков, рассекаемые еще и дополнительно, поскольку рекламные вставки сделали нормальной на коммерческих каналах рубку ранее целостных произведений на отдельные фрагменты и, в зависимости от точки зрения исследователя, в качестве главной могла выступать и сюжетная канва телевизионного сериала и последовательность рекламных вставок.

Появление многосерийности на телевизионных экранах добавило еще большую сложность и изощренность временным промежуткам. Один и тот же сериал мог демонстрироваться как в определенное время в течение недели, так и по выходным еженедельно, а в ряде случаев, менее соответствующих специфике телевидения, ежемесячно, а то и ежегодно, как «Старые песни о главном» на ОРТ.

Кто вертит мясорубку?

Важнейшем элементом — своеобразным фигурным ножом нашей мясорубки представляются механизмы формирования программ, определяемые... госпожой Одиль Мат и господином Гаспаром Дюмарше.

Эти вымышленные персонажи и крутят ручку допотопной мясорубки телевизионного вещания.

Они были выдуманы во Франции и разрекламированы известным публицистом Бернаром Пиво — ведущим одной из самых удачных телепередач Франции об искусстве — «Бульон культуры». Возможно, сам Пиво их и обозвал. Ведь это — фонетические трансформации (разумеется, франкоязычные) двух ключевых слов современного телевизионного катехизиса — *audimat* («одимат») и *parts du marche* («пар дю марше»). Первое обозначает механизм фиксации масштабов аудитории той или иной передачи (программы или канала в целом), второе — долю числа зрителей, приходящихся на ту или иную передачу, по отношению к общему количеству смотревших телевизор в данное время.

Теперь понятно, почему эти персонажи столь могущественны. Они способны выкинуть из эфира любую программу, которая им придется не по вкусу. Бернар Пиво — знаменитость, его «бульон» входит в число самых популярных передач о культуре, демонстрируется он по второму государственному каналу французского телевидения, но и здесь, и по отношению к нему жесткость Одиль и Гаспара (иронично представленных как супружеская пара) остается в силе. Ведь именно они устанавливают законы, по которым та или иная программа попадает в эфир в определенные дни, время суток или исчезает вовсе.

Какие здесь существуют «пороговые» значения?

В мировой практике они весьма различны. В качестве крайнего примера можно привести франко-германскую телекомпанию «Арте». Она вещает только в вечерние часы, но даже в «прайм-тайм» ее аудитория колеблется в узком промежутке между одним и двумя процентами. В наших условиях подобный канал давно был бы ликвидирован. Но в том и секрет, что «Арте» финансируется полностью из государственных бюджетов пока двух стран и призван обслуживать ту часть зрителей, которая не удовлетворена усредненным телевизионным вещанием. Потенциальный масштаб такой аудитории — от 3 до 7%. «Арте» пока удалось отвоевать из них только половину, поскольку остальные либо не включают телевизор вообще, либо параллельно смотрят отдельные интересные программы и на других каналах.

На «нормальном» канале для сохранения эфира аудитория той или иной передачи не должна опускаться ниже 50% средних показателей для данного канала, данного дня и времени. Самое трудное определить, какая передача заслуживает такую «фору», а какая — нет.

Тем временем интеллигенция, претендующая на монополию культурного дискурса, продолжает негодовать. Бернара Пиво можно понять. Его позицию разделяют многие деятели культуры на Западе и на Востоке. Но не считаться с супругами-садистами (садистами и по отношению к создателям передач, и по отношению к аудитории) нельзя...

У нас соответствующих персонажей во всей их красе пока нету. Их изображают (и занимают их место) крошечные, но многочисленные (как водится, англоязычные) монстры — «рейтинги». Они бывают разные. Особую слегка скабрёзную популярность в свое время получили «вялые» или «мягкие» рейтинги. Думаю, что такие ассоциации возникли у творческой общественности не случайно. Демонстративным «снижением» она стремилась смягчить травму систематического изнасилования.

Благодаря «рейтингам» отечественные телекомпании пытаются узнать сами (а чаще — доказать другим), кто, сколько и как их смотрит.

Нет ничего легче опровержения одних рейтингов ссылками на другие. В абсолютном значении они нередко расходятся до противоположного. Не столь давняя (правда, не очень громкая) перепалка, связанная с оценкой масштабов аудитории нового канала «REN-TV», тому наглядное свидетельство.

Но попробуем задуматься над тем, что же на самом деле могут обозначать рейтинги, как они соотносятся с Гаспаром и Одиль?

Сразу скажу, что и Одиль Мат — система электронного замера масштабов аудитории — не всесильна. Она не позволяет определить, смотрят ли телевизор на самом деле, слушают издали или просто автоматически включают, перебазируются на кухню, а перед уходом на работу забывают выключить. Не ясным остается и то, сколько членов семьи или их гостей находятся перед «ящиком».

Это ошибки механические. С «человеческим фактором» ситуация оказывается значительно сложнее. Не случайно многие отечественные социологи считают, что на нашей почве технически «чистые» методы вовсе работать не будут: как только люди узнают, что к их телевизорам подключен механизм, позволяющий определить, что они смотрят, как они тут же из чувства долга вовсе перестанут выключать аппарат и, памятуя о тесте на благонадежность, начнут отдавать предпочтение демонстрациям президента, правительства и парламентариев.

Под рейтингами у нас чаще всего (неправильно — их реальная природа та же, что и у Одиль) подразумеваются просто результаты соци-

ологических опросов. Большинство из них (особенно те, что проводятся систематически) касаются исключительно жителей Москвы (реже — Петербурга). И одно это уже сразу фальсифицирует всю картину реальной телевизионной аудитории. Во-первых, в Москве больше, чем где бы то ни было в России, сам выбор программ, во-вторых, здесь принципиально иной по возможностям парк телевизионных приемников, в-третьих, вкусы москвичей, как показывают хотя бы результаты любых выборов, разительно расходятся с пристрастиями жителей даже Московской области, не говоря об отдаленных районах России.

Тем не менее и московские рейтинги в чем-то поучительны. Они показывают относительную величину аудитории той или иной программы или передачи, фиксируют «перетекания» зрительской массы с канала на канал. Проводя опросы по аналогичной выборке постоянно, можно определить, какого рода репертуар москвичи смотрели или стали смотреть больше, а какой — меньше. На этом основании можно делать определенные выводы и при формировании программ... регионального московского вещания (или, цинично, вещания национально-го, если для руководства того или иного канала имеет значение исключительно реакция в пределах Садового кольца). При этом абсолютные цифры лишены какого бы то ни было реального значения. Разовые опросы, охватывающие большие пространства, теряют всякий смысл, коль скоро их не с чем сравнивать.

Внутри каждого рейтинга высчитывается и доля аудитории, приходящаяся на передачу, программу или канал. Конечно, она имеет относительное значение только в пределах данного опроса. Сам по себе этот показатель даже более важен для определения успеха или неудачи той или иной передачи, нежели «прямой» процент аудитории от общего числа опрошенных, хотя он и меньше влияет на «первопричину» распространения замеров аудитории — рекламодателей. 5 % могут составить более половины всех «полуночников» и менее одной десятой общего числа телезрителей в «прайм-тайм». Тем не менее для оценки популярности той или иной программы сравнительные значения могут быть очень поучительными.

Важно и то, с кем и как конкурирует подвергнутая рейтинговой оценке передача. В одном контексте, по соседству с суперпопулярными программами соседних каналов, успешными можно считать единицы процентов, а в другом — на «пустом» фоне — для этого потребуются десятки.

Таким образом даже в нынешнем своем весьма сомнительном качестве рейтинги продолжают оставаться индикаторами успеха. Однако для того, чтобы понять, чем и как этот успех (или провал) генерируется, одних цифр, конечно, мало. Здесь может помочь лишь более детальный анализ типа передачи, ее характера и жанра, «имиджей» ее участников или исполнителей. Это уже задача исследовательская, а не сугубо прагматическая. Составителям программ ее решение, как правило, не нужно вовсе, более того, оно рискует разрушить существующую систему координат. Ведь именно она создает распространенную иллюзию, что практики и так все знают (и потому так часто ошибаются).

Если существующая система рейтингов при соответствующей научной обработке может дать интересные и по-своему показательные результаты, то как практический инструмент оценки потенциальной эффективности рекламы она, строго говоря, не годится вовсе, хотя именно с этой целью — давления на рекламодателей — и используется.

Не годится она не только по внешним причинам, в силу широко распространенной фальсификации данных под нужные результаты, но и по причинам сугубо техническим: бессмысленности оценки абсолютных масштабов аудитории в силу несовершенства механизмов ее измерения и, что, пожалуй, самое главное, из-за особой организации потребительского рынка. Его особенности таковы, что основная часть денег сконцентрирована у исключительно небольшой части населения. Поэтому три «новорусские» семьи эквивалентны десяткам тысяч обычных граждан. Для того чтобы определить реальную покупательную способность аудитории той или иной телепрограммы, нужно проводить специальные «нерейтинговые» опросы, которые бы содержали данные не столько о количестве зрителей, сколько об их качестве, иными словами — о благосостоянии каждого из них.

Зная условный характер рейтингов и понимая, как сложна обработка результатов для того чтобы определить, что же на самом деле происходит, телекомпании и рекламные агентства весьма откровенно фальсифицируют данные в борьбе против конкурентов. Возможности для этого чрезвычайно широки. Естественно, каждый из каналов работает на повышение собственного статуса в ущерб остальным. Первый, самый распространенный способ «возгонки», не связанный с какими бы то ни было опросами, — завышение размеров совокупной потенциальной аудитории канала.

Если технические возможности сигнала оказываются очевидно ограниченными, в ход пускаются легенды о распространении передач по региональным и местным каналам эфирного и кабельного телевидения, проконтролировать которые, учитывая масштабы страны, нереально. Далее вступают в силу механизмы ретрансляции на базе реальных или вымышленных спутников.

Наконец, из десятков продаваемых различными фирмами рейтингов фиксируются исключительно наиболее выгодные для себя значения. Я уже не говорю о тех весьма нередких случаях, когда публикуемые цифры берутся «с потолка» или в ходе «редактуры» изменяются вплоть до противоположных по звонку издателя или контролирующего его конгломерата.

Идеалом в этом плане представляется создание «своей» социологической службы, которая будет давать только оптимальные рейтинги.

Но и эти данные на самом деле можно использовать для исследования телевизионных нравов и аудитории малых экранов. Зная, кто и в какую сторону трансформирует рейтинги, не сложно опять-таки получить не абсолютные данные, а сравнительную картину того, как меняется и распределяется телеаудитория. Разумеется, всегда полезным оказывается описание методологии опроса, того, каким именно способом получен тот или иной результат.

В качестве анекдотического примера здесь можно привести уже старые данные весьма серьезной французской службы «Медиаметри», которая, выполняя очередной заказ, «доказала», что недавно появившуюся в нашем эфире зарубежную радиостанцию слушает... более половины населения. Этот фантазмагорический результат был «начислен» сугубо математическим способом: ежедневные замеры аудитории давали цифру от 7 до 10 %, данные за неделю (7 дней) суммировались и получалась искомая виртуальная реальность. Не надо быть особым специалистом, чтобы понять источник фальсификации: масса слушателей вовсе не обновлялась, а скорее повторялась ежедневно.

Еще большие парадоксы мы обнаружим при анализе программной результативности рейтингов. Если Одиль Мат и Гаспар Дюмарше хоть и безжалостны, но неподкупны, строги и справедливы, то «мягкий рейтинг» послушно сгибается при малейшем дуновении номенклатурных или коррумпированных сквозняков.

С одной стороны, есть программы, которые демонстрировались, демонстрируются и будут продолжать демонстрироваться абсолютно

независимо от рейтингов. Вечной индульгенцией обладает официальная политическая пропаганда, впрочем, абсолютно не эффективная, если ее никто не смотрит.

На противоположном полюсе оказываются наиболее популярные программы, которые и борются между собой, завоеывая массы. Они сохраняют свое место, пока их много смотрят, и по экономическим и конъюнктурным обстоятельствам нередко «перепрыгивают» с канала на канал.

Наибольшие проблемы связаны со всей промежуточной зоной — теми программами, передачами, фильмами, аудитория которых подвержена значительным колебаниям, не всегда точно улавливаемым рейтингами. Здесь чрезвычайно много загадочного и практически не исследованного. В таких случаях необходимы и тонкие измерения зрительского внимания («запоминания» просмотренных передач), и фиксация вариаций аудитории, ее восходящей или нисходящей динамики. Ведь известны случаи, когда программа, начав почти с нуля, за месяц-другой выходила в лидеры. И, наоборот, со временем аудитория многих некогда популярных шоу стремительно падала. Правда, если они и снимались с эфира, то по совсем другим причинам, хотя и со ссылкой на рейтинги.

Таким образом, Одиль Мат и Гаспар Дюмарше в нашем доморощенном варианте представляются не столько террористами, приводящими в ужас руководство каналов и службы программ, сколько наемными убийцами, услужливо выполняющими грязную работу. Без всяких на то объективных оснований они помогут уничтожить в мясорубке любую негодную программу, а при необходимости захватят в свои виртуальные сети и могущественного рекламодателя. Они напоминают лису Алису и кота Базилио, работающих по указаниям очередного Карабаса-Барабаса с помощью не только мягкого, но и гибкого рейтинга.

Особенно четко это проявляется в эволюции кинопоказа на отечественном телевидении.

Комбинированный фарш: кино на телевидении

Кинофильмы с первых лет распространения ТВ составляли значительную и творчески и коммерчески ведущую часть телевизионных программ.

В «доброе старое время» собственно кино на телевидении дозировалось столь же (если не более) строго, как и в кинотеатрах, и все же было своеобразным эпицентром зрительского внимания. В этом своем качестве оно, на первый взгляд, не нуждалось в «культурной» протекции.

Сразу оговорюсь, что с точки зрения здравого смысла (и профессионального культуролога) массовая культура (в том числе и телевидение и СМИ в целом) является неотъемлемой частью культуры, в современном мире — частью господствующей. Но это здравый смысл.

Позиция «просвещенной» части человечества и соответственно практика телевизионного вещания иная. Здесь культура делится на «подлинную» (классическую и экспериментальную) и «неподлинную» (псевдокультуру, антикультуру и т. п.). В соответствии с этим делением в программах вещания выделяется узкая щель для «культурно-просветительских» программ. Как я уже отмечал, по сложившейся в мире практике, они остаются в сетке при условии достижения 50 % от среднего рейтинга канала в соответствующее время. Правило это неписаное, но оно составляет часть культурной политики — классическое и экспериментальное искусство получает своеобразную «фору», способствующую если не воспитанию, то хотя бы просвещению публики.

Какой предстает в этом контексте историческая эволюция кинопоказа на отечественных телевизионных экранах?

С ослаблением цензурных запретов прорыв «колбасного фарша» (знаменитого высоким содержанием бумаги) на малых экранах был менее впечатляющим, чем на больших, где секс и насилие (в самых дешевых примитивных вариантах) стали безраздельно господствовать. Связующим звеном здесь служили пиратское видео и кабельное ТВ, кормившие тем же месивом.

Когда бойкот нашего рынка со стороны крупных американских компаний прекратился, стало очевидно, что драма кинопосещаемости состояла не столько в низкопробности репертуара, сколько в недифференцированности предложения и вкусов потенциальных зрителей. Когда крупные произведения современного зрелищного массового кино, чемпионы мирового проката попали на наши экраны, они не только не вернули зрителей в кинотеатры, но и проиграли в конкуренции с бараклом. Печальные результаты этого процесса общеизвестны.

Проникновение зарубежного кино на наши телеэкраны было постепенным и поэтому менее болезненным. Даже барахло здесь было (и остается) качеством повыше, поскольку самые низкопробные варианты все-таки нецензурны.

Качественная же продукция первоначально отпущалась нам по хронологии, поскольку американцы наивно полагали, что на шестой (ныне седьмой) части мира будут работать те же закономерности, что и в других местах.

Первой ласточкой стала голливудская киноклассика на ТВ-6, тогда еще локальном и мало кому доступном канале, совместном детище Сагалаева и Тернера. Было особенно обидно, когда среди серийной продукции появлялись действительно выдающиеся произведения киноискусства 30–50-х годов, никому здесь не известные и никем не замечаемые (разве как образ вражеского проникновения). Канал никак не помогал абсолютно неграмотному в этом плане зрителю. Откуда последнему было знать, что ему показываются шедевры, по своему культурному значению сопоставимые с «Сикстинской мадонной», «Войной и миром» или музыкой бывшего тапера Шостаковича? Одно чудо «опознания» шедевра минувших лет все же произошло, но не на малом экране, а в кинотеатрах в то время, когда туда еще ходили зрители. Официальная премьера «Унесенных ветром» стала фактом культурной жизни страны, но ее эффект, к сожалению, не распространился на последующие шаги Теда Тернера по нашей земле.

С уходом с отечественной сцены знаменитого плейбоя ТВ-6 нашел свою нишу в семейной и молодежной развлекательности.

Аналогично — от романа до развода — развивались отношения РТР с фирмой Дисней и «Останкино» — с «Коламбией».

Формула сочетания просветительства и развлекательности была найдена накануне столетия кино, когда на короткий период киноклассика получила права гражданства сначала на втором, а потом и на первом каналах. Оказалось, что ее аудитория у нас значительно выше, чем в западных странах, где это уже отработанный материал.

Пришествие НТВ с его откровенной ориентацией на политические новости и качественное кино явилось первым шагом к превращению вещания (по чисто экономическим причинам) в своеобразный кинотеатр повторного фильма, с той лишь разницей, что для нашей аудитории зарубежная классика, в отличие от отечественной, была вовсе не «повторной».

Уже тогда наблюдатели почувствовали первые признаки своеобразной инфляции: обилие высококачественных фильмов (до 10 в неделю) утомляло зрителей так же, если не больше, чем поток макулатуры.

В нарастающей конкуренции, особенно с приходом новой «команды на ОРТ, обнаружили и парадоксы. В условиях отсутствия систематической работы со зрителем выяснилось, что наибольшей популярностью пользуются уже известные произведения минувших десятилетий, в первую очередь, конечно, отечественные (Гайдай здесь был и остается абсолютным чемпионом), а из зарубежных — бывшие чемпионы нашего кинопроката (Фантомасы и Анжелики). Лишь они могли в известной мере конкурировать с «главными» сериалами латино- или просто американского происхождения.

В результате разрушались многие стереотипы: «старое» и черно-белое кино оказалось вполне конкурентоспособным, а вот среди недавней продукции, за исключением нескольких качественных «боевиков», дешевый ширпотреб неизменно выигрывал у достойных произведений даже популярных жанров. Что уж там говорить о произведениях более сложных, поисковых. Они неумолимо вытеснялись за полночь в «кино не для всех».

Как и следовало ожидать, изобилие выдающихся западных лент (другие регионы были и остаются на далекой периферии вещания, если показываются вообще) вскоре прекратилось. Фильмы закупались «пакетами», где на два-три шедевра приходились тонны трудно удобоваримого фарша, который тоже надо как-то сервировать зрителю: ведь не зря деньги плачены.

Вот тут-то и сказались издержки а-культурности кино: малограмотный вещатель, ориентируясь на предпочтения неграмотного зрителя и узко понятую экономическую целесообразность, стал повторять ошибки кинопрокатчиков и отдельные шедевры, вынесенные на первый план в год столетия кино, вновь стали тонуть в потоке посредственности (если не хуже).

Сила кино обернулась его слабостью. «Седьмое искусство» оказалось на стыке «массовой» и «немассовой» культуры. Отсюда и особые возможности, которые открывало его профессиональное использование в формировании телеаудитории. Казалось бы, именно здесь легче всего показать относительность членения культуры «по вертикали» и дать «зеленую улицу» произведениям высокого художественного уровня. Ведь многие из них потенциально способны со-

брать у телеэкранов массовую аудиторию. Для этого всего лишь надо каким-то образом «выделить» выдающиеся произведения из общего потока вещания и подтвердить (и объяснить зрителю) их высокий культурный статус.

Кино как явление культуры имеет свои институты, традиции, реликвии, от Китайского театра в Лос-Анджелесе до Каннского фестиваля. Некоторые из них муссируются в контексте шоу-бизнеса (личная жизнь «звезд», фестивальные скандалы, трагические происшествия на съемках...), другие остаются достоянием культуры, частью духовного наследия нашего века.

Многое здесь зависит от манеры подачи материала. Скажем, «отчеты» о фестивалях — чуть ли не единственная форма знакомства с произведениями, получившими высокую оценку. Единственная, потому что большинство из них ни в прокате, ни на телевидении показаны никогда не будут. Выигрышные фрагменты, беглый комментарий, эффектные фразы и не всегда грамотные обобщения запутывают зрителя, и в памяти остается мельтешение очередной тусовки.

Как-то я предложил одному из ведущих каналов цикл передач по истории Каннского кинофестиваля, но не самих по себе, а с показом фильмов-лауреатов. Цикл был задуман как своеобразный синтез исторического, культурологического и зрелищного подходов, раскрывающий через фестиваль особенности общественного резонанса выдающихся произведений киноискусства. В ходе обсуждения выяснилось, что, с точки зрения вещателя, интерес представляет исключительно светская хроника. Нужны «звезды» и более никто («Кого все остальное интересуется?»). В результате проект не был осуществлен (да в таком варианте он и неинтересен), фильмы были показаны в различных традиционных рубриках и, разумеется, прошли незамеченными. Их культурный потенциал остался нереализованным.

Я с трудом себе представляю аналогичные аргументы в приложении к «более уважаемому» художественному материалу. К примеру: «Зачем нам разговоры о музыке? Зрителю интересны исключительно особенности интимной жизни Ростроповича с Вишневецкой». Действительно, интересны и, вероятно, больше, чем игра на виолончели или арии из опер. Но ведь язык не повернется сказать эту правду. Что дозволено Юпитеру, то не дозволено быку. Так кинематографу и оставаться в образе быка, дабы невдомек было, что бык и есть Юпитер?

Действительно, просветительские и «культурные» программы, пусть оттесненные на глубокую периферию рекламой жвачки и про-

кладок, шоу и играми, включают в себя размышления о культуре и интеллигентности, литературе и изобразительном искусстве, театре и музыке, но только не о кино. Возвращение Третьяковки и симфонические тайны (ограничиваясь ОРТ) не имеют аналогов по отношению к искусству экрана.

О кино на телевидении, конечно же, говорят, но фигурирует оно почти исключительно как элемент рекламы, скандальной хроники или шоу-бизнеса. Оно вписывается в «а-культурный» контекст. Программно «не-культурным» (чтобы не сказать «антикультурным») поэтому оказывается и кинопоказ. Ведь не случайно из сетки вещания были постепенно вытеснены программы, ставившие перед собой задачу «окультуривания» демонстрации фильмов: «Музей кино», «Век кино», «Киномарафон». Они «мешали» вовсе не низкими рейтингами. Даже «Музей кино», пока его не убрали за полночь, смотрели больше, чем обзоры музейных коллекций или симфонические концерты. Но последним — уважение и еженедельная периодичность, а «Музею кино» — неоднократные переименования (то «шедевры...», то «сокровища старого кино») и ликвидирующая программу для аудитории ежемесячность.

Т. е. в рамках «культурного вещания» Наум Клейман был бы вполне конкурентоспособен. Но в том-то и дело, что, по мнению составителей программ, кино (в отличие от «серьезной» музыки, литературы или живописи) в культуре не место. Клейман должен конкурировать не с Юрием Лотманом и Виталием Вульфом, а с «Тихим домом» Сергея Шолохова или легендарным «Музобозом». На территории шоу-бизнеса его поражение неизбежно.

Так вид искусства, произведения которого поддаются телевизионной ретрансляции полностью и с минимальными искажениями, более того, и так составляют значительную часть репертуара, целенаправленно лишается статуса художественной ценности. Не случайно размножение программ о кино на всех каналах шло параллельно исчезновению последнего в классическом кинотеатральном варианте из культурной практики основной массы населения. Нынешний кризис кинопоказа на телевидении — также своеобразная расплата за вывод кино за рамки культуры, а возрождение театральной демонстрации — свидетельство жизнеспособности культурного дискурса, его приспособления к той или иной мясорубке. Дополнительный пример тому дает стремительное расширение и дифференциация телевизионного вещания.

Может ли зритель овладеть мясорубкой?

В дополнение к горизонтальной программе передач определенного канала со временем появилось, развернулось и стремительно нарастает вертикальное сочетание множества каналов. Привычная синтагматическая структура стала существовать в достаточно сложном парадигматическом контексте, в рамках которого современный зритель волен выбрать то, что ему наиболее импонирует.

Появление дистанционного управления телевизорами породило и специфическую форму творчества — так называемые «zapping», позволяющий создавать новое произведение экрана путем записи самого процесса переключения каналов и фрагментов передач, существующих виртуально в эфирном пространстве или в пространстве кабельном, но аранжируемых уже по воле телезрителя, как правило, в результате случайных сопоставлений и сочетаний, не предусмотренных, в отличие от программы определенного канала, самими вещателями.

Zapping — быстрое переключение с канала на канал — одна из тех чисто телевизионных игр, которая обычно как таковая не осознается. Возникла она с появлением дистанционного переключателя и еще на экспериментальной стадии вместе с видеоманитофоном дала базу для новой формы творчества. Эффект получался разный — от трагикомического до чисто фарсового, но в нем всегда присутствовал элемент непреднамеренности, случайности, созвучный новейшим представлениям об организации и функционировании мироздания.

В основе игры как чистой самодовлеющей формы деятельности, как правило, лежит суровая необходимость: в данном случае включения (или переключения, если каналов более одного) аппарата вещания. При этом предполагается разное содержание программ, на чем основана телевизионная конкуренция. С размножением каналов и увеличением объема рекламных вставок прикладная функция выбора сначала осложняется (переключение заменяет или дополняет знакомство с печатной или устной программой передач), а затем (при 100–150 каналах) пропадает вовсе. Здесь-то и возникает «искусство для искусства», когда для авторов «клиповое» мышление сменяет традиционное понятие «произведение» (экрана), а для зрителей zapping сменяет просмотр.

Если телевизор можно оставить включенным, не смотря (и даже не слушая) его, то zapping, как и всякая игра, требует определенной сте-

пени активности, сотворчества всех участников, в том числе и аудитории. Именно последняя, а не вещатели (и тем более не авторы отдельных передач), создает метапроизведение в виртуальном пространстве телевизионного вещания как целого (эфир + спутник + кабель=?).

Здесь можно возразить, что до этого мы еще не докатились. Тем интереснее проследить отдельные промежуточные этапы zapping'a отечественного розлива.

В период глобального государственного (центрального) телевидения дистанционное управление было редкостью, зато общее управление всеми каналами — правилом. Мы смотрели одно большое телевидение, почти независимо от того, сколько каналов можно было принимать в том или ином регионе. Местное вещание (там, где оно существовало), конечно, отличалось от центрального. Поскольку оно, как правило, не располагало своим каналом, то zapping как бы включался в структуру самого вещания: «центральные» передачи на время вырубались, а включались местные, построенные по аналогичным принципам, но на провинциальном уровне (эта система, как ни странно, во многих местах существует и поныне).

Глобальными камертонами были программа «Время» и новогодний «Огонек», символизировавшие двух китов — серьезность и развлекательность.

Первыми нарушили завидное единство кабельщики. Поток пиратской продукции — американских «боевиков» и европейской эротики — разительно отличался от эфирного вещания, еще оставшегося централизованным. Переключение каналов на территориях кабельного расцвета приобретало особый смысл — зритель менял миры обитания, а результаты межканального монтажа между официозом и мафиозом становились весьма парадоксальными и поучительными. Тут-то и появились у многих из нас, зрителей, импортные телевизионные приемники и вместе с ними пульты дистанционного управления.

Видеомагнитофоны (чаще даже плееры) в те кажущиеся далекими годы редко использовались для записи с экрана телевизора (и уж тем более для zapping'a). Они были кинотеатрами — домашними или публичными, раскрывающими запретные доселе плоды. Тут господствовала еще более тотальная унификация, чем в эфирном вещании, которое к тому времени начало потихоньку дифференцироваться.

Правда, различия редко улавливались при прямом переключении каналов. Они не были стилистическими, жанровыми или содержа-

тельными. Они были политическими и при zapping'e почти не улавливались. Первый и второй даже в период их идейного противоборства были как близнецы-братья. Сначала свой образ удалось создать каналу «2+2», затем — НТВ, но и тот и другой были загнаны в гетто определенных часов. Разительно отличался от других ТВ-6 в период содружества Сагалаева и Тернера. Даже на мгновение оказавшись там, зритель попадал в другой мир — мир голливудской классики, практически не знакомой советской аудитории и потому вдвойне чуждый. Интерьеры 30–50-х годов, подчеркнутое цветodelение, правильно положенный грим актрис, условность страстей и замедленный ритм контрастировали и с боевиками кабельного ТВ, и с потоком основных каналов.

Думается, что взгляд большинства зрителей все же останавливался на другом, хотя и чем-то похожем материале, — старом жанровом советском кино, как правило, черно-белом и, в отличие от тернеровской коллекции, узнаваемом. Но это не было опознанием образа канала, ибо, пусть неравномерно, но отечественная киноклассика показывалась всеми, поскольку была и доступна и все более и более популярна. Даже московские рейтинги (что же говорить о провинции!) показывали безусловное превосходство хорошо знакомого старого перед плохо перемолотым и разжеванным новым.

Пришла пора сериалов, сначала латино-, затем просто американских. Здесь zapping замедлялся — персонажи узнавались сразу, а вот для понимания «куска» фабулы нужно было время. К счастью, сюжеты были настолько похожи друг на друга, что плачущие богатые без труда брали «реванш» и въезжали в позднейшую Санту-Барбару. Zapping терял свой смысл, поскольку при любой последовательности переключений в вечернее время зритель оказывался в плену одних и тех же ситуаций и коллизий.

В свое время Юрий Ханютин и Майя Туровская сделали телефильм о звездах экрана для болгарского (sic!) телевидения. В его сценарии был такой эпизод (не знаю, был ли он реализован, поскольку самой передачи не видел): Джеймс Кэгни появлялся на экране во фрагментах из разных фильмах 30-х годов в роли то гангстера, то полицейского, то агента ФБР, то преследуемого, то преследующего...

Zapping по нашим каналам за последнее десятилетие постепенно приблизился к этому идеалу, только место Джеймса Кэгни заняли Чак Норрис и Леонид Якубович. Поскольку до монополизации отечествен-

ных «звезд» конкретным каналом дело пока не дошло, то они более или менее свободно курсируют по виртуальному пространству, придавая ему единство, но лишая многообразия.

Пришествие рекламы эту ситуацию только усугубило. Фирменный знак канала остался единственным различием между гигиеническими средствами. Никакие прокладки не помогают реанимировать творческий характер zapping'a — все каналы, старые и новые, безнадежно похожи друг на друга.

В чем же дело? А дело в том, что все они стремятся работать на некую усредненную «аудиторию вообще», парадоксально вычисляемую по экстраполированным московским псевдорейтингам. В результате каждый канал отказывается от возможного собственного своеобразия и безудержно конкурирует с соседями... подражая им. Совокупная аудитория телевидения в результате сокращается, поскольку все больше и больше групп зрителей оказываются за бортом усредненного вкуса. Zapping из монтажа аттракционов превращается в жвачку.

Какова в этом плане ситуация в других странах? Здесь также разнообразие безжалостно нивелируется стандартными ситуациями. Поскольку отечественное ТВ в последнее время носит исключительно не творчески самостоятельный, а подражательный характер, то наш экранный облик стал очень похож на всех остальных. Если, как в гостиницах международного класса, к ОРТ, РТР и НТВ подключить ведущие каналы Европы и США, то zapping даст те же результаты — отдельные фрагменты будут отличаться лишь языком вещания — даже реклама одна и та же.

Исключение составляют лишь тематические или отдельные экспериментальные каналы типа нашей «Культуры» или уже упоминавшейся франко-германской «Арте». Первые нацелены на универсальную аудиторию, но на определенный спектр ее интересов, как правило, музыку, кино, спорт или новости. Отсюда успех CNN, распространение кино- и спортивных каналов (или их комбинации в платном ТВ, как, например, в Canal+). В последнем случае zapping натывается на препятствие — закодированность, ограничивающую свободу творчества зрителей.

Не берусь судить, насколько первые шаги отечественного спутникового и платного ТВ усилят разнообразие вещания (и соответственно творческие возможности zapping'a). Пока этого не происходит, поскольку, к примеру, киноканалы мало чем отличаются от каналов

эфирных, так как последние уже и так превратились в филиалы кино-театров повторного фильма (не случайно исчезнувших из обихода).

А для целевой направленности на конкретные группы зрителей, по-видимому, нужно значительное увеличение числа каналов, которое сегодня технически вполне осуществимо.

Пока же ключевой остается проблемы «имиджа», зрительного и содержательного «образа» каждого канала, без которого вещание превращается в многократное зеркальное отражение одного и того же с легкими вариациями. Если специфика — творческая, а не политическая — будет, не говорю найдена, хотя бы нащупана, zapping вновь сможет обрести свой собственный художественный потенциал и стать наконец полноправной частью отечественной культуры.

Игры в мясорубке

Далее в процесс рубки мяса и переработки культурного дискурса вторгается новый элемент — интерактивность, взаимодействие зрителя с изображением, которое в значительно большей степени присуще мониторам компьютеров, нежели экранам телевизионным. Тем не менее важнейшая форма этого взаимодействия — видеоигры появилась одновременно в нескольких вариантах: от портативных игрушек до сложных приставок к телевизорам или игр компьютерных, которые объединяла одна общая черта: тем, что происходит на экране, управляет зритель с помощью клавиатуры, тем самым изменяя порядок событий, судьбу героев и пытаясь добиться успеха лишь одному ему подвластными способами. Таким образом, нож мясорубки оказывается в руках не у создателя, а у потребителя и придает каждому фаршу свой неповторимо индивидуальный вкус.

В данном контексте нас будет интересовать вопрос о взаимодействии игрового пространства, самой специфики игры и игровой деятельности с экранной культурой и с экранным искусством. Активизация этого взаимодействия, произошедшая в последние годы, позволяет говорить о том, что мы переходим к новому этапу экранной культуры, который называют интерактивным.

Одна из ярких форм наступающего этапа — это интерактивное телевидение, т. е. телевидение, основанное на взаимодействии зрителя с телевизионным экраном, на активном вторжении зрителя в то, что он видит на телевизионном экране.

Переключение каналов — простейшая форма взаимодействия, простейшая форма интерактивности. Но есть и более сложные формы интерактивности, которые также использует телевидение. Одна из наиболее распространенных форм интерактивного телевидения — телешопинг, торговля на расстоянии, особое распространение получившая благодаря всемирной компьютерной сети «Интернет».

Интерактивное телевидение включает в себя момент игры, есть игровые формы интерактивного телевидения, когда человек получает какую-то информацию и делает это не ради самообразования, а для собственного удовольствия. А есть интерактивное просветительское телевидение, которое вовсе не игра. С другой стороны, в современное образование все чаще вторгается элемент игры, особенно в начальной школе, где детям и подросткам лет до 13–14 стараются внушать многие чисто образовательные ходы в игровой форме, чтобы это легче усваивалось. Но тогда главной целью становится образование, а игра — только предлог, только облегчение для учащихся.

Между образованием и игрой нет стены, но есть вещи преимущественно образовательные, не использующие игры или использующие их лишь в какой-то степени, и есть вещи преимущественно игровые, в которых образование идет как бы само по себе. В качестве примера можно привести организационно-деятельностные игры. С одной стороны, это игры, с другой — они имеют прикладные цели: разработку модели развития того или иного региона, той или иной организации, или, в наиболее сложной форме, саморазвитие участников. И, на самом деле, в этих играх саморазвитие участников бывает более ценным, чем поставленные конкретные задачи, хотя бы потому, что конкретные задачи, как правило, не решаются или решаются неправильно. А вот саморазвитие имеет абсолютную ценность.

Возникает вопрос: каким будет интерактивное телевидение и будет ли оно вообще? Сам термин очень модный, но он предполагает своеобразное слияние телевизора и компьютера. Если для телевизора и для нашего общения с телевидением такого рода взаимодействие необычно и единственная форма более или менее принятая — телеигры, т. е. игровые приставки к телевизору, то для компьютера это является нормой. С помощью компьютера, общаясь с компьютером, пользователь постоянно что-то делает, что-то выбирает, набирает, каким-то образом взаимодействует с ЭВМ, находится в состоянии общения с экраном, изменяя то, что на нем происходит.

Собственно говоря, работа зрителя у телевизора заключается в том, чтобы сидеть, смотреть и не заснуть, а работа пользователя у компьютера — сидеть и, делая что-то руками, смотреть, что получается. На экране монитора можно рисовать, писать тексты, играть, делать многое другое, но при этом от человека всегда требуется некоторая активность.

Компьютерные технологии в этом плане пошли намного дальше, чем телевизионные. Именно «персоналки» внесли в нашу жизнь электронную почту и Интернет.

Правда, здесь возникают новые парадоксы. В одном английском журнале была опубликована карикатура — сидит человек, уставившись в компьютер, а его жена, оглядываясь из кухни, говорит: «Он только что отдал четыре с половиной тысячи долларов для того, чтобы подключиться к информационной сети “Интернет”, и теперь несколько часов думает, какую бы информацию ему получить».

Выбор труден еще и потому, что человечество переходит от ситуации ограниченного выбора (6 каналов, 50 каналов) к выбору неограниченному, значительно превышающему не только потребности, но и возможности человека, в том числе психические. Если у тебя 6 каналов и телевизионная программа, довольно легко выбрать, что ты хочешь смотреть. Если у тебя 50 каналов, то ты начинаешь уже думать над тем, что у тебя не хватит времени прочесть всю программу и при этом выбрать, да еще и найти время, чтобы все это реально просмотреть. А если 150 тысяч каналов? Что с этим делать? Каким образом выбирать из 150 тысяч каналов?

А если вообще найдется один канал — к примеру, сайт Интернета, — по которому ты можешь заказать любой фильм, сделанный когда-либо в мире? В мире каждый год снимается более 6 тысяч только игровых фильмов — всего за 100 с лишним лет порядка миллиона. Либо ты будешь постоянно заказывать те пять фильмов, названия которых помнишь (но тогда зачем тебе такие огромные возможности?), либо будешь наугад смотреть все, что попало, либо тебе нужно пользоваться каким-то определенным методом для того, чтобы найти, что именно тебе нужно: с определенным ли актером, определенного жанра, периода, страны производства.

Сейчас возможности зрителя ограничены и в том, что касается языка вещания. Уже завтра языковой проблемы не будет, так как нужные данному зрителю субтитры будут по мгновенному заказу печататься

на любой текст и на любой фильм, который ты получишь из базы данных, которая тебе будет предложена. Но опять-таки возникает вопрос: а каким образом в эту базу данных входить и каким образом, на каких основаниях и что искать?

Эта проблема встает и в связи с библиотеками. Скажем, в США библиотеки соединены единой компьютерной системой, и ты можешь заказать себе любую книгу через домашний компьютер. 90 % людей, пользующихся этими библиотеками, — специалисты, т. е. они знают литературу по своей специальности, либо учащиеся, тогда преподаватели им говорят, какую литературу по какому предмету они должны заказать, прочесть и т. д. Неспециалисты и неучащиеся составляют всего 10 % пользователей этой компьютерной сети.

Естественно, что движущей силой этой интерактивности с помощью компьютеров будут какие-то специалисты, но в идеале она должна охватывать всех и служить индустрии развлечений, освоению свободного времени в не меньшей, а в большей степени, нежели той или иной форме профессиональной деятельности.

Таким образом, этот новый этап, на который сейчас выходит и кинематография, и телевидение, и видеокомпьютерные системы, оказывается ведомой с помощью компьютеров. Первыми идут компьютеры, потом за ними — телевидение, а по стопам телевидения следует кинематограф. Еще 20–30 лет назад все было наоборот: кинематограф был на первом месте, за кино следовало телевидение, а далее — компьютеры, хотя и несколько другим путем. В этой новой технической и содержательной революции вопросы интерактивности, взаимодействия и игрового начала (это легко заметить, следя за телевизионными программами) будут играть все большую и большую роль.

Игровой элемент может моделироваться создателями. Но тогда аудитория носит не конкретный, а абстрактный характер. Есть кивки в зал, есть так называемые *a parte* в театре, когда актер поворачивается и начинает напрямую говорить со зрителями. Иногда зрители втягиваются в игру и, наблюдая за ней, тоже начинают подыгрывать. А есть произведения, которые не содержат игрового элемента, например живописные полотна.

Возникает вопрос: насколько трансформируется при возникновении интерактивных экранных форм само наше представление об искусстве, о художественном творчестве? Не станет ли творчество достоянием всех, ведь любительские видеокамеры доступны всем, и каж-

дый может снять фильм. Другое дело, какого качества он будет. Не будет ли вмешательство аудитории в то, что происходит на экране, из исключения превращаться в норму? Ведь сценаристы уже задумываются над тем, не стоит ли начинать писать сценарии с многовариантным развитием сюжета, чтобы в больших сериалах типа «Санта-Барбары» зрители могли голосованием решать, что должно произойти дальше.

Есть уже несколько российских кинематографистов, лелеющих идею запустить какой-нибудь сериал, а потом в определенный момент запросить зрителей, чего же они хотят: чтобы он женился на ней или, наоборот, чтобы они разошлись, чтобы поймали контрабандиста, или, наоборот, его никогда не поймали, и будет сниматься то продолжение, за которое проголосует большинство.

Если задуматься, в массовой культуре сценарий и сегодня диктуется «большинством голосов» — продюсер, а за ним и сценарист и режиссер пытаются угадать, что больше всего понравится зрителям и заставит их вынуть деньги из кармана или включить телевизор.

Если же в перспективе будет сниматься несколько вариантов развития событий и ты сможешь нажатием кнопки выбрать нужный, то эта интерактивность ломает или, во всяком случае, сильно изменит характер художественного творчества. Само написание сюжета, сам характер работы с сюжетом тем самым захватит совершенно новый пласт продукции, сближающий игровое кино и телевидение с видеоиграми. Насколько это будет так, решать не нашему поколению, а людям, которые сегодня только приходят к общению с кинематографом, телевидением, видеоиграми и всякими прочими техническими и коммуникативными новинками, которые для нас еще лишь экзотические новшества.

Сегодня игра стала занимать одно из первых мест в экранной культуре потому, что игровой деятельности в быту стало недостаточно, и она технически разрослась в разные стороны. Лет 20 тому назад никому и в голову не приходило, что наиболее популярные передачи на телевидении будут игровыми, а главным занятием будут видеоигры. 20–30 лет тому назад все думали, что главное на телевидении — это хроника и разговорные передачи, а главное в общении с электронной техникой — это просто вычисление. Раньше, например, зрелищное начало, эффектные съемки в кинофильмах более привлекали народ, чем возможность приобщиться к видеоиграм.

Как долго игра будет занимать ведущее положение в экранной культуре, сказать трудно. Думаю, что, может быть, и недолго, потому что в жизни, при том что игра имеет огромное значение, она не занимает ведущего места. Хотя есть теории игр, которые говорят, что вся наша личная жизнь — есть игра. Тогда начинают говорить о любовных играх, о социальных играх, политических играх, карьерных играх. Тогда — весь культурный дискурс — игра, границы игры исчезают, и она теряет всякий смысл. Если игру конкретно ограничить, то тогда в экранной культуре ведущее положение игры — вещь временная. Но, думаю, что временная еще на лет 10–15–20. Сейчас только-только игра перевесила зрелище, и уже снова соотношение между зрелищем и игрой меняется.

Фарш глобальный

Считается, что переход к интерактивному телевидению и конвергенция телефонной связи, телевизионной и компьютерной техники будут завершены в ближайшее десятилетие. Т. е. уже в начале XXI века будет ясно, что из тех футурологических прогнозов, которых сейчас довольно много, будет ассимилировано культурой, а что нет.

В перспективе уже маячит призрак так называемой виртуальной реальности — реальности, которая не существует, но дается тебе в ощущениях. В фантастических фильмах давно уже показывается, как на человека надевается каска и перчатки, и он начинает непосредственно видеть и переживать то, что ему подается на сенсоры этой самой каски и перчаток; вмешиваясь в эти события, он может нарушить или восстановить равновесие в реальной жизни. Это представление будущего, где сам экран исчезает (а затем отпадает необходимость и в каске с перчатками) и экранная культура, саморастворяясь, приобретает иной смысл, где нынешние запреты на передачу ощущений, запахов, всего того, что кино и ТВ в паре с компьютером передать не могут, снимаются, стирается грань между реальным и воображаемым, поскольку и то и другое дано человеку в ощущениях.

Я бы не взял на себя смелость самоуверенно утверждать, что вторжение виртуальной реальности в нашу повседневную жизнь еще не столь близко и во всяком случае нынешнее поколение это вряд ли непосредственно затронет. Ведь то же самое утверждали в ЦК КПСС и КГБ на рубеже 70-х и 80-х годов относительно бытового видео. В ре-

зультате видеореволюция застала их врасплох. Интерактивное телевидение и видеокomпьютерные системы уже сегодня есть и завтра будут повсеместно распространены, в том числе и у нас.

Коллективные игры, бои и столкновения с несколькими участниками, использующими клавиатуру или джойстик, превращают экранное пространство, как и пространство культурное, в арену единоборства с непредсказуемым заранее результатом и бесконечным числом вариантов. Возможность для этого предоставила технология оцифровки звука и изображения, которая сняла существенные различия между экранами телевизоров и компьютеров, а в перспективе дает возможность моделировать реальность и переносить изображение на киноплёнку.

Тем самым завершается поворот на 180 градусов от эффекта достоверности, обусловленного якобы невозможностью манипуляции с изображением в условиях господства фотографических технологий, до глобальной манипуляции, позволяющей реконструировать и делать достоверными самые невероятные сочетания.

Наиболее широко известные и популярные примеры такого рода кулинарии дает включение игровых персонажей в документальные кадры с участием реальных знаменитостей, в первую очередь политических деятелей. Этот прием широко используются в фильмах разных жанров и разных стран. Оцифровка, оказываясь глобальной мясорубкой, одновременно становится механизмом комбинирования фарша в котлеты самых разных конфигураций, которые обладают большей удобоваримостью или привлекательностью для потенциальных потребителей, чем просто куски реальности.

Отсюда всего один шаг до Интернета — всемирной паутины, улавливающей мух культурного дискурса и стимулирующей переход от интертекста к гипертексту, сочетающему различные парадигматические ряды и дающему возможность значительно более широких пространственных и временных скачков от одного типа текстов к другому. Хотя при нынешнем уровне техники сам процесс перехода от сайта к сайту требует определенного времени и тем самым отличается от мгновенности *zapping'a*, в перспективе благодаря ускорению в связи с внедрением новых типов несущих информацию элементов монтаж, причем монтаж мгновенный, будет приобретать все большую и большую оперативность, чистоту и незаметность «перескока» для стороннего наблюдателя.

Фантасты же разрабатывают новую жилу: создание супермощных компьютеров на основе квантовой механики и связанных с этим превратностей телепортации (непосредственного переноса тел в пространстве или во времени). Особую достоверность этим прозрениями придает именно экран.

Так эффект реальности аудиовизуального образа превращается в механизм глобальной фальсификации, который в свою очередь приобретает облик стопроцентной достоверности. Само наше окружение и его восприятие будут естественно изменяться и уже изменяются под воздействием новых форм экранных коммуникаций, которые моделируют психические процессы, быть может, более полноценно и последовательно, нежели нам кажется. Уже сегодня мы живем в мире экранных образов в большей степени, чем в самой жизни, что касается и поступающей к нам информации (в количественном плане — это бесспорно), и эмоционального воздействия на психику миллионов людей.

Есть исследователи, которые оценивают этот процесс и его результаты пессимистично, говоря о видиотизме или о том, что компьютеры воспитывают дебилов. Но вспомним, что еще Сократ не без оснований критиковал сам факт появления письменности за то, что возможность записывать свой опыт лишит человека необходимости тренировать память и воображение. Хотя великий грек был по-своему прав, хотя мясорубка экранной культуры, в стихии которой вольно или невольно оказывается каждый современный человек, многим кажется метафизическим злом, бесспорно также и то, что она значительно расширяет коммуникативные возможности людей и тем самым повышает вероятность согласования культурных дискурсов в ходе их превращения в фарш глобальной массовой культуры.

ЧАРЛИ ГИР

Перевод с английского
Дмитрия Дорогова

ГЕНЕАЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО ЭКРАНА

Первая публикация: *Gere Ch. Genealogy of the computer screen // Visual Communication. 2006. No. 5. DOI: 10.1177/1470357206065306. Режим доступа: <http://vcj.sagepub.com/cgi/content/abstract/5/2/141>*

Считается, что по мере распространения цифрового телевидения и цифровых сетей телевидение и работа с компьютером будут совмещены в рамках гибридной технологической системы, которая соединит в себе возможности технологий широковещательной и цифровой сети. (Такая конвергенция станет еще более сложной и разветвленной с возможным появлением цифрового кино, которое будет означать — по крайней мере на раннем этапе — проекцию цифровых изображений, однако впоследствии может прийти к исчезновению проектора и демонстрации фильмов на чем-то наподобие широкоэкрannого компьютерного монитора. Такие перемены будут иметь крайне серьезные последствия для онтологии кино, однако это, к сожалению, находится за рамками обсуждения в настоящей статье.) Одним из результатов этой конвергенции стала все возрастающая неразличимость экрана телевизора и компьютерного монитора, особенно с появлением плоских экранов. Такие экраны — симптом грядущей дигитализации телевидения и все более широкого использования компьютера в качестве средства просмотра DVD и даже телепрограмм. Однако и прежде этой конвергенции и появления технологий с использованием плоского экрана телевизионный и компьютерный мониторы долго воспринимались как тесно связанные (если не полностью идентичные) объекты. Хотя между ними и существуют фундаментальные технические различия (на-

пример, в скорости обновления, сканировании), разница между операциями с аналоговыми и цифровыми данными и т. п., все же в обоих типах экрана используются электронная лучевая трубка и другие сходные компоненты. Отражением очевидно тесной связи между телеэкраном и монитором компьютера служит и тот факт, что ранние персональные компьютеры и игровые консоли не комплектовались собственными мониторами и предназначались для использования в соединении с телевизором.

Форму монитора — прямоугольник с более длинной стороной на горизонтальной оси — мы принимаем как должное отчасти благодаря ее сходству с формой телеэкрана, который, в свою очередь, в какой-то мере наследует экрану кино (хоть и используя другое аспектное соотношение). Последний же является, по-видимому, продуктом художественной конвенции, в соответствии с которой пейзажи и сцены действия следует представлять в «пейзажном» формате — в противоположность формату «портретному» с более длинной стороной на вертикальной оси. С появлением цифрового кино, телевидения высокого разрешения и ростом доступности широкоэкранных компьютерных мониторов мы можем говорить о том, что в обозримом будущем произойдет полная конвергенция кино, телевидения и работы с компьютером. То, что компьютерный монитор, подобно телеэкрану, представляет собой прямоугольник «пейзажного» формата, может казаться совершенно естественным и не вызывать никаких вопросов, к тому же такая форма вполне может быть наиболее эргономичным решением для презентации компьютерных данных. Однако это далеко не единственно возможное решение проблемы формы и формата компьютерного монитора.

Устройство Xerox Alto, которое представляло собой попытку создания компьютера для «безбумажного» офиса будущего, включало монитор «портретного» формата, что с очевидностью было имитацией формата бумажных документов, на смену которым, как рассчитывали в Xerox, придет их разработка (почему бумага традиционно используется в этом формате — другой интересный вопрос, находящийся за рамками этой статьи, хотя речь здесь, вероятно, может идти об эргономии чтения, письма и длины строки, а также проблеме поля и фокуса зрения). Этот феномен является отличным примером того, что Дж. Болтер и Р. Грузин¹ именуют ремедиацией, а также подтверждает тезис

¹ Bolter J. D., Grusin R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Маклюэна (1987) о том, что «содержанием любого средства коммуникации всегда является другое средство коммуникации»². Такое метафорическое уподобление компьютерного экрана листу бумаги имело интересный исход. Цена Alto оказалась слишком высокой, что привело к коммерческому провалу устройства, несмотря на его революционный «дружественный пользователю» интерфейс, разработанный в легендарном исследовательском центре XeroxPARC (Palo Alto Research Center), который включал окна, иконки, мыши и указатели (иногда называется WIMP-интерфейсом³). Несмотря на провал Alto, интерфейс был приобретен компанией Apple Computers и использован ею в ряде разработок начала 1980-х годов, наиболее известная из которых, Apple Macintosh, произвела революцию в общем представлении о том, каким может быть компьютер и для чего его можно использовать. Хотя Macintosh (Mac) предназначался для того, чтобы стать «персональным» компьютером, его первоначальная ориентация на офис проявлялась в ряде первых созданных для него приложений. Его графика, основанная на битовом изображении, делала устройство идеальным для создания и работы с документами, поскольку пользователь мог видеть приблизительное сходство между тем, что показано на экране, и тем, что будет распечатано. Этот так называемый «режим полного соответствия» (WYSIWYG⁴) сделал возможным возникновение такой области разработки программного обеспечения, как компьютерная верстка, что, в свою очередь, проложило дорогу к полной дигитализации полиграфической индустрии, которая началась в конце 1980-х годов с газет, вызвав настоящий социальный и промышленный переворот — во всяком случае в Соединенном Королевстве.

Нельзя не увидеть иронии в том, что технология, предвкусившая «безбумажное будущее», привела к еще большему распространению бумажной продукции. Оно было поддержано другими разработками XeroxPARC, такими как Ethernet и лазерная печать, значительно упростившими производство бумажных документов. Таким образом, до того, как компьютерный монитор стал подобием телевизора, он был копией листа бумаги. Возможно, многие до сих пор помнят мониторы Mac, которые можно было поворачивать из горизонтального положе-

² Цит. по: Ibid. P. 9.

³ WIMP — английская аббревиатура от слов windows, icons, mice, pointers (окна, иконки, мыши, указатели)

⁴ Аббревиатура от англ. «what you see is what you get» (получаешь то, что видишь).

ния в вертикальное, при этом данные на экране перестраивались из «пейзажного» в «портретный» формат. В некоторой степени это явилось отражением возможностей компьютера в 1980-х годах. Первые устройства Mac не поддерживали даже графику в пределах серой шкалы, не говоря уже о цвете. Графика была однобитовой: каждый пиксел был или черным или белым (т. е. мог быть закодирован в одном бите данных, представленном в числовом выражении как ноль или единица). На таком устройстве можно было создавать примитивную однобитовую анимацию, но идея о том, что первые Mac или IBM PC могут поддерживать, например, телевидение, казалась в то время бесконечно далекой перспективой. Продвижение к работе с цветом в первых графических приложениях, раннему цифровому видео вроде Quicktime и его эволюции до технологий Full Motion, Full Video, таким как DVD, было медленным, во всяком случае в отраслевом времяисчислении, и происходило в тесной связи с развитием других областей цифровых технологий (таких, как видео- и компьютерные игры), с одной стороны, и цифровых аппаратных средств для телевизионной графики (например, Quantel Paintbox и Harry) — с другой.

Идею о том, что компьютерный монитор может с одинаковым успехом быть листом бумаги и телевизором, можно воспринимать как не более чем симптом многогранности цифровых технологий и компьютера как «универсальной машины». Благодаря многообразию возможных материалов и компонентов, из которых он может состоять, компьютер обладает уникальной функциональностью и способен выполнять самые разнообразные задачи. Но и цифровые технологии вовсе не ограничиваются формой, которую мы можем определить как «компьютер», — независимо от того, имеется ли в виду большая универсальная ЭВМ или обычный ПК. Парадигмальный образ компьютера, включающий монитор, клавиатуру, мышь и коробку с процессором внутри, сегодня кажется уже устаревшим или, во всяком случае, представляется не более чем одной из возможных конфигураций этой технологии. Мой мобильный телефон — настоящий компактный компьютер, по вычислительной мощности и возможностям намного превосходящий большинство компьютеров, которыми я владел в своей жизни. Наконец, большая часть производимых в настоящее время микрочипов находит применение, о котором мы едва подозреваем, например, в автомобилях, посудомоечных и стиральных машинах.

Таким образом, представляется вполне логичным предположить, что форма, которую принимает компьютер или — в более общем виде —

цифровая технология, в значительной степени детерминирована культурно. Наблюдаемое сегодня слияние компьютера с телевизором вызвано не природой самой этой технологии, но скорее социальным контекстом, в котором она развивается. К тому же, как я уже отмечал, этот процесс не является единственным каналом, по которому цифровые технологии наводняют нашу жизнь. Но все это тем не менее не дает сколько-нибудь полного представления о статусе компьютерного монитора в его связи с телевидением или другими экранными медиа. Я утверждаю, что эта проблема не ограничивается лишь изменением формы компьютера или цифровой технологии в ответ на культурные и социальные запросы, а также сопутствующими этому изменению поглощениями старых технологий новыми. Я также не считаю верной точку зрения, отстаиваемую в первую очередь Львом Мановичем (Lev Manovich), согласно которой компьютерный монитор есть результат совмещения кино и вычислительных технологий XIX века в бесконечной пленке воображаемой машины Тьюринга и в том, как Цузе использовал списанную 35-миллиметровую пленку в качестве средства управления для своего раннего компьютера⁵.

Я хотел бы предложить другой подход к объяснению связи компьютера с медиа и экраном. Мое предположение состоит в том, что машины, которые мы сейчас называем компьютерами, т. е. интерактивные, мультимедийные устройства, работающие в режиме реального времени, начали появляться лишь в 1960-х годах. Конечно, не секрет, что период, включающий конец 1950-х и начало 1970-х, принес очень значительные трансформации в сфере вычислительной техники, которые, как правило, видят частью линейного и, возможно, неизбежно прогресса от громоздких вычислительных машин 1940-х в направлении современного ноутбука. На самом же деле то, что мы сейчас называем «компьютер», является гибридной технологией, которая объединяет не кино и вычислительные машины, а ряд аспектов цифровой вычислительной машины 1940-х годов и другого устройства того же периода — радара. Таким образом, совмещение вычислительной машины с ЭЛТ не имеет никакого отношения к телевидению (во всяком случае, изначально), а полностью обязано своим происхождением радару. (Здесь необходимо оговориться: первое применение ЭЛТ в вычислительной технике было связано не с отображением данных, а с памятью. Том Килберн и Фредерик Уильямс использовали усовершен-

⁵ *Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.*

ствованный тип ЭЛТ, «трубку Уильямса» или «трубку Уильямса—Килберна», в качестве ранней разновидности ЗУПД⁶ в устройстве Manchester Marc 1 в 1948 году, и эта форма памяти широко использовалась до середины 1950-х гг.⁷) Более того, лишь с соединением радара и вычислительной машины стало возможным появление современного устройства, которое мы называем компьютером.

Радар был одной из важнейших технологий, порожденных Второй мировой войной, — наряду с цифровыми вычислительными машинами, атомным и ядерным вооружением, ракетной техникой и реактивным двигателем. Его влияние на послевоенный мир, пусть и менее выраженное, ничуть не уступает влиянию других перечисленных изобретений. В своей истории радара Роберт Бьюдери⁸ называет его «изобретением, изменившим мир». Как и другие упомянутые технологии, радар находился в разработке еще до начала войны. Его истоки относятся к открытию электромагнитных волн, существование которых впервые предположил Джеймс Кларк Максвелл, в конце XIX века доказал Генрих Герц. Ряд разработок, появившихся с того времени и до 1930-х годов, указали на возможность использования радиоволн не только для передачи данных, что было продемонстрировано Маркони, но также для их ретрансляции обратно на передатчик для определения положения, направления и скорости движения объектов. Однако лишь в 1930-х годах, когда угроза войны стала более очевидной, исследования в области радара начали набирать скорость, параллельно развиваясь в Германии, Соединенном Королевстве и США. Важнейшую роль в эксплуатации радара играет способ отображения информации в режиме, который позднее стал известен как «режим реального времени». Радар стал возможным благодаря существованию именно такой технологии как ЭЛТ, устройства в форме колбы с плоским дном, на которое проецируется свет различной интенсивности. Подобно многим изобретениям такого рода, ЭЛТ имеет гораздо более долгую историю, чем можно сперва предположить: она может быть прослежена, по меньшей мере, до 1850-х годов, когда немецкий стеклодув Генрих Гейслер изобрел «трубку Гейслера» с электродами на обоих концах, которая, будучи наполненной определенными газами

⁶ Запоминающее устройство с произвольным доступом (RAM: random access memory).

⁷ Ceruzzi P. E. A History of Modern Computing. Cambridge, MA: MIT Press, 1998.

⁸ Buderer R. The Invention that Changed the World: The Story of Radar from War to Peace. London: Abacus, 1996.

или минералами, при воздействии на электроды электрическим током производила световые эффекты. В 1890-х годах она была усовершенствована британским ученым Уильямом Круксом, создавшим на ее основе «трубку Крукса», и немецким ученым Фердинандом Брауном, разработавшим «трубку Брауна»⁹.

Примерно в это же время, в 1873 году, случилось открытие фотопроводящих свойств селена. Было обнаружено, что способность этого элемента проводить электричество изменяется в зависимости от интенсивности освещения, которому он подвергается. Открытие особых свойств селена сделало возможной первую концепцию системы передачи изображения, предложенную и запатентованную Паулем Нипковым в 1884 году и представлявшую собой вращающийся диск, который захватывал свет и тень изображения, преобразовывал их в электронный сигнал и трансформировал этот сигнал обратно в изображение¹⁰. Хотя реакция селена на свет оказалась слишком медленной, и он был позднее заменен гидридом калия, он все же оказался одним из ключевых факторов, приведших к изобретению телевидения в первой половине XX века. Последнее является, вероятно, самым известным продуктом развития ЭЛТ, но ни в коем случае не единственным. Еще одним изобретением, обязанным этой технологии, стал осциллоскоп. Первое такое устройство было создано Брауном на основе его собственной модификации ЭЛТ. Осциллоскопы обычно используют для тестирования электронного оборудования путем измерения напряжения, которое отображается в виде двухмерного изображения с точкой, движущейся по экрану, на котором вертикальная ось индицирует величину напряжения, а горизонтальная — время измерения.

В 1923 году молодой шотландский инженер Роберт Уотсон-Уэйт (Robert Watson-Watt) занялся применением осциллоскопа в метеорологии. Во время учебы в университете он изучал новую область под названием «беспроводная телеграфия» и во время Первой мировой войны получил работу в Британской метеорологической службе, где смог применить свою концепцию радио к решению проблемы предупреждения пилотов о приближении грозы. Обнаружение грозовых бурь оказалось возможным благодаря радиосигналу, который образуется при грозе вследствие ионизации воздуха. Уотсон-Уэйт фактически

⁹ *Smith A.* Television: An International History. Oxford: Oxford University Press, 1998. P. 11.

¹⁰ *Ibid.* P. 10.

решил две проблемы: он предложил использовать вращающиеся направленные антенны для точного определения направления бури и осциллографы — для индикации результатов. Именно эта технология в 1930-х годах позволила Уотсон-Уэту сделать свой вклад в разработку того, что позже станет известно как радар. Толчком к этому стал запрос Министерства ВВС о том, могут ли радиоволны произвести «смертельный луч». Вместо этого Уотсон-Уэт и его помощник Арнольд Уилкинс (Arnold Wilkins) сконцентрировали усилия на менее заворачивающем, зато более легко осуществимом проекте по радиобнаружению самолетов¹¹.

После того как Уотсон-Уэт и его команда смогли продемонстрировать возможность обнаружения самолетов с помощью радиоволн, британцы установили на южном побережье Англии систему радарных станций «Чейн Хоум», состоявшую из стальных башен, отправляющих радиосигналы, и деревянных башен с антеннами для приема на различной высоте, а также бортовых и других разновидностей мобильного радара; это произошло в 1939 году, как раз к моменту внезапного начала войны¹². И снова для отображения результатов использовались осциллоскопы. При отправке импульса из башен радиопередачи появлялся быстрый луч, движущийся по горизонтальной оси. Всякий сигнал, полученный от антенн, усиливался и подавался на вертикальную ось, при этом на горизонтальном луче появлялся шип. Расстояние слева обозначало удаленность, а с помощью вращения антенн оператор мог определить направление, из которого исходил сигнал, в то время как высота шипа обозначала число самолетов. Определить высоту можно было путем сравнения интенсивности сигнала от антенн, находящихся на различном расстоянии от земли. Естественно, такие данные сложно было интерпретировать при отсутствии четкого индексного соотношения с тем, что они должны обозначать. И только позже, в 1941 году, был внедрен всем известный круглый радарный экран с точкой в центре, обозначающей положение оператора, вокруг которой вращается луч. Такие экраны получили название ИКО (индикатор кругового обзора) и были частью более сложных радарных станций Ground Control Intercept (система перехвата наземного управления), антенны которых вращались механически, а линия на экране радара

¹¹ *Buderi R.* The Invention that Changed the World: The Story of Radar from War to Peace. P. 53.

¹² *Ibid.* P. 67–76.

следовала за их вращением¹³. В такой системе индикации самолеты обозначались точками на двухмерной схеме воздушного пространства. Возможно, именно тогда был впервые проложен мост между крайне условной индикацией данных, характерной для осциллоскопа, и миметической репрезентацией, которую сделало возможным телевидение.

Радар появился незадолго до цифрового компьютера, который уже находился в разработке во время войны, но был завершён лишь после ее окончания. С точки зрения их использования и эксплуатации первые компьютеры не имели ничего общего с машиной, которую мы сегодня так называем, и являлись устройствами пакетной обработки данных, в которых информация сперва вводилась при помощи перфоленды, а затем — перфокарт (технология, истоки которой можно проследить к началу XIX века и устройству жаккардового ткацкого станка или, возможно, к табулятору Холлерита, который был изобретен в конце того же века для работы с данными переписей населения¹⁴). В течение примерно десяти первых лет существования компьютера идея ввода и вывода данных в реальном времени и использования электронных технологий для интерфейса не находила отражения в концепциях разработчиков машины, исключения составляли разве что ранняя версия телетайпа и более сложные флексорайтеры для ввода и вывода. Спустя время бумажная система вывода данных, или флексорайтер, была модифицирована или заменена простым ЭЛТ-экраном, который отображал только текст.

Как уже говорилось, ЭЛТ использовали в качестве запоминающего устройства, но на фотографиях ранних компьютеров можно также увидеть применявшиеся в них осциллоскопы, хотя, по-видимому, их функцией было тестирование напряжения на исправность, а не более сложные задачи ввода и вывода¹⁵. Будет вполне оправданным выдвинуть предположение, что осциллоскоп сделал возможными или, по крайней мере, дал толчок для возникновения двух культурных феноменов, появившихся в послевоенное время. Начиная с 1950 года Бен Лапоски (Ben Laposky), математик и художник из Айовы, создал серию художественных работ путем манипуляций с изображениями осциллоскопа, которые он снимал на киноплёнку в ускоренном режиме.

¹³ Ibid. P. 78.

¹⁴ Gere C. Digital Culture. London: Reaktion Books, 2002. P. 19–39.

¹⁵ Wurster C. Computers: An Illustrated History. Cologne: Taschen Books, 2002. P. 26, 32.

Получившиеся таким образом работы, которые Лапоски назвал «осциллонами», принято считать первыми художественными объектами, сгенерированными электронными средствами, что делает их важными предтечами компьютерной графики и цифрового искусства¹⁶. В конце того же десятилетия Уилл Хайджинботэм (Will Higinbotham), глава аппаратного отдела Брукхэвенской национальной лаборатории, создал, по мнению многих, первую компьютерную игру, «Теннис для двоих», подсоединив осциллоскоп к компьютеру¹⁷.

Разработка и развертка Великобританией радара не только сыграла существенную роль в победе союзников во Второй мировой войне, но и имела большое значение для развития ядерных систем дальнего обнаружения во время Холодной войны. В 1950-х годах в США осознали, что страна становится все более уязвимой для внезапного нападения Советского Союза. Было принято решение развернуть по периметру национальную радарную систему противовоздушной обороны, управляемую компьютерами, которые не только засекут приближающиеся самолеты, но и смогут рассчитать векторы полета для их перехвата. Такой проект требовал не только нескольких тысяч радарных станций, но также и разработки исключительно мощных и надежных компьютеров, интегрирующих множество инновационных технологий. К счастью для создателей этой системы, такой компьютер уже находился в разработке в рамках проекта Whirlwind в лаборатории сервопривода Массачусетского технологического института, которая занималась созданием системы стабилизации самолета и анализа управления (ASCA) или того, что сегодня известно как «авиасимулятор»¹⁸. Этот проект бы открыт в конце Второй мировой войны и первоначально опирался на электромеханические аналоговые технологии, а целью его было создание узкоспециализированного устройства. Устройства эти, правда, оказались слишком медленными и функционировали с множеством ошибок, так что после того, как ведущий проекта познакомился с ENIAC (один из первых цифровых компьютеров), выбор был сделан в пользу цифрового решения. Это потребовало полного переосмысления функциональности компьютера. Принцип пакетной обработки,

¹⁶ *Leavitt R.* Artist and Computer. New York: Harmony Press, 1976. P. 92.

¹⁷ *DeMaria R., Wilson J. L.* High Score! The Illustrated History of Electronic Games. 2nd edn. New York: McGraw-Hill Osborne Media, 2003. P. 10.

¹⁸ *Edwards P. N.* The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America. Cambridge, MA: MIT Press, 1996. P. 76–78.

при котором данные и инструкции вводились в машину целиком и сразу, а затем подвергались обработке с дальнейшим выводом результата, здесь не годился: авиасимуляция требовала постоянного и мгновенного реагирования на события в реальном времени.

Это требовало от Whirlwind (так назывался компьютер) высокого быстродействия — во всяком случае по стандартам того времени. Характерно то, что одним из факторов, замедлявших работу машины, был использовавшийся в ней тип памяти — трубка Уильямса, адаптированная ЭЛТ. В 1953 году на смену ей пришла новая технология Core Memory¹⁹, включавшая ферритовые магнитные кольца, в которых информация хранилась в форме переключений полярности²⁰. Скорость, которую обеспечивала технология Core Memory, а также ряд инноваций в обработке данных сделали Whirlwind единственной существовавшей компьютерной системой реального времени, а потому идеальным решением проблемы координации сети противоядерной обороны, известной как SAGE (Strategic Air Ground Environment, стратегическая воздушно-наземная среда)²¹. Однако по окончании развертки SAGE, которая обошлась в сумму от 8 до 12 миллиардов долларов, оказалось, что появившиеся к тому времени межконтинентальные баллистические ракеты сделали систему бесполезной. Одним из главных бенефициантов в связи с проектом стала IBM (в то время почти не занимавшаяся компьютерами), с которой заключили контакт на производство для сети SAGE двух дюжин новых Whirlwind II, официально известных как AN/FSQ-7s, весом в 250 тонн каждая²².

Хотя SAGE в конечном счете не имела никакого значения для противовоздушной обороны, она сделала огромный вклад в развитие компьютеров. По сути, она открыла путь к разработке всех технологий, которые воспринимаются нами сегодня как неотъемлемая часть работы с компьютером и мультимедиа. Она сделала возможными или помогла развиваться таким технологиям, как магнитная память, видео дисплеи, эффективные компьютерные языки, технологии отображения графики, технологии моделирования, технологии конвертации из аналоговой в цифровую форму и обратно, мультиобработка и работа с

¹⁹ Память на магнитных сердечниках.

²⁰ Ceruzzi P. E. A History of Modern Computing. P. 49–50.

²¹ Edwards P. N. The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America. P. 75.

²² Ceruzzi P. E. A History of Modern Computing. P. 51–53.

сетями. Этот список включает ряд, если не большинство, самых важных разработок в истории компьютера. Можно даже сказать, что Whirlwind и SAGE в действительности положили начало этой истории, если в духе сегодняшнего времени понимать компьютер как машину реального времени. Именно тогда компьютер перестал восприниматься просто как машина для сложных вычислений, а стал чем-то больше похожим на радар, средство символической репрезентации и управления в реальном времени²³.

Прежде всего, в Whirlwind/SAGE был впервые реализован интерактивный интерфейс в реальном времени, что, без сомнения, является заимствованием у радара. Операторы сидели у консолей и смотрели на большие круглые экраны — по сути, увеличенные осциллоскопы, которые отображали данные о воздушном движении: почти так же работали операторы ИКО на радарных станциях Ground Control Intercept во время Второй мировой войны — с той разницей, что операторы SAGE могли взаимодействовать со своими экранами при помощи «световых перьев» (или «световых пистолетов»), устройств, которые позволяли прикосновением к экрану вывести более подробную информация о любом из отображаемых объектов²⁴.

В конце 1950-х в Лаборатории Линкольна Массачусетского технологического института Кеннет Олсен (Kenneth Olsen) попытался создать полностью транзисторную версию Whirlwind, Экспериментальный Компьютер-0 или TX-0, обычно называемый Tixo, который включал ЭЛТ и интерфейс на основе светового пера, использовавшийся в машинах SAGE²⁵ (разработки транзистора после войны были побочным продуктом исследований в области радара²⁶). TX-0 превосходил Whirlwind в скорости и значительно выигрывал в габаритах, занимая всего лишь одну комнату, а не целый этаж²⁷. Именно в его дочерней модели, TX-2, Айвен Сатерленд (Ivan Sutherland) реализовал свою легендарную программу Sketchpad, позволявшую оператору рисовать

²³ *Edwards P. N.* The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America. P. 99–101.

²⁴ *Ibid.* P. 106; *Bardini T.* Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing. Stanford, CA: Stanford University Press, 2000. P. 86–87.

²⁵ *Ceruzzi P. E.* A History of Modern Computing. P. 127.

²⁶ См.: *Buderi R.* The Invention that Changed the World: The Story of Radar from War to Peace. P. 308–333.

²⁷ *Ceruzzi P. E.* A History of Modern Computing. P. 127.

и манипулировать изображениями прямо на экране, что многие считают началом компьютерной графики, а пионер гипертекста Тед Нельсон (Ted Nelson) назвал «самой важной программой из когда-либо написанных»²⁸. Своей идеей такого использования компьютера Сатерленд был, очевидно, во многом обязан той интерактивности, которая была реализована уже в Whirlwind/SAGE²⁹.

Олсен вместе с Харленом Андерсоном (Harlan Anderson) прекращают дальнейшую работу над TX и основывают корпорацию DEC (Digital Equipment Machine Corporation)³⁰. Первый компьютер DEC, PDP-1, совместил в себе многие инновации машин Whirlwind и TX, в том числе круглый радарный экран, а также интерфейс на основе ЭЛТ и светового пера³¹. Именно на PDP-1 в Лаборатории искусственного интеллекта Массачусетского технологического института была разработана SpaceWar, вторая в истории компьютерная игра после «Тенниса для двоих» Хайджинботэма. SpaceWar с очевидностью была многим обязана — как в концептуальном, так и в техническом отношении — радарному интерфейсу PDP-1 и визуально напоминала формат отображения данных на экране радара. В своей статье о развитии компьютеров, написанной для журнала «Роллинг Стоун» в 1972 году и включившей описание SpaceWar, работавшей в то время на PDP-10, Стюарт Брэнд (Stewart Brand), основатель Whole Earth Catalog, объявил, что «готовые или нет, компьютеры приходят к людям. И это хорошая новость, возможно, лучшая со времен психоделии».

К тому времени Брэнд уже имел впечатляющий послужной список. В 1968 году он принял участие в легендарной демонстрации oN-Line System (NLS) Дагласа Энгелбарта в рамках совместной компьютерной конференции ACM/IEEE в Сан-Франциско³². Сан-Франциско был в то время центром «контркультуры», располагаясь при этом вблизи Силиконовой долины, получившей свое название благодаря компаниям, создавшим микрочип, но уже набирающей известность в качестве центра компьютерных разработок. Именно возникший здесь, в северной

²⁸ Цит. по: *Rheingold H.* Tools for Thought: The History and Future of Mind-Expanding Technology. 2nd edn. Cambridge, MA: MIT Press, 2000. P. 235–236.

²⁹ *Bardini T.* Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing. P. 87–89.

³⁰ *Ceruzzi P. E.* A History of Modern Computing. P. 127.

³¹ *Wurster C.* Computers: An Illustrated History. P. 118–119.

³² *Bardini T.* Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing. P. 138–142.

Калифорнии, в 1960-х—начале 1970-х союз кислоты и кремния и создал, по меньшей мере отчасти, обстановку для появления ПК³³. Упомянутая демонстрация ознаменовала завершение более чем десятилетней работы Энгелбарта и его команды в Стэнфордском научно-исследовательском институте по исследованию возможностей компьютера как средства расширения человеческого интеллекта. Результатом этой работы стала NLC, а также целый ряд сопутствовавших революционных разработок. Среди изобретений ARC Энгелбарта была «мышь», совершившая переворот во взаимодействии пользователя с машиной³⁴, а также новые концепции использования компьютера для работы с данными и текстом³⁵.

ARC использовали компьютер SRI's SDS 940. Разработанный Scientific Data Systems, SDS 940 позиционировался как продукт специально для компаний, использующих системы разделения времени³⁶. До появления персональных компьютеров, когда вычислительные машины были большими и дорогостоящими, разделение времени было таким способом организации работы, при котором главный компьютер обеспечивал обработку множества пользовательских запросов таким образом, чтобы практически немедленно реагировать на каждый из них. Ранние фотографии системы ARC демонстрируют большой круглый экран на базе ЭЛТ, подобный тому, который использовался в Whirlwind/SAGE. Это сходство, очевидно, имело огромное значение для Энгелбарта в его задумке революционного переосмысления компьютера. Во время Второй мировой войны Энгелбарт освоил в Университете штата Орегон квалификацию оператора радара, затем служил в американском флоте³⁷. В интервью с Генри Ловудом и Джудит Эдамс (Henry Lowood and Judith Adams), взятом у него в конце 1980-х годов и обширно цитируемом Бардини, Энгелбарт описал то исключительное воздействие, которое радар оказал на его воображение, когда он еще учился в школе, и которое предопределило его решение получить образование, необходимое для работы с новой технологией на службе в армии.

³³ Gere C. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2002. P. 115–138.

³⁴ Bardini T. *Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing*. P. 81–102.

³⁵ Ibid. P. 134–138.

³⁶ Ceruzzi P. E. *A History of Modern Computing*. P. 166.

³⁷ Bardini T. *Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing*. P. 5.

После окончания службы в ВМС США, которую он проходил с 1944 по 1946 год, и получения степени по электронике в Орегоне Энгелбарт работал в исследовательском центре Ames Navy Research Center в Калифорнии. Воодушевленный возможностями цифровых компьютеров и связанных с ними областей исследований вроде кибернетики и разочарованный отсутствием карьерного продвижения Энгелбарт ушел из Ames и поступил в докторантуру в области электроники в Беркли, работая над проектом цифрового компьютера, который финансировался по программе «закона о солдатах» (G.I. Bill). Хотя его диссертация была посвящена сравнительно узкому аспекту компьютерных технологий, его интересы простирались гораздо шире, вдохновляясь идеей использования этих технологий для расширения человеческого интеллекта. В той же серии интервью с Ловудом и Эдамс он описал то, как «представлял себя сидящим за большим ЭЛТ-экраном с множеством разнообразных символов, не ограниченных устаревшим набором, при этом возможности управления компьютером были самыми разнообразными»³⁸. Нарисовать это в воображении Энгелбарту помог опыт, полученный во время Второй мировой войны.

«Я знал, как работают эти экраны. С помощью электроники можно было преобразовать любую информацию в символы. Например, какие-то данные, которые можно было вывести на перфокарту или принтер из тех, что тогда использовали, на экране можно было преобразовать в любую символическую систему. Я представлял себе это благодаря изучению радаров и электроники и своих знаний о транзисторах. В радаров были специальные рычаги, кнопки, много разных форм управления, так что именно изучение радаров помогло мне прийти к этим идеям»³⁹.

SDS была позже приобретена компанией Хегох, сменившей его название на XDS. Именно в Хегох, разработчике описанного ранее ХегохPARC, нашли свое развитие и применение многие из идей Энгелбарта, при этом, по его собственному мнению, далеко не в каждом случае весь их потенциал был раскрыт⁴⁰. И все же его вклад в разработку компьютера, как он известен нам сегодня, трудно переоценить. Именно его видение и инновационная работа по переосмыслению концепции компьютера сделали возможными используемые нами сегодня

³⁸ Ibid. P. 12.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ См.: *Buderi R.* The Invention that Changed the World: The Story of Radar from War to Peace. P. 214.

«дружественные пользователю» системы, включая графические пользовательские интерфейсы, окна, иконки, указатели «мыши» и т. п. И все же, как отмечает Бардини, ориентация PARC на «дружественность пользователю» воспринималась Энгелбартом как предательство радикальной цели проекта ARC по расширению человеческого интеллекта и даже открытию путей техно-человеческой коэволюции. В сравнении с видением Энгелбарта, интерфейс XeroxPARC обернулся тем, что Бардини называет «регрессивной уступкой существующим технологиям, по крайней мере в метафорическом смысле»⁴¹. Отчасти проблема состояла в том, что конечные пользователи оказались более ленивыми, чем рассчитывал Энгелбарт.

В концепции интерфейса Энгелбарта, в противоположность представлениям Алана Кея и исследователей из PARC, интересным выглядит именно то, что его не интересовали метафорические исправления более ранних технологий и медиа. Возможно, его интерфейс и был вдохновлен радаром, но ни в коем случае не являлся его копией. И все же именно радар предложил модель «виртуального ландшафта данных», «летающего пространства» с третьим измерением, которого нет на бумаге. Прибегая к терминологии семиотики Пирса, Бардини делает различие между метафорическим подобием рабочего стола PARC листу бумаги, которое он называет «иконическим», поскольку оно функционирует через подобие и аналогию, и концепцией интерфейса Энгелбарта, которую он именуется «индексной», так как она «представляет некий объект, не описывая его». Радарный экран является, возможно, самой «индексной» технологией репрезентации из всех когда-либо созданных, показывая не более чем визуальный след отслеживаемого объекта. Это наследие индексной репрезентации, которое радар привнес в компьютер через машины Whirlwind/SAGE, TX-0, DEC, SpaceWAR и проект Энгелбарта ARC, было полностью сведено на нет сначала внедрением иконических метафор, а затем все более частым использованием телевизоров в качестве интерфейса.

Одним из факторов, позволивших исследователям PARC эмулировать бумагу, стало снижение стоимости памяти, что сделало возможным использование телевизионных мониторов, где каждый бит компьютерных данных репрезентировал один пиксел⁴². В то же время ран-

⁴¹ *Bardini T.* Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing. P. 163.

⁴² *Ibid.*

ние компьютеры часто использовали в качестве интерфейсов обычные телевизоры, в том числе терминал TV Typewriter, в котором алфавитно-цифровые символы ASCII отображались на экране обычного телевизора, а также первый компьютер компании Apple, Apple 1⁴³. В отличие от радара, телевидение имеет не иконическую, а миметическую природу, поскольку пытается имитировать и репрезентировать действительность. Отношения между технологиями репрезентации, такими как фотография, кино и телевидение, с одной стороны, и понятием мимезиса — с другой носят, разумеется, сложный характер. И все же включение телевизора в аппаратную систему компьютера, состоявшееся скорее из соображений удобства и с целью найти решение для ряда технических проблем, а не ради конвергенции самой по себе, привело к формированию новой концепции компьютерного экрана. Представляется вероятным, что в конечном счете это облегчит сращение телевидения и компьютера и приведет к стиранию принципиальных различий между этими двумя технологиями.

⁴³ Ceruzzi P. E. A History of Modern Computing. P. 226.

ЛЕВ МАНОВИЧ

Перевод с английского
Ирины Ивановой

АРХЕОЛОГИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО ЭКРАНА¹

Первая публикация: *Манович Л.* Археология компьютерного экрана / Каталог «NewMediaLogia / NewMediaToria». М., издание «МедиаАрт-Лаб», 1994.

Экран

Современный уровень диалога человек—машина открывает, как нам кажется, совершенно новые возможности для искусства и коммуникации. Виртуальная реальность (ВР) позволяет нам путешествовать в несуществующем трехмерном пространстве. Компьютерный монитор, входящий в компьютерную сеть, становится окном, благодаря которому мы можем путешествовать в местах, находящихся за тысячи миль от нас. Наконец, с помощью мыши или видеокамеры компьютер превращается в разумное существо, способное вовлечь нас в диалог.

Виртуальная реальность, интерактивность и телеприсутствие стали возможны благодаря сравнительно новой технологии цифрового компьютера. Однако они стали реальностью в силу более ранней технологии экрана. Именно глядя на экран — плоскую прямоугольную поверхность, расположенную на некотором расстоянии от глаз, пользователь испытывает иллюзию путешествия в виртуальном пространстве, ил-

¹ Более ранние версии этой публикации были представлены на симпозиуме «Generated Nature» (Роттердам, ноябрь 1994 г.) и симпозиуме «NewMedia-Logia» (Москва, ноябрь 1994 г.). Я признателен участникам обоих симпозиумов, а также моим студентам семинара «Visual Theogu» за многие чрезвычайно полезные комментарии и предложения.

люзию физического присутствия где-то еще, или ощущает, что его приветствует сам компьютер. Если компьютеры стали обычным явлением нашей культуры лишь в последнее десятилетие, то экран, напротив, использовался веками для представления виртуальной информации — от полотен эпохи Возрождения до кинематографа XX века.

В настоящее время соединенный с компьютером экран быстро становится основным средством доступа к любой информации, будь то статичное или движущееся изображение или текст. Мы уже пользуемся им, чтобы читать газеты, смотреть фильмы, общаться с коллегами, родственниками, друзьями и, самое главное, работать (экраны авиакомпаний, операторов, секретарей, инженеров, врачей, пилотов и т. д.; экраны банкоматов, расчетных узлов магазинов, приборные щитки автомобилей и, конечно, экраны компьютеров). Мы можем дебатировать, является ли наше общество обществом представления или симуляции, но несомненно, что оно является обществом экрана.

Каковы различные стадии в истории развития экрана? Каковы взаимоотношения между физическим пространством, где размещается зритель, его/ее тело, и экранным пространством? Каким образом компьютерные дисплеи продолжают эту традицию экрана и одновременно бросают ей вызов?

Генеалогия экрана

Давайте начнем с определения экрана. Визуальная культура современного периода, от живописи до кино, характеризуется интригующим феноменом: существованием иного виртуального пространства, другого трехмерного мира, заключенного в рамку и находящегося внутри нашего нормального пространства. Рамка разделяет два абсолютно различных пространства, которые каким-то образом сосуществуют. Этот феномен определяет экран, в самом общем смысле, или тот экран, который я называю «классическим».

Каковы свойства классического экрана? Это плоская, прямоугольная поверхность. Экран рассчитан на фронтальное восприятие (в отличие, например, от панорамы). Он существует в нормальном пространстве, пространстве нашего тела, и выступает в роли окна в другое пространство. Это пространство, пространство репрезентации, в типичном случае имеет иной масштаб, чем масштаб нашего обычного пространства. Определенный таким образом экран одинаково означает и полотно эпохи Возрождения (вспомним Альберти), и современный

компьютерный дисплей. Даже пропорции не изменились за пять столетий, они сходны у типичной картины XV века, киноэкрана и компьютерного экрана. Не случайно в этой связи, что сами названия двух основных форматов компьютерного дисплея указывают на два живописных жанра: горизонтальный формат называется «плёнэрный вид», а вертикальный — «портретный вид».

Сто лет назад стал популярен новый тип экрана, который я называю «динамичным экраном». Этот тип экрана, сохраняя все свойства классического, имеет некоторые новые черты: он может передавать изображение, меняющееся во времени. Это экран кино, телевидения, видео.

Динамичный экран привносит определенный тип отношения между изображением и зрителем — определенный просмотровый режим, если можно так сказать. Этот тип отношения безусловно присутствует и в классическом экране, но здесь он проявляется полностью. Экранное изображение стремится к созданию полной иллюзии и визуальной полноты, в то время как зрителю предлагается отбросить недоверие и идентифицироваться с изображением. Хотя в действительности экран есть лишь окно ограниченных размеров, находящееся в физическом пространстве зрителя, предполагается, что последний целиком концентрируется на том, что изображено на экране, сосредоточивая внимание на изображении и игнорируя внешнее физическое пространство. Этот просмотровый режим становится возможным в силу того, что независимо от того, идет ли речь о живописном полотне, кино- или телеэкране, отдельное изображение целиком заполняет экран. Вот почему мы так негодуем, когда в кинотеатре проецируемое изображение не полностью совпадает с границами экрана: это разрушает иллюзию и заставляет нас осознавать то, что существует вне изображения².

Экран отнюдь не является нейтральным средством представления информации. Он агрессивен. Он фильтрует, отсеивает, берет под контроль, делает несуществующим все, что находится за его рамками. И хотя степень этой фильтрации различна при кинопросмотре (где зрителю предлагается полностью слиться с экранным пространством)

² Степень, до которой роль рамки, выступающей как граница между двумя пространствами, акцентируется, кажется пропорциональной степени идентификации, ожидаемой от зрителя. Так в кино, где идентификация наиболее значительна, рамка как самостоятельный объект не существует вовсе — экран просто заканчивается у своих границ, тогда как в живописи и на телевидении присутствие рамки гораздо более ощутимо.

и телепросмотром (где экран меньше, горит свет, зрители могут беседовать между собой и где процесс просмотра сочетается с другими повседневными занятиями), в целом этот просмотровый режим оставался неизменным, по крайней мере до последнего времени.

Вызов этой стабильности был брошен появлением компьютерного экрана. С одной стороны, компьютерный экран демонстрирует не отдельное изображение, а ряд окон. Фактически с момента появления в 1984 году первого компьютера Макинтош сосуществование ряда взаимонакладывающихся окон стало основополагающим принципом современного компьютерного интерфейса. Ни одно из окон не владеет целиком вниманием зрителя. В этом смысле возможность одновременно видеть несколько изображений, которые сосуществуют на одном экране, можно сравнить с феноменом заппинга — быстрого переключения телевизионных каналов, позволяющего зрителю следить за несколькими программами³. В обоих случаях внимание зрителя более не сосредоточено лишь на одном изображении (некоторые типы телевизоров дают в настоящее время возможность смотреть передачу по другому каналу в небольшом окне). Возможно, телевизоры будущего примут оконную метафору компьютера. Оконный интерфейс имеет больше общего с современным графическим дизайном, который рассматривает страницу как набор различных, но одинаково важных блоков данных (текстовых, изобразительных, графических), чем с кино.

С одной стороны, в виртуальной реальности экран полностью исчезает. Виртуальная реальность обычно использует наголовный дисплей, на котором изображения целиком заполняют визуальное поле зрителя. Зритель более не смотрит вперед на прямоугольную плоскую поверхность, находящуюся на некотором расстоянии и служащую окном в иное пространство. Теперь он/она целиком помещаются внутри этого иного пространства. Или, точнее, мы можем говорить о том, что эти два пространства — реальное, физическое и виртуальное, симулируемое — совпадают.

Виртуальное пространство, ранее ограниченное рамками картины или киноэкрана, теперь полностью поглощает реальное пространство.

³ Здесь я согласен с параллелью, проведенной Анатолием Прохоровым между оконным интерфейсом и монтажом в кино. Происхождение экрана широко известно. Мы можем говорить о том, что его появление восходит к популярным зрелищам и развлечениям XVIII и XIX веков — представлениям с «волшебным фонарем», фантасмагории, диаскопу.

Фронтальность, прямоугольная поверхность, различие в масштабе — все это исчезает. Исчезает экран.

Обе ситуации (оконный интерфейс и виртуальная реальность) разрушают просмотрный режим, который характерен для исторического периода динамичного экрана. Этот режим, основывающийся на идентификации зрителя с экранным изображением, достигает своей кульминации в кино, которое идет на крайности, чтобы обеспечить эту идентификацию (большой размер экрана, темнота окружающего пространства), все еще полагаясь на экран (прямоугольную плоскую поверхность).

Таким образом, отмечая столетие кино (первый платный публичный показ кинофильма состоялся в декабре 1895 года), мы должны оплакать эру динамичного экрана, которая началась с кино и которая заканчивается ныне. И именно это исчезновение экрана — его раскол на множество окон в оконном интерфейсе, его полное овладение визуальным полем в виртуальной реальности — позволяет нам сегодня признать экран как культурную категорию и приступить к рассмотрению его истории.

Происхождение экрана широко известно. Мы можем говорить о том, что его появление восходит к популярным зрелищам и развлечениям XVIII и XIX веков — представлениям с «волшебным фонарем», фантазмагории, диаскопу, панораме, диораме, ранним кинопроектограм. Публика была готова к восприятию экрана, и когда он наконец появился, это стало событием огромной общественной значимости. Не случайно, что по крайней мере с десятком людей из разных стран претендуют на авторство этого «изобретения»⁴.

История появления компьютерного экрана совсем иная. Он был создан в середине XX века, но стал известен широкой публике гораздо позднее, и его генеалогия еще не описана. Оба эти факта связаны с контекстом появления компьютерного экрана: как и все другие элементы современного диалога человек—машина, компьютерный экран был создан военными. Его история связана не с общественными развлечениями, а с военной разведкой.

Использование современных технологий в военной разведке началось еще с фотографии. С появлением фотографии возник интерес к возможности ее применения для аэросъемок. Феликсу Турнашону (На-

⁴ О происхождении киноэкрана, см. например: *Ceram C.W. Archaeology of the Cinema*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc., 1965.

дару), одному из наиболее известных фотографов XIX века, удалось экспонировать фотографическую пластину на высоте 262 футов над Бьевром, во Франции, в 1858 году. Вскоре к нему обратились представители французской армии с предложением попытаться осуществить фоторазведку, но Надар отверг это предложение. В 1882 году были запущены беспилотные воздушные шары, а несколько позднее во Франции и Германии появились фоторакеты. Единственным новшеством за годы Первой мировой войны стала установка аэрофотокамер на более совершенной летательной платформе — аэроплане⁵.

Радар стал следующим важнейшим шагом в развитии технологии слежения. Широко использовавшийся в годы Второй мировой войны, он имел существенные преимущества по сравнению с фотографией. Ранее военное командование вынуждено было ждать возвращения пилотов с разведзаданий и проявления пленки. Неизбежный разрыв между временем съемки и получением готового изображения безусловно снижал ценность фотографии, поскольку к моменту ее получения неприятель уже мог сменить позиции. С появлением радара, однако, этот временной разрыв устранялся, поскольку передача изображения осуществлялась мгновенно. Эффективность радара была обусловлена новым способом презентации изображения — новым типом экрана.

Рассмотрим технологию передачи изображения в фотографии и кино. Фотоизображение является перманентным отпечатком, соответствующим единственному референту (всему тому, что находилось перед объективом в момент съемки) и ограниченному периоду наблюдения (времени экспозиции). На этом же принципе основано и кино. Кинокадр, состоящий из ряда неподвижных изображений, представляет собой определенную сумму референтов и суммарное время экспозиции всех отдельных изображений. В любом случае образ фиксируется раз и навсегда. Вследствие чего экран может показывать лишь прошлые события.

В случае с радаром мы впервые видим широкое использование (на этом же принципе основано и телевидение, но его массовое использование начинается позже) принципиально нового типа экрана, экрана, который постепенно начинает занимать господствующее положение в современной визуальной культуре, — видеомонитор, компьютерный экран, дисплеи приборов. Новизна этого экрана заключается в том, что

⁵ Beaumont Newhall. *Airborne Camera*. New York: Hastings House Publishers, 1969.

его изображение может изменяться в реальном времени, отражать изменение в референте, будь то положение предмета в пространстве (радар), какое-либо изменение в видимой реальности (прямая видеопередача) или изменение данных в компьютерной памяти (компьютерный экран). Изображение может постоянно обновляться в реальном времени. Это третий после классического и динамического тип экрана — экран реального времени.

Экран радара меняется, следя за референтом. И хотя кажется, что элемент временной задержки, всегда имеющий место в военной разведтехнологии, устраняется, на самом деле время входит в экран реального времени иным образом. В старых фототехнологиях все части изображения экспонируются одновременно. Тогда как теперь изображение создается путем последовательного сканирования: кругового в случае радара, горизонтального в случае телевидения. Поэтому различные части изображения соответствуют различным моментам во времени. В этом отношении радарное изображение более похоже на аудиопластинку, поскольку последовательные во времени моменты становятся круговыми дорожками на поверхности⁶. Это означает, что изображение в традиционном смысле больше не существует! И только в силу привычки мы все еще называем то, что мы видим на экране реального времени, изображением. Только потому, что сканирование идет достаточно быстро, и из-за того, что референт остается неподвижным, то, что мы видим, выглядит как статичное изображение. Однако такое изображение более не является нормой, а исключением более общего, нового типа референции, для которого у нас еще нет термина.

Принципы и технологии радара были разработаны самостоятельно учеными США, Англии, Франции, Германии в 1930-х годах. Но после того как началась война, США оказались единственной страной, располагающей ресурсами для продолжения работы по совершенствованию радара. В 1940 году в Массачусетском технологическом институте (МТИ) была сформирована группа ученых для работы в радиолокационной лаборатории, ставшей известной как «Радлаб». Целью этой

⁶ Это более чем концептуальное сходство. В конце 1920-х годов Дэрон Х. Бейерд изобрел «фоновидение» — первый способ записи и проигрывания телевизионного сигнала. Сигнал записывался на пластинке эдисоновского фонографа с использованием процесса, сходного с аудиозаписью. Бейерд назвал свое записывающее устройство «фоноскопом» (*Abramson A. Electronic Motion Pictures. University of California Press, 1955. P. 41–42*).

лаборатории было исследование и создание радара. В 1943 году «Рад-лаб» занимала площадь в 115 акров, имела самую большую телефонную подстанцию в Кембридже, и ее штат насчитывал четыре тысячи человек⁷.

По сравнению с фотографией радар обеспечивал более совершенный способ сбора информации о расположении противника. На самом деле он давал слишком много информации, больше, чем кто-либо мог обработать. Историческая хроника первых дней войны показывает центральный командный пункт с большой, во весь стол, картой Великобритании⁸. Небольшими картонными самолетиками отмечены позиции немецких бомбардировщиков. Несколько старших офицеров рассматривают карту. Тем временем женщины в армейской форме постоянно меняют положения картонных самолетиков, передвигая их длинными указками по мере поступления информации с десятков радарных станций⁹.

Существовал ли более эффективный способ обработки и презентации информации, собранной радаром? Компьютерный экран, так же как и все другие ключевые принципы и технологии современного диалога человек—компьютер—интерактивный контроль, алгоритмы для трехмерной рамочной графики, побитово размеченной графики, были разработаны для решения этой проблемы.

Эти исследования также проводились в МТИ. Радиолокационная лаборатория была ликвидирована после окончания войны, но вскоре вместо нее ВВС создали другую секретную лабораторию — лабораторию Линкольна. Целью лаборатории Линкольна было исследование человеческих факторов и новых демонстрационных технологий для SAGE (Полуавтоматической наземной среды), командного центра для контроля военно-воздушной обороны США, созданного в середине 1950-х годов¹⁰. Поль Эдвардс пишет, что «в задачу SAGE входило объединение в единую систему всех радарных уста-

⁷ *Echoes of War*, Boston: WGBH Boston, n.d., видеопленка.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Информацию по SAGE см.: *Edwards P.* The Closed World. Systems discourse, military policy and post-World War II U.S. historical consciousness // *The Military Information Society* / Eds. Les Levidow and Kevin Robins. London: Free Association Books, 1989; *Rheingold H.* Virtual Reality. New York: Simon & Schuster, Inc., 1991. P. 68–93.

новок по периметру США, анализ и интерпретация их сигналов и направление пилотируемых реактивных самолетов-перехватчиков на надвигающегося противника. Это должна была быть целостная система, в которой «человеческие факторы» полностью включались в автоматизированную цепь обнаружения, принятия решений и реагирования»¹¹.

Зачем была создана SAGE и почему ей требовался компьютерный экран? В 1950-е годы американские военные считали, что если Советский Союз нападет на США, то им будет послано одновременно большое количество бомбардировщиков. В этой связи создание центра, который мог бы получать информацию от всех радарных станций США, отслеживать большое количество бомбардировщиков и координировать контратаку, казалось необходимым. Компьютерный экран и другие составляющие современного диалога человек—машина обязаны своим существованием этой военной доктрине.

Ранняя версия подобного центра получила название сеть «Кейп Код», поскольку она получала информацию от радаров, размещавшихся на побережье Новой Англии. Центр действовал в Барта Билдинг, находящемся непосредственно на территории МТИ.

Каждый из 82 офицеров ВВС следил за своим компьютерным дисплеем, на котором были представлены побережье Новой Англии и расположение основных радарных установок. Как только офицер замечал точку, обозначающую движущийся самолет, он давал компьютеру команду следить за самолетом. Для осуществления этой команды офицер просто должен был дотронуться до точки специальной «световой ручкой»¹².

Таким образом, система SAGE содержала все основные элементы современного интерфейса человек—машина. Световая ручка, созданная в 1949 году, может рассматриваться как предшественница современной мыши. Более того, SAGE начала использовать экран не только для представления информации в реальном времени (как на радаре и телевидении), но также для подачи команд компьютеру. Вместо того чтобы действовать исключительно как средство презентации изоб-

¹¹ *Edwards P.* The Closed World. Systems discourse, military policy and post-World War II U.S. historical consciousness. P. 142.

¹² *Retrospectives II: The Early Years in Computer Graphics at MIT, Lincoln Lab, and Harvard // SIGGRAPH '89 Panel Proceedings.* New York: The Association for Computing Machinery, 1989. P. 22–24.

ражения фрагмента реальности, экран стал инструментом прямого воздействия на реальность.

На основе технологии, разработанной для SAGE, исследователи Лаборатории Линкольна создали ряд программ компьютерной графики, в которых экран использовался как средство ввода и вывода информации из компьютера. Сюда входили программы демонстрации волн электронного мозга (1957), симуляции планетарной и гравитационной активности (1960), а также создание двухмерных рисунков (1958)¹³. Наиболее известной из них стала программа Скetchпэд. Разработанная в 1962 году Иваном Садерлендом, в то время студентом-выпускником, работавшим под руководством Клода Шеннона, она широко пропагандировала идею интерактивной компьютерной графики. Пользуясь Скetchпэд, оператор мог создавать графику прямо на компьютерном экране, дотрагиваясь до него световой ручкой. Скetchпэд демонстрировала собой новую парадигму взаимодействия с компьютером: изменяя что-то на экране, оператор изменял что-то в компьютерной памяти. Экран реального времени стал интерактивным.

Такова, вкратце, история рождения компьютерного экрана¹⁴. Но еще до того, как компьютерный экран получил широкое распространение, возникла новая парадигма — симуляция интерактивной трехмерной среды без экрана. В 1966 году Иван Садерленд и его коллеги начали исследования прототипа виртуальной реальности. Работа проводилась по инициативе АРПА (Агентства новых исследовательских проектов) и Департаментом военно-морских исследований¹⁵.

«Основной идеей трехмерной демонстрации было предоставить пользователю изображение в перспективе, которое изменяется, когда тот двигается», — писал Садерленд в 1968 году¹⁶. Компьютер следил за положением головы смотрящего и соответственно подстраивал перспективу компьютерного графического изображения. Сам дисплей состоял из двух шестидюймовых мониторов, которые устанавливались у висков. Они проецировали изображение, которое, казалось, накладывалось на поле зрения смотрящего.

Экран исчезает. Он целиком завладевает визуальным полем.

¹³ Ibid. P. 42–54.

¹⁴ Я рассмотрю более поздние важные разработки (дисплей и оконный интерфейс) в будущей статье.

¹⁵ *Rheingold H.* Virtual Reality. P. 105.

¹⁶ Ibid. P. 104.

Экран и тело

Я представил один из возможных вариантов генеалогии современного компьютерного экрана. В этой генеалогии компьютерный экран представляет собой интерактивный тип и является подтипом типа реального времени, который в свою очередь есть подтип динамического типа, а последний — подтипом классического типа.

В рассмотрении этих типов я исхожу из двух основных положений. Первое — это идея темпоральности: классический экран демонстрирует статичное, перманентное изображение; динамический экран — движущееся изображение прошлого и, наконец, экран реального времени представляет настоящее. Второе — соотношение между пространством зрителя и пространством репрезентации (я определил экран как окно в пространство репрезентации, которое само существует в нашем нормальном пространстве).

Давайте теперь рассмотрим историю экрана с иной точки зрения — точки зрения соотношения экрана и тела зрителя.

Вот как описывал экран Ролан Барт в работе «Дидро, Брехт, Эйзенштейн» (1973): «Репрезентация не определяется непосредственно имитацией: даже если избавиться от понятий “реальный”, “правдоподобный”, “копия”, репрезентация останется до тех пор, пока субъект (автор, читатель, зритель или пассивный наблюдатель) будет устремлять свой взор к горизонту, на котором он вырезает основание треугольника и глазами (или мысленно) формирует его вершину. “Орган репрезентации” (сегодня возможно так написать, поскольку имеются указания на существование чего-то еще) будет иметь в качестве двойной основы независимость акта вырезания [decoupage] и единство субъекта действия. Действие, картина, выстрел, вырезанный прямоугольник — здесь мы имеем дело с тем самым условием, которое позволяет нам создавать театр, живопись, кино, литературу, все те виды искусства, исключая музыку, которые могут быть названы диоптрическими искусствами»¹⁷.

Для Барта экран становится всеобъемлющей концепцией, которая включает функционирование даже невизуальной репрезентации (литература), хотя он и обращается к определенной визуальной моде-

¹⁷ Barthes R. Diderot, Brecht, Eisenstein // Images-Music-Text / Ed. Stephen Heath. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1977. P. 69–70.

ли линейной перспективы. В любом случае его концепция включает все типы репрезентативных аппаратов, которые я обсуждал: живопись, кино, телевидение, радар и компьютерный дисплей. В каждом из них реальность ограничена прямоугольником экрана: «чистый вырезанный сегмент с четко очерченными краями, необратимый и неподкупный; все, что его окружает, изгоняется в никуда, остается безымянным, в то время как все, что допускается в его пределы, возводится в сущность, высвечивается, вводится в поле зрения»¹⁸. Этот акт разделения реальности на знак и ничто одновременно удваивает смотрящего зрителя, который теперь существует в двух пространствах: знакомом физическом пространстве его/ее и виртуальном пространстве экранного изображения. Этот раскол становится очевидным в виртуальной реальности, хотя он уже присутствует в живописи и других диоптрических искусствах.

Какова цена, которую платит субъект за овладение миром, сфокусированным в экране и объединенным им?

«Контракт рисовальщика», фильм, сделанный Питером Гринуэем в 1981 году, рассказывает о рисовальщике, работающем в архитектурной мастерской, которого наняли для того, чтобы сделать рисунки загородного дома. Чертежник использует простой чертежный инструмент, состоящий из квадратной решетки. В течение всего фильма мы постоянно видим лицо чертежника через эту решетку, которая воспринимается как тюремная. Это выглядит так, как будто субъект, который пытается захватить мир, сделать его неподвижным, зафиксировать его в пределах репрезентационного аппарата (в данном случае рисунка в перспективе), оказывается в ловушке самого аппарата. Субъект попадает в тюрьму.

Я воспринимаю этот образ как метафору того, что, кажется, является общей тенденцией западного базирующегося на экране репрезентативного аппарата. В этой традиции тело должно фиксироваться в пространстве, если зритель должен вообще видеть изображение. От мономерной перспективы эпохи Возрождения до современного кино, от кеплеровской камеры-обскуры до камеры-люциды XIX века тело должно было оставаться неподвижным.

Лишение тела свободы имеет место как в концептуальном, так и в буквальном смысле; оба этих типа ограничения свободы появились уже с первыми экранными аппаратами — окнами перспективы Альберти.

¹⁸ Ibid.

Согласно многим толкователям линейной перспективы, она представляет мир, увиденный как бы одним глазом, статичным, немигающим, фиксированным. По словам Нормана Брисона, «перспектива следовала логике зрения, а не взгляда, в результате чего возникал визуальный кадр, который увековечивался, сводился к одной точке и был безжизнен»¹⁹. Брисон утверждает, что «взор художника останавливает движение явлений, рассматривает визуальное поле с позиции, находящейся вне движения протяженности, в вечный момент раскрытого настоящего»²⁰.

Соответственно, мир, видимый этим неподвижным, статичным, вневременным взором, который скорее свойствен статуе, а не живому человеку, становится таким же неподвижным, овеянным, фиксированным, холодным и мертвым. Характеризуя одну из знаменитых гравюр Дюрера, на которой изображен рисовальщик, пишущий фигуру обнаженной женщины через экран перспективных нитей, Мартин Джей отмечает, что «приземленный мужской взгляд» превращает свой «объект в камень и, следовательно, мрамороподобная обнаженная лишена всякой способности возбуждать желания»²¹. Аналогичным образом Джон Бергер сравнивает окно Альберти с «сейфом, вмонтированным в стену, сейфом, в который поместили видимое»²². И в «Контрастах рисовальщика» снова и снова чертежник пытается искоренить всякое движение, любой признак жизни в сценах, которые он изображает.

В машинах перспективы также происходит заточение субъекта в буквальном смысле. С момента использования перспективы художники, рисовальщики пытались облегчить трудоемкий ручной процесс создания изображения в перспективе, и в период с XVI по XIX век были созданы различные «машины перспективы»²³. В начале XVI века Дюрер описал ряд таких устройств²⁴. Были изобретены различные типы подобных устройств, но независимо от используемого вида ху-

¹⁹ *Martin J. Scopic Regimes of Modernity // Vision and Visuality / Ed. Hal Foster. Seattle: Bay Press, 1988. P. 7.*

²⁰ *Ibid.*

²¹ *Ibid. P. 8.*

²² *Ibid. P. 9.*

²³ Обзор инструментов перспективы дается в кн.: *Kemp M. The Science of Art. New Haven: Yale University Press, 1990. P. 167–220.*

²⁴ *Ibid. P. 171–172.*

дожник должен был оставаться неподвижным в течение всего процесса работы.

Наряду с механизмами перспективы использовался целый ряд других оптических приспособлений, в особенности при написании пейзажей и проведении топографических съемок. Наиболее популярным оптическим прибором была «камера-обскура»²⁵. Камера-обскура в буквальном смысле означает «темная комната». Ее использование основывалось на той посылке, что если лучи света от субъекта или сцены проходят через небольшое отверстие, то они пересекутся и возникнут с другой стороны, образуя изображение на экране. Однако для того чтобы изображение было видимым, «необходимо, чтобы экран помещался в камере, в которой уровень освещенности был значительно ниже, чем вокруг объекта»²⁶. Так, в одном из первых описаний камеры-обскуры в «*Ars magna Lucis et umbrae*» Кирхера (Рим, 1649) мы видим, как человек с удовольствием рассматривает изображение в крошечной комнатке, забыв о том, что ему пришлось заточить себя в этой «темной камере» для того, чтобы увидеть на экране то, что изображено.

Позднее стали популярны небольшие шатровые камеры-обскуры — передвижные тюрмы, если можно так выразиться. Такая камера представляла собой небольшой шатер, укрепленный на треноге, с вращающимся отражением и линзами наверху. Расположившись внутри шатра, который обеспечивал необходимую темноту, рисовальщик затем тратил многие часы на тщательное обведение изображения, проецируемого линзами.

Ранняя фотография продолжила тенденцию к закреплению субъекта и объекта репрезентации. В первые десятилетия существования фотографии время экспозиции было достаточно долгим. Процесс производства дагерротипа, например, требовал выдержки от четырех до семи минут на солнце и от двенадцати до шестидесяти минут при рассеянном свете. Таким образом, подобно рисункам, полученным с помощью камеры-обскуры, которые отображали реальность статичной и неподвижной, ранняя фотография представляла мир как стабильный, вечный, неизменный. И когда фотография пыталась запечатлеть живое существо, например человека, то он/она должны были быть неподвижны.

²⁵ Ibid. P. 200.

²⁶ Ibid.

Так студии, делающие портреты, повсеместно использовали зажимы, чтобы обеспечить неподвижность позирующего во время долгой экспозиции. Напоминающие инструменты попыток железные зажимы прочно удерживали объект на месте, объект, который добровольно становился пленником механизма для того, чтобы получить свое изображение²⁷.

К концу XIX века застывший мир фотографического изображения был взорван динамичным экраном кино. В своей работе «Произведение искусства в век механического воспроизведения» Вальтер Беньямин выразил свое восхищение новой мобильностью видимого: «Наши кабачки и наши улицы, наши офисы и меблированные комнаты, наши вокзалы и фабрики, казалось, безнадежно заточили нас. Как вдруг появилось кино и в считанные доли секунды вдребезги разнесло этот мир-темницу, и теперь мы можем среди далеко разлетевшихся его обломков спокойно и смело отправиться путешествовать²⁸.

Киноэкран позволял зрителям путешествовать в различных пространствах, не покидая кресла, по словам Анны Фрейдберг, но создал «подвижный виртуальный взор»²⁹. Однако ценой этой виртуальной подвижности была новая институциональная неподвижность зрителя. По всему миру строились огромные тюрьмы, в которые могли быть заключены тысячи пленников — кинотеатры. Заключенные не могли ни говорить, ни передвигаться с места на место, и хотя они отправлялись в виртуальное путешествие, их тела должны были оставаться неподвижными в темноте коллективных камер-обскура.

Формирование нового просмотрового режима шло параллельно с переходом от того, что теоретики кино называют «примитивным» языком кино, на «классический»³⁰. Важной частью этого перехода, который произошел в 1910-е годы, было новое функционирование виртуального пространства, представленного на экране.

Во время примитивного периода пространство кинотеатра и пространство экрана были четко разделены как пространство театра и

²⁷ Анестезиология появилась приблизительно в то же время.

²⁸ Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction // Illuminations / Ed. Hannah Arendt. New York: Schochen Books, 1969. P. 238.

²⁹ Friedberg A. Window Shopping: Cinema and the Postmodern. Berkeley: University of California Press, 1993. P. 2.

³⁰ См., например: Bordwell D., Steiger J., Thompson K. The Classical Hollywood Cinema. New York: Columbia University Press, 1985.

варьете. Зрители могли свободно общаться, приходиться, уходить, сохраняя дистанцию от кинематографического пространства.

Классическое кино, напротив, обращалось к каждому зрителю как индивиду и помещало его/ее внутрь. Как отмечалось современниками в 1913 году, они (зрители) должны были быть поставлены в положение шаров в лузе на каждой стадии просмотра³¹. Если «примитивное кино» заставляет зрителя смотреть через пустоту в отдельное пространство³², то теперь он помещается в наилучшую позицию для каждого кадра, в виртуальном пространстве.

Эта ситуация обычно концептуализируется в терминах идентификации зрителя с объективом кинокамеры. Тело зрителя остается в кресле, в то время как его/ее взгляд сцепляется с подвижной камерой. Можно, однако, концептуализировать это иным образом. Мы можем представить, что камера не движется в реальности совсем, что она остается неподвижной, совпадая со взглядом зрителя. Вместо этого само виртуальное пространство как целое меняет свое положение с каждым кадром. Используя словарь современной компьютерной графики, мы сможем сказать, что это виртуальное пространство вращается, меняется в масштабе, увеличивается с тем, чтобы обеспечить зрителю наилучшую точку зрения. Как в стриптизе, пространство медленно раздевается, поворачивается, демонстрирует себя с разных сторон, дразня, приближаясь, удаляясь, всегда оставляя что-то закрытым, так что зритель ждет следующего кадра... это бесконечный соблазнительный эпизод. Все, что должен делать зритель, это оставаться неподвижным.

Теоретики кино считают неподвижность важнейшей чертой института кино: «Как указывают все от Бодри (который сравнивает киноаудиторию с пленниками пещеры Платона) до Мюссера, кино основано на неподвижности зрителя, сидящего в зале»³³. Жан-Луи Бодри, пожалуй, более всех делает акцент на неподвижности как основе кинематографической иллюзии. Бодри цитирует Платона: «В этой подземной камере они были с детства, с цепями на ногах и шее, скованные так, что

³¹ Ibid. P. 215.

³² Ibid. P. 214.

³³ Friedberg A. Window Shopping: Cinema and the Postmodern. P. 134. Она ссылается на: Baudry J.-L. The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema // Narrative, Apparatus, Ideology / Ed. Philip Rosen. New York: Columbia University Press, 1986; Musser Ch. The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907. New York: Charles Scribner and Sons, 1990.

они не могли двигаться и могли видеть только то, что было перед ними, так как цепи не позволяли им повернуть голову»³⁴. Эта скованность и неподвижность, согласно Бодри, заставляет пленников/зрителей ошибочно принимать репрезентации за свои ощущения, возвращая их в детство, когда эти две вещи были неразделимыми. Таким образом, согласно психоаналитическому объяснению Бодри, неподвижность зрителя не является исторической случайностью, а есть важнейшее условие получения удовольствия от кино.

Окно Альберти, машины для перспективы Дюрера, камера-обскура, фотографии, кино — во всех этих экранных аппаратах субъект должен был оставаться неподвижным. Как тонко подметила Фрейдберг, возрастающая неподвижность изображения в современную эпоху сопровождается все большей неподвижностью, закрепощением зрителя: по мере того, как «мобильность» взора становилась все более виртуальной — с развитием техники живописного изображения (а затем и фотографического) реальных объектов, с достижением мобильности путем изменения освещенности (а затем кинематографии), — наблюдатель становился все более неподвижным, пассивным, готовым воспринимать конструкции виртуальной реальности, помещаемые прямо перед его/ее неподвижным телом³⁵.

Что происходит с этой традицией с появлением безэкранный репрезентативного аппарата — виртуальной реальности?

С одной стороны, виртуальная реальность действительно знаменует собой принципиальный разрыв с этой традицией. Она устанавливает новый тип отношения между телом зрителя и изображением. В отличие от кино, где подвижная камера перемещается независимо от неподвижного зрителя, зритель теперь должен двигаться в физическом пространстве, чтобы ощутить движение в виртуальном пространстве. В результате создается эффект, что камера установлена на голове пользователя. И поэтому для того чтобы посмотреть вверх в виртуальном пространстве, человек должен посмотреть вверх в физическом пространстве; для того чтобы сделать шаг вперед «виртуально», необходимо действительно шагнуть вперед³⁶. Зритель более не

³⁴ *Baudry J.-L.* The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in the Cinema. P. 303.

³⁵ *Friedberg A.* Window Shopping: Cinema and the Postmodern. P. 28.

³⁶ Типичная система виртуальной реальности позволяет выбрать любой путь движения, например, возможность идти вперед в одном направлении дает про-

скован цепями, не неподвижен, не безучастно воспринимает создаваемые аппаратом изображения, но он/она теперь должны работать, говорить, чтобы видеть.

В то же время виртуальная реальность до небывалой степени закрепощает человека. В этом можно легко убедиться на примере первой системы виртуальной реальности, разработанной Садерлендом и его коллегами в 1960-е годы, о которой я говорил выше. В истории виртуальной реальности, согласно Ховарду Рейнгольду, «Садерленд был первым, кто предложил установить маленькие компьютерные экраны в биноклярных очках — что было далеко не простой задачей в области аппаратного обеспечения в начале шестидесятих годов — и таким образом целиком поместить точку наблюдения пользователя в мир компьютерной графики»³⁷. Далее Рейнгольд пишет: «Для того чтобы изменить вид созданной компьютером графики, когда пользователь начинает двигаться, необходимо некое устройство, отслеживающее движение взгляда. Поскольку направление взгляда пользователя замерялось в это время очень экономно и точно при помощи специального механического устройства, и поскольку (наголовный дисплей) сам по себе был тяжелым, голову пользователя первых систем Садерленда помещали в специальный подвешенный к потолку аппарат. Пользователь или пользовательница просовывал/а свою голову в металлическое приспособление, которое получило название — дисплей “Дамоклов меч”»³⁸.

Две трубки соединяли дисплей с полозьями на потолке, «превращая таким образом пользователя в физическом смысле в пленника машины»³⁹. Пользователь мог поворачивать голову и двигать ею в любом направлении, но он не мог отойти от машины дальше нескольких шагов, как нынешняя мышь, человек был привязан к компьютеру. На самом деле, человек был не чем иным — и более ничем, — как гигантской мышью или, точнее, гигантским джойстиком. Еще одно сравнение, которое приходит на ум, это сравнение с аппаратом, который создал в конце XIX века Этьен-Жюль Марей для измерения частоты движения крыльев птицы. Птицу привязывали к измерительному инструменту

стое нажатие кнопки на джойстике. Однако, чтобы изменить направление, пользователь все-таки должен изменить позицию тела.

³⁷ *Rheingold H. Virtual Reality. P. 104.*

³⁸ *Ibid. P. 105.*

³⁹ *Ibid. P. 109.*

проволоккой, которая была достаточно длинной, чтобы позволить ей махать крыльями, поднявшись в воздух, но не давала ей возможности лететь⁴⁰.

Парадокс виртуальной реальности, который требует от зрителя перемещаться в пространстве (а не оставаться неподвижным) и в то же время физически привязывает его/ее к машине, интересно отображен в сцене «киберсекса» в голливудской картине «Газонокосильщик». В этой сцене герои, мужчина и женщина, находятся в одной комнате, каждый из них пристегнут к отдельной круговой рамке, которая позволяет телу свободно поворачиваться на 360 градусов во всех направлениях. Во время «киберсекса» камера перемещается от виртуального пространства (т. е. от того, что герои видят и переживают) к реальному пространству и назад. В виртуальном мире, передаваемом психоделической компьютерной графикой, их тела сливаются и растворяются друг в друге в нарушение всех законов физики, в то время как в реальном мире каждый из них просто вращается внутри своей рамки.

Парадокс достигает своего предела в одном из самых давних проектов виртуальной реальности — суперкабине, разработанной ВВС США в 1980-е годы⁴¹. Вместо того чтобы самому следить глазами за местностью и десятками инструментов в кабине, пилот надевает на голову дисплей, который представляет собой оба вида информации более эффективно. Ниже приводится описание этой системы, данное в журнале «Эйр энд Спейс»: «Взобравшись в кабину своего F16С, молодой летчик-истребитель 1998 года призыва просто подключил свой шлем и опустил маску, чтобы привести в действие систему “Суперкабины”. Виртуальный мир, который он видел, в точности воспроизводил мир за пределами кабины, наиболее важные особенности местности выделялись и представлялись в трехмерном изображении двумя крошечными катодными лучевыми трубками. Курс его самолета был представлен на экране длинной цепочкой цифр на горизонте, траектория его полета мерцающей линией уходила в бесконечность»⁴².

Если в большинстве случаев экранных репрезентаций (живопись, кино, видео), а также в случаях типичных применений виртуальной ре-

⁴⁰ *Marta B., Picturing T. The Work of Etienne-Jules Marey (1830–1904).* Chicago: The University of Chicago Press, 1992. P. 34–35.

⁴¹ *Rheingold H. Virtual Reality.* P. 201–209.

⁴² *Ibid.* P. 201.

альности физический и виртуальный миры не имеют ничего общего, здесь виртуальный мир точно синхронизирован с физическим. Пилот размещается в виртуальном мире для того, чтобы двигаться на сверхзвуковой скорости в мире физическом, неся на себе жестко, прочнее, чем когда-либо в истории экрана, закрепленный репрезентирующий аппарат.

Суммирую вышесказанное. Виртуальная реальность, с одной стороны, продолжает экранную традицию неподвижности зрителя, прикрепляя его тело к машине, с другой стороны, создает беспрецедентно новое условие, требующее от зрителя, чтобы он двигался.

В заключение мы можем задаться вопросом, имеет ли это новое условие исторический прецедент или оно укладывается в какую-то альтернативную традицию, которая пока еще не установлена.

Еще в Древней Греции коммуникация понималась как устный диалог между людьми. Считалось, что физические движения стимулировали диалог и процесс мышления. Аристотель и его ученики прохаживались, обсуждая философские проблемы. В средние века произошел сдвиг от диалога между субъектами к общению между субъектами и устройством для хранения информации, т. е. книгой. Средневековая книга, прикрепленная цепью к столу, может рассматриваться как предшественница экрана.

Экран, как я определяю его (плоский прямоугольник, выступающий в качестве окна в виртуальный мир), появляется в эпоху Ренессанса с созданием живописных полотен. Ранее фрески и мозаики были неотделимы от архитектуры. Живописное полотно, напротив, мобильно в своей основе. Существующее отдельно от стены, оно может быть свободно перемещено.

Но в то же время интересно, что здесь имеет место и нечто обратное. Взаимодействие с фреской или мозаикой, которые не могут быть перемещены, не предполагает неподвижности зрителя, в то время как мобильное полотно эпохи Ренессанса предполагает подобную неподвижность.

Представляют ли фрески, мозаика, настенная живопись, являющиеся частью архитектуры, ту альтернативную традицию, которую я ищу, традицию, поощряющую движения зрителя?

Я начал свое обсуждение экрана с подчеркивания того, что рамка экрана разделяет два пространства, физическое и виртуальное, которые имеют разные масштабы. Хотя это условие не обязательно ведет к не-

подвижности зрителя, оно тем не менее не поощряет какое-либо его/ее движение. Зачем двигаться, если он/она не может в любом случае войти в виртуальное пространство? Этот момент очень хорошо проиллюстрирован в «Алисе в стране чудес», когда Алиса пытается измениться в размере, чтобы войти в другой мир.

Альтернативная традиция, частью которой является виртуальная реальность, может быть найдена в тех случаях, когда масштаб репрезентации тот же, что и масштаб нашего реального мира, и два пространства являются непрерывными. Это традиция симуляции, а не репрезентации, привязанной к экрану. Одним таким примером являются мозаика, фрески и настенная живопись, которые создают иллюзорное пространство, начинающееся за поверхностью. XIX век с его одержимостью натурализмом доводит эту тенденцию до крайности с музейными восковых фигур и диорамами музеев естественной истории. Другим примером являются скульптуры человека в натуральную величину (например, «Граждане Кале» Огюста Родена). Мы рассматриваем такие скульптурные изображения как часть традиции гуманизма эпохи пост-Ренессанса, которая делает человека центром вселенной, тогда как на самом деле они пришельцы, черные дыры в нашем мире, уходящие в другой параллельный мир, застывший мир мрамора и камня, существующий параллельно нашему.

Виртуальная реальность продолжает эту традицию симуляции. Однако она вводит одно важное различие. Симуляция ранее изображала искусственное пространство, которое существовало нераздельно и продолжало обычное пространство. Например, рисунок на стене создавал псевдопейзаж, который, казалось, начинался у стены. В виртуальной реальности между двумя пространствами или нет связи (например, я нахожусь в реальной комнате, в то время как виртуальное пространство — это подводный пейзаж) или, напротив, два пространства полностью совпадают (т. е. проект Суперкабина). В любом случае, подлинная физическая реальность не принимается во внимание, сбрасывается со счета, от нее попросту отказываются.

В этом отношении панораму XIX века можно представить как переходную форму от классической симуляции (настенная живопись, скульптура в человеческий рост, диорама) к виртуальной реальности. Как и виртуальная реальность, панорама создает пространство в 360 градусов. Зрители располагаются в центре этого пространства и ощущаются к движению по находящейся в центре обзорной площадке

с тем, чтобы видеть различные части панорамы⁴³. Но, в отличие от настенной росписи, мозаики, которые в конечном счете служили декорациями реального пространства, физического пространства действия, теперь это пространство подчиняется виртуальному. Другими словами, центральная площадка обзора понимается как продолжение симулируемого пространства (а не наоборот, как прежде), и поэтому оно пусто. Оно пусто для того, чтобы мы могли вообразить, что оно продолжает поле битвы, или вид Парижа, или еще что-то, что панорама представляет. Отсюда лишь один шаг до виртуальной реальности, где реальное пространство полностью игнорируется и где все «реальные» действия происходят в виртуальном пространстве. Экран исчез потому, что то, что находилось за ним, просто завладело всем.

А что же с неподвижностью человека в виртуальной реальности, которая связывает ее с экранной традицией? Как это ни драматично, неподвижность, наверное, является последним актом в долгой истории закрепощения тела. Мы повсюду видим вокруг нас признаки возрастающей мобильности и миниатюризации коммуникативных средств — сотовые телефоны и модемы, пейджеры, лэптопы. В конечном счете аппаратура виртуальной реальности будет сведена к чипу, пересаженному на роговицу и связанному сетевой передачей с Сетью. С этого момента мы будем носить наши тюрьмы с нами — не для того, чтобы блаженно путать репрезентацию и восприятие (как в кино), но для того, чтобы «быть в контакте», всегда на связи, всегда «подключенными». Сетчатка глаза и экран сольются.

Этот футуристический сценарий может никогда не стать реальностью. Пока мы еще всецело живем в экранном обществе. Экраны везде: экраны авиакомпаний, операторов компьютеров, секретарей, инженеров, врачей, пилотов и т. д.; экраны банкоматов, расчетных узлов супермаркетов, приборные щитки автомобилей и, конечно, экраны компьютеров. Динамичный, работающий в реальном времени интерактивный экран все же есть экран. Интерактивность, симуляция, телеприсутствие; мы все еще, как и столетия назад, смотрим на плоскую прямоугольную поверхность, существующую в пространстве нашего тела и служащую окном в другое пространство. В какую бы новую эру мы ни входили сегодня, мы все еще не покинули эру экрана.

⁴³ Здесь я не согласен с Фрейдбергом, писавшей, что фантазмагории, панорамы, диорамы (устройства, которые скрывали свои механизмы) зависели от относительной неподвижности своих зрителей.

МАРИ-ЖОЗЕ МОНДЗЭН
Перевод с французского
Нины Сосна

ИСТОРИЯ ОДНОГО ПРИЗРАКА¹

Первая публикация: *Mondzain M.-J.* La Photographie inquiète de ses marges. Rennes, Ed. Le Triangale, 1993.

Первая публикация на русском языке: *Сосна Н.* Фотография и образ: визуальное, непрозрачное, призрачное. М.: НЛО, 2011. С. 156–180.

«Все началось в 1898-м. Впервые фотография действительно открыла загадочное лицо таинственно распятого. Саван в течение более чем восемнадцати столетий молчаливо ждал своего проявления в духовном и химическом смыслах этого слова, шестнадцать лет спустя после Дагерра <...>. Открытие произошло вовремя — по промыслу Божию именно тогда, когда эксцессы молодых гуманитарных наук иногда доходили до того, чтобы поставить под сомнение даже существование Иисуса»².

Очевидно, что речь идет о саване из Турина. Цитированный текст, который встраивается в ряды сотни других, подписан Рене Лаурентаном и является предисловием к работе Антуана Леграна 1980 года. Несколькими годами позже знаменитый саван был подвергнут процедуре датировки. Выяснилось, что речь идет о произведении, выполненном между 1260 и 1390 годами, а не о «натуральном» образе, иначе называемом *achiropoiete*, т. е. «нерукотворном».

Каков же результат? Для значительной части христиан Плащаница³ есть и всегда будет подлинной погребальной тканью Христа.

¹ Переработанный текст выступления на конференции.

² *Legrand A.* Le Linceuil de Turin. Paris: Desclée de Brouwer, 1980.

³ Здесь и в ряде других случаев автор пользуется словом *sinon* (от греч. Σίνδών — тонкая бумажная ткань, полотно; все, сделанное из этой ткани: платье,

Мне хотелось бы не рассказывать здесь историю ложной реликвии, но показать, как фотография была пережита и, возможно, еще и сегодня рассматривается как магическая операция, способная уловить невидимое напрямую, без человеческого участия.

Достоинно изумления, что технический объект, с которым связан набор оптических и химических процедур, смог сделаться инструментом Провидения в проявлении и доказательстве физического присутствия божественного и сакрального, смерти и воскресения.

Случай Плащаницы показателен, так как одновременно делает видимым и принцип вечной жизни, и фигуру смерти. Фотография была поставлена на службу непредставимому, чтобы стать проявителем невидимого. Фантазматические действия части христианского общества, верующих и их лидеров, по этому поводу, точнее, перед лицом этого объекта, произвели корпус утверждений и поверий, которым могут позавидовать племенные союзы самых удаленных лесов и пустынь, чьи представители перед объективом фотоаппарата испытывают священный ужас и наотрез отказываются сниматься. Фотография, этимологически *письмо света*, производит странное затмение сознания. Световой отпечаток становится записью тени. Так как фотография работает с удвоением, нет ничего удивительного в том, что она вызывает бесплотные фигуры из страны смерти и демонов. Но то, что христианство, официально заботящееся о том, чтобы устранять любые проявления культа талисманов, смогло произвести и поддерживать настолько сомнительный объект, позволяет догадаться о том, что диктовалось ему его экономией⁴. Давно обремененное подозрительной реликвией, заставить приносить плоды которую не было средств, оно оставило ее под покровом реликвариумов в ожидании своего часа. И этот час настал ночью года 1898-го.

Хищный аппарат тени стал распространять иллюминацию души. Оставив язычникам достойный презрения страх перед двойником, Церковь могла наконец приветствовать взаимодействие технического разума и своей спасительной миссии.

Чтобы лучше понять это, следует держать в памяти основные этапы размышлений об образе натуральном и истинном, в которые ока-

покрывало и т. п. — Вейсман А. Д. Греческо-русский словарь. СПб., 1899), которое в Новом Завете переводится как «плащаница». *Примеч. переводчика.*

⁴ Понятие «экономия» играет важную роль в исследовании М.-Ж. Мондзэн, показывающем его теологические основания. *Oikonomia* не представляет из себя

зался включенным фотографический аппарат, «по промыслу», как говорит Легран, чтобы усовершенствовать и завершить образное означивание универсума.

Я попытаюсь выяснить, что с конца XIX века и до наших дней питает фантазм нерукотворной фотографии. Это значит пойти дальше, чем проследить перипетии предания о верониках; ведь, если посмотреть внимательно, возникает впечатление, что это то предание, которое нашло наконец средство своего оправдания.

Наиболее раннюю версию предания о нерукотворном образе датируют серединой VI века. Документ, в котором упоминается Спас, носит название «учение Аддая», подтверждающий его рассказ можно найти в «Церковной истории» Евагрия⁵. Евагрий говорит об иконе *theoteuktos*, т. е. иконе богозданной. Но прежде чем воспроизвести более поздний рассказ Евагрия, стоит дать себе труд обратиться к происхождению этого предания: прежде возникновения рассказа о Спасе Нерукотворном уже был рассказ Евсевия. Речь, разумеется, не идет о том, чтобы дойти до фактов. Речь идет о том, чтобы представить последовательность рассказов, которые перекраивались в соответствии с экономической необходимостью времени.

Текст «Церковной истории» датируется примерно 325 годом и рассказывает, что правитель Эдессы, Авгарь, заболев, возможно, проказой, попросил Иисуса приехать и вылечить его. Иисус ответил ему, что пошлет своего ученика Фаддея и сделает это после воскресения. Фаддей вылечил Авгаря. Никакого намека на какие-либо образ или портрет⁶.

мозаичное сложение различных значений, она является видом интеллигибельной системы, логическим принципом. При переводе *oikonomia* как «воплощение, план, администрирование, провидение, управление, даже — как ложь или уловка» разделяются теологический и юридический аспекты, которые должны, напротив, коммуницировать. Риторика, логика, педагогика, медицина, военное искусство, политика — все сходится в экономической доктрине. Если теологический дискурс призван говорить о трансцендентном Боге, непредставимом, непостижимом, невидимом, то задача *oikonomia* — ввести фигуру и историю в теологическую мысль. Бог *oikonomia* позволяет отчасти узнать себя, он делается видимым. В том, что *oikonomia* направляется к взгляду, ищет его, провоцирует, открывается ее теорийное измерение. *Примеч. переводчика.*

⁵ *Evaagre*. Histoire ecclésiastique, IV, 27 (PG 86, 2745–2748).

⁶ *Eusube*. Histoire ecclésiastique, I, 13, 1 sq.

В 1848 году У. Кьютон⁷ среди манускриптов Британского музея обнаружил один сирийский документ, который затем опубликовал под названием «учение Аддая»; документ был еще раз опубликован в 1876 году Дж. Филиппсом в более полном варианте, с учетом второй находки, а именно сирийского документа, найденного в Санкт-Петербурге. Текст Аддая кажется более поздним, чем версия Евсевия. Сирийский текст воспроизводит рассказ о болезни и о прошении правителя, но появляется посланник Анания, который делает портрет Христа и переправляет его в Эдессу, где тот делается объектом большого почитания. Изображение сделано руками человека, но текст проводит ясную связь между воплощением и «иконической терпимостью» Христа. Эва Курилюк⁸ замечает, что «для христианской культуры Эдессы, как и для культуры Сирии и Каппадокии в более общем плане, было характерно схождение двух доминирующих традиций — антииконических настроений семитского населения, которое требовало подчинения монофизитской ереси <...>, и позиции греков, которые посвящали изображениям культы и защищали ортодоксию <...>. Polemika нашла отражение в раздваивании легенды о письме и портрете»⁹.

Только в VI веке (536–600) Евагрий¹⁰ впервые заговорит о чудесно появившемся Образе, не сделанном рукой человека. Анания отправляется выполнять свою миссию; Иисус, погруженный в чтение проповедей, не мог прибыть к Авгарю, потому смочил в воде кусок ткани (мандилион, *mandylion*, *mindil*), отер им свое лицо и отдал для лечения Авгаря. Его лик чудесно изобразился там. Так возник Спас, который был вознесен над воротами Эдессы, а затем, чтобы избежать уничтожения язычниками и замены идолом, был замурован в крепостной стене города. Во время осады Эдессы Хосроем в 545 г. город был спасен этим Образом, и епископу Евлалию было дано откровение о его местонахождении. Спас был извлечен из стены, при этом было зафиксировано двойное чудо: лампада, рядом с которой он находился, все еще горела, и на глиняной доске, на который был помещен плат, так-

⁷ *Cureton W.* Ancient Syriac Document Relative to the Earliest Establishment of Christianity in Edessa and the Neighbouring Countries, from the Year after Our's Lord Ascension to the Beginning of the Fourth Century. 1864; переиздано: Amsterdam: Oriental Press, 1967.

⁸ *Kuriluk E.* Veronica and her Cloth. Cambridge, 1990.

⁹ *Ibid.* P. 44.

¹⁰ *Evagre.* Histoire ecclésiastique, IV, 27.

же остался отпечаток божественного лика. С тех пор Нерукотворных Образов оказалось два: один на убрусе, другой на чрепии.

Впоследствии Нерукотворный Образ регулярно появляется в теологических текстах и писаниях. В период иконоборческого кризиса, на Втором Никейском соборе (787), посвященном первой реабилитации изображений, он упоминается ради оправдания создания икон иконописцами.

В X веке по указанию Константина Багрянородного плат был перевезен из Эдессы в Константинополь, и с тех пор 16 (29) августа каждого года служится праздничная литургия в честь Перенесения Нерукотворного Образа. Так, поют: «Пречистаго Твоего лика зрак изобразив, Авгарю верному послал еси, возжелавшему Ты видети, по Божеству херувимы невидимаго...»¹¹. С тех пор людям дана была возможность видеть то, что сами ангелы не могут созерцать, потому что, благодаря его милости и действию его света, Бог изобразился.

Начиная с этого момента по всему христианскому миру распространяется то, что получает название икон Нерукотворного Образа. Насколько это прослеживается по текстам, речь идет об иконах, сделанных рукой человека, но в качестве модели имевших плат. В Риме была одна из этих икон, ее называли Истинная Икона или, на местном наречии, *vera icona* или вероника. Рассказывают, что она была послана из Сербии папе Целестину II в XII веке. Хранимая и почитаемая в Риме вероника была уничтожена в 1527 году солдатами Карла V. Тогда на смену ей появляется рассказ о плате Вероники, самой известной версией которого остается францисканская версия четвертой остановки на крестном пути¹². С этого момента действие продолжает разворачиваться на Западе, а на Востоке более не встречается ни одного намека: после разграбления Константинополя латинянами два Образа, на плате и на чрепии, считаются утерянными. В восточной ветви христианства эстафету перенимают иконы, сделанные руками людей.

Оправдание перехода от Нерукотворного Образа к Полотнищу потребовало нескольких столетий и стало достоянием западной традиции. И на Востоке не было недостатка в рассказах, подтверждавших, что саван Христа не был ни уничтожен, ни утерян после Воскресения. О нем говорили как о реликвии. Так, монсиньор Пьетро Савио дал себе труд опубликовать в 1957 году более семидесяти пяти источников, удо-

¹¹ Стихира 8-го гласа на вечерне.

¹² *Perdrizet P. Seminarium Kondakovianum. Prague, 1932. T. 5. P. 1–15.*

стоверявших существование плащаницы начиная от II века и до 1204 года¹³. Чтобы оправдать трансформацию Спаса Нерукотворного в изображение тела в полный рост, рассказывали, что Полотнице хранилось в Эдессе со времен апостолов, но в сложенном виде, чтобы «не показывать, что речь шла о погребальном саване». Полагалось видеть лишь часть, которая открывала Лик, она получила название «вуали Авгаря»¹⁴.

Так что история разгорелась, если можно так сказать, на Западе и вначале была достаточно ясной. Мы переносимся в XIV век в Лирей, недалеко от Труа: вдова Жофрэ де Шарни I передала Полотнице, доставленное, как говорят, тамплиерами, каноникам Лирея, чтобы выставить ее для всеобщего почитания. Епископ Труа, Пьер д'Арси, ясно выразил свое несогласие; он предупредил папу Клементя VII об обмане и потребовал запретить демонстрацию фальшивой реликвии. Буллой от 6 января 1390 года папа демонстрацию дозволил, но с условием, что должно быть объявлено, что речь идет не о саване, а о картине. «*Pictura seu tabula*»¹⁵. Полотно в конце концов было возвращено семье Шарни. Спустя 30 лет сын Жофрэ возобновил требование демонстрации. Снова епископ Труа изобличал мистификации и заявил, что знает художника. Ватикан потребовал от епископа хранить по этому вопросу *perpetuum silentium*, и тогда, при условии этого молчания, Плащаница могла быть выставлена.

В последующие века верование в ее существование и подлинность сделало ее предметом предания, которое никакой реальный контакт, никакой показ не могли поставить под сомнение, так как сам объект был скрыт в реликвиарии, затем заперт под защитой железной двери капеллы Шамбри. 3 декабря 1532 года случился пожар. Саван горел. Следы огня наличествовали, но они не затронули контур тела Господа. «Многие не хотели бы верить в невероятное: реликвиарий совершенно расплавлен, но божественный эффигий не пострадал». Именно тогда или чуть позднее Кальвин писал: «Когда саван горел, назавтра всегда обнаруживался другой. <...> Говорили, что это все тот же, что был накануне, чудесно спасшийся из огня; но краски были такими свежими, что ложь эта никуда не годилась, если были глаза, чтобы видеть»¹⁶.

¹³ Savio P., mgr. Ricerche storica sulla Santa Sindone. Turin, 1957.

¹⁴ Wilson I. Le Suaire de Turin. Paris: Albin Michel, 1978.

¹⁵ Рисунок или картина (*lam.*).

¹⁶ Calvin J. Traité des reliques // La Vraie Piété. Divers traités de Jean Calvin et confession de foi.

Во время мора в Милане герцог Савойский Эммануэль Филибер приказал перевезти Полотнище в Италию, где оно и осталась. Объект фотографирования по сей день находится в Турине.

Какой она предстает взору? Это льняное полотно длиной 4,36 м и шириной 1,10 м, пожелтевшее и пострадавшее, невооруженным взглядом на нем не различить ничего или почти ничего, кроме смутного абриса тела длиной 1,75 м. Решающая демонстрация проходила с 25 мая по 2 июня 1898 года. Адвокат Секундо Пиа добился наконец монаршего дозволения ее сфотографировать. Первая попытка провалилась из-за повреждения матовых фильтров. «Вечером 28 мая стеклянная пластина, помещенная по просьбе принцессы Клотильды для защиты священной материи от дыма свечей и ладана, вызвала странные отблески. В 23.00 Пиа сделал один отпечаток с выдержкой четырнадцать минут, затем второй с выдержкой двадцать минут. В полночь он ушел из собора и немедленно закрылся в темной комнате. Он опустил стеклянные пластины в емкость с проявителем. Внезапно негатив, помещенный перед красной лампой, явил его глазам настоящее лицо Христа, которое никто не мог созерцать в течение восемнадцати столетий». Пиа пишет: «Запертый в своей темной комнате, я испытывал эмоцию необычайной силы, когда видел, как впервые на пластине, которую я оставил в закрепителе, проявляется божественный лик»¹⁷.

L'Osservatore romano от 14 июня 1898 года приветствует явление Спасителя именно в такие времена, какие сопровождают каждый рассказ о чуде, и папа Лев XIII объявляет, что «это провиденциальное событие есть соответствующее современной ситуации средство, способствующее пробуждению религиозного чувства». Появляется и наука под названием *синдONOлогия*, поддерживаемая такими видными представителями христианской науки, как Поль Виньон, профессор биологии Католического института Парижа, Рене Кольсан, репетитор по физике в Высшей политехнической школе, Арман Готье из Академии наук, Ив Делаж, также из Академии наук. Описываются феномены, формулируются законы. В 1931 году П. Виньон создал Международную комиссию по научному исследованию Плащаницы, которая насчитывала 110 членов.

Прежде чем перейти к недавним разоблачениям, стоит осознать степень фантазматической захваченности наиболее радикальных исследователей. Вот несколько примеров: «В анатомических театрах они

¹⁷ Цит. по: *Legrand A. Le Linceuil de Turin.*

распинали трупы. Они экспериментировали с плетками и венками из терновника, выросшего в Палестине, чтобы получить отпечатки, подобные тем, что остались на том полотне. В пятидесятые годы они для тех же изысканий подвешивали на *patibulum*¹⁸ страждущих волонтеров. Легран и сам висел на кресте. Он испытал приступы столбняка, о чем рассказывал сдержанно»¹⁹.

Странный устанавливается церемониал, нечто вроде научной литургии, в которой роль медиков повергает в задумчивость, — по поводу уступок некрофилии в профессии хирурга. Др. Барбэ, который опубликовал «Страсти Христовы с точки зрения хирурга»²⁰, предавался, например, экспериментам с ампутированными конечностями: «Ампутировав верхнюю часть руки крепкого человека, я погрузил четырехугольный гвоздь на восемь миллиметров под углом (гвоздь Страстей) прямо в ладонь. На изгиб я осторожно подвесил сорок килограммов. Через десять минут ладонь растянулась, гвоздь переместился на уровень головок запястий. Осторожно приведя эту систему в движение, я увидел, как гвоздь внезапно пересек участок, ограниченный двумя суставными головками, и произвел обширный разрыв кожи, до комиссуры. Второй легкий толчок вырвал то, что осталось от кожи».

Оценишь «легкость» руки, совершающей богослужение. Что не перестает удивлять, так это ожесточенность медиков в доказательстве чуда. Ведь в конце концов, если чудо имело место, было бы вполне оправданно оставить в покое тело ампутированного! Но что еще хуже, так это непристойность исторических ассоциаций, и этим мы обязаны Леграну. Будучи сам медиком, он подвесил себя к кресту за запястья и дошел до состояния асфиксии, гиперемии, смутных видений:

«В марте 1948 г., когда я описывал положения Христа на кресте, борющегося со смертью, в амфитеатре одной из наших больших национальных школ, каким же было мое удивление, когда один из учеников, М. Р. Гайсер, родом из Люксембурга, переживший депортацию в Дахау, спросил меня, не испытал ли и я <...>. Только что приведенное описание агонии при распятии точно совпадало с виденными им пытками, которым подвергались другие депортированные зимой 1943–1944 гг.».

¹⁸ Здесь — крест (*лат.*).

¹⁹ *Legrand A. Le Linceuil de Turin. P.10.*

²⁰ *Barbet P. La Passion de N.-S. Jésus-Christ selon le chirurgien. 9e éd. Paris: Médiaspaul, 1982 (éd. originale, Issoudun, 1950).*

Таковы ужасающие описания естественных и сверхъестественных эффектов иконического *мимесиса*. Депортированные послужили источником божественной образности. Но и этого не достаточно доктору Леграну: 19 декабря 1952 года в журнале «Medecine et Laboratoire» он опубликовал статью под названием «От виселицы Голгофы до виселицы Дахау». «Внимание! — писал он, — угол, образованный руками Христа, более развернут, чем у жертв Дахау, сила растяжения была недостаточной, чтобы поднять грудную клетку». В завершение он отмечает, что агония и Христа и жертв Дахау не сопровождалась, как то утверждали дурные люди, эротическими фантазмами. Читатель замирает на грани тошноты и удушья. Ждет, чтобы какой-нибудь духовный и научный голос возвысился, чтобы прекратить это позорное исступление.

Но нет, во множестве текстов продолжается рассказ о Страстях, чтобы, как в телерепортаже о совершенном преступлении, поминутно восстановить картину: кашель, раны, удары, переломы, приступы удушья, кровоизлияние... ничего не пропущено. Сами нацисты предоставили свою помощь в расследовании.

Но ничто не сравнится с чудом фотографии, которая утверждается как парадигма откровения.

В 1931 году Анри, прозванный «фотографом Христа», воспроизвел лучшие фотографии в виде трехцветных изображений; в 1936 г. он опубликовал «Туринскую Плащаницу, явленную фотографическими средствами».

Научное безумие развернулось во всю свою магическую мощь. Бог, Отец-художник, вдохновил людей на изобретение фотографии, чтобы проявить невидимое, душу мира. Чудо химии есть чудо духовное. Наука, которая грозила утопить человечество в потоке демонической и безбожной гордыни, делается зоной, средой самого откровения. В то время то здесь, то там являлась Богородица, и святая Тереза Лизийская именовалась святой Терезой Младенца Иисуса и Нерукотворного Лица. В то время растущий интерес к магнетизму, спиритизму и оккультным наукам нашел в использовании фотографического аппарата неисчерпаемый источник доказательств в пользу визуальности духов. Фотографировали ауру, фантомы, эктоплазмы, злых и добрых духов, ангелов и демонов, души усопших и живущих ... Тьма мира вышла из тени, фотография — посланный самим Провидением проявитель невидимого, «заднего плана» мира — и оптический объектив придавали неколебимый научный характер тому, что тогда считалось собствен-

но предметом фотографии. Послушаем, что говорит Поль Клодель в «Фотографии Христа»: «Это не просто официальный документ, каким был бы протокол, копия приговора, надлежащим образом подписанная и парафированная: это калька, изображение, с собой несущее свой собственный залог. Больше чем изображение, это присутствие! Больше чем присутствие, это фотография, нечто отпечатанное и нерушимое <...>. Потому что фотография — это не портрет, сделанный рукой человека <...>. Это он физически отпечатался на этой пластине, и эта пластина, в свою очередь, овладела нашим духом <...>. В этом детальном негативном отпечатке тела Христа, на специально не подготовленной ткани, на которую были хаотически нанесены лишь ароматические вещества, трудно усмотреть феномен исключительно натуральный»²¹. Так как «это он физически отпечатался на этой пластине», подлинность Плащаницы становится второстепенной проблемой. Чудо произведено прямым вмешательством Бога в фотографическую пластину, которая с этого момента начинает функционировать как плат.

Итак, история собрана, остается понять, как смогла и до сих пор может фотография работать в качестве производителя Нерукотворных образов, эффект «реального присутствия» которых сопровождается действием невиданного риторического и научного аппарата. Фотограф занимает место «святой Вероники» францисканской традиции.

Основание верования — в непрерывном переходе, в движении от технического словаря к словарю духовному. Свет, проявление, мрак, объектив... все заставляет работать воображение. С фотографическим аппаратом происходит нечто похожее на то, что произошло с оптически-метафизическим словарем Возрождения. Технический объект — это теоретическая матрица. Только здесь обскурантистская некомпетентность и упрямство новообращенных больше не имеют ничего общего с работой ума, поглощенного теоретическим моделированием. От взаимоотношений мысли и зеркала далеко до головокружительной сложности фантазма фотографического. Но не будем обманываться: Церковь не является жертвой неосознанных желаний, у нее нет желаний, которые в конечном счете не были бы подобны нашим! Она сознательно управляет коллективным бессознательным, чтобы извлекать пользу во спасение. На дворе — время сомнений, материализма и атеизма. Следует предпринять что-то, что укажет на вмешательство Бога в историю.

²¹ Claudel P. «Toi, qui es-tu?», lettre à M.G. Cordonnier, achiropoïète. Paris, 1936.

Риторическая мощь была такой силы, что потребовались усилия самые отточенные и технологические ухищрения самые передовые, чтобы окончательно и бесповоротно установить, что речь шла об обмане. Умалчивать о том, что на протяжении веков могло быть отвергнуто на основании только здравого смысла, сегодня нет никаких достаточно веских причин. И это, заметим мимоходом, стóбит нам неспособности свободно распоряжаться объектом, пока непонятно, как он был изготовлен и доведен до этого удивительного совершенства. *Qualis artifex perit!*²²

И все-таки фотография кажется так или иначе связанной с историей легковерия и массивированной поддержки того, что показываемое ею присутствует или реально существует. Сила воздействия бесконечно возрастает, так как документ обнаруживает истину через *негатив*. Действительно, таково действие терминов, в которых описывается фотография, процедур, которыми она обнаруживает то, что запечатлела, сходства, двумерности: переход от света к мраку, который проявляет, и, через раскрывающую тьму, к покоряющему сердца свету присутствия; почти симметричное подобие и призрачность образа в сравнении с моделью; остановленное и удерживаемое мгновение, которое так напоминает о вечности; образ того, кто умер вчера и кто сегодня остается живым, образ того, кто будет жить всегда, несмотря на то что уничтожает нас сегодня; одним словом, этого мира наизнанку, так похожего на наш, который показывается нам, миметичный, но лишенный страданий, — все это в фотографии делает ее техникой искупления и удостоверения подлинности. Речь идет о всех тех свидетельствах, которые из-за сходства вызывают отвращение, страх и священный ужас в других культурах.

Все это трудно понять, если не обращаться к тому, что уже века составляет основание нашей привязанности к образу, притом в полной зависимости от экономического воображения Церкви. И если Церковь на самом высоком уровне предпочла дойти до пределов наивности, вопреки и супротив всяческого правдоподобия, вопреки и супротив любых неопровержимых фактов, касающихся датировки Плащаницы, так это потому, что она снова, точно как в период иконоборческого кризиса, не могла себе позволить отказаться от выгоды, которую наметила извлечь. Потому что образ этот обладает такой властью, за ко-

²² Какой артист погибает! (последние слова Нерона, искаж. цитата из Светония; *лат.*).

торуую следует сражаться и которую следует охранять. Не оттого, что истинен, обладает образ этой властью. Это оттого, что он обладает властью, он становится истинным, *нужно, чтобы он был истинным*.

В чем же состоит его власть? Речь идет не столько и даже вовсе не о тех чудесах, которые он совершил, или о поддержке, которую он раздавал, или об обращениях в веру, которые случились благодаря ему, и т. д.; все это, так сказать, второстепенная польза, рассказы о которой собирались с течением времени, и не это делает Полотнище уникальным. Любая реликвия или чудотворный образ могут наделяться такой же или подобной силой.

Туринское полотно обладает особым привилегированным статусом, потому что оно связано с фотографией, отпечатком, отражением, потому что оно имеет отношение к кровной связи и воскрешению, потому что оно извлекает нечто из уловления теней, значит, через преобразование и использование самой науки во взаимодействии с божественным. Наука и техника становятся на службу вере, и образ, снова, становится тем, что нужно всячески поддержать, не протестуя и не рассуждая. *Perpetuum silentium* — лозунг перед образом, речь которого, фронтальная и миметическая, обладает однозначной очевидностью.

Не создавала ли Церковь миф о фотографии как мистической очевидности и безоговорочном доказательстве истины? Не в первый раз. Победа иконопочитателей была яростным и авторитарным завоеванием символической власти над теми, кто отрицал всякую магию реального присутствия вне евхаристии. Церковь видела вещи иначе, потому что она прозревала далеко: передача властных полномочий, миметическое и искупительное родство, о которых говорила икона, из всякой воображаемой продукции ковали железо для брони завоеваний. Так складывается верование, так достигается послушание, а с ними и молчание. Никаких возражений, никаких сомнений. Слеп тот, кто отрицает невидимое. Плащаница делает видимым натуральный образ, не нанося вреда его принципиальной невидимости. Суть в том, что это происходит через инверсию негатива. Негативная теология находит свой фотохимический двойник.

Вернемся к двум определяющим моментам иконической магии фотографии. Первый касается реального присутствия, второй — размышления о негативе.

Каков статус нерукотворного образа? Для иконоборца Спас есть прямой и священный отпечаток тела, знак и памятник божественной человечности, который запрещает любое другое изображение. Если бы

иконоборцы имели дело с Плащаницей, они бы не смогли распознать в ней аргумент в пользу возможности изображения, поскольку, как и в случае креста, речь идет о негативном знаке, где сходство стало святым, почитаемым и невоспроизводимым. Для иконопочитателя Плащаница, напротив, есть знак согласия божественного с мерой подобия и искупления этого подобия. Для первых она как негативный знак гетерогенна своей модели, тому, чьим отпечатком является. Она не может отсылать ни к чему, кроме Страстей. Для вторых она омонимична и гомогенна Его человеческому и имеет статус символа, который преобразует (*metamorphosis*) негатив (смерть) в позитив (жизнь). Она есть доказательство воскресения. Следовательно, Спас, как и Плащаница, позволяет основателям доктрины переработать свидетельство в иконический символ. Фотографический аппарат чудом стал *органом* этой доводимой до конца экономии, благодаря некому лексическому движению между словарем техническим и словарем духовным. Мертвое тело становится знаком жизни, тень становится источником света, невидимое возвышается до визуального, искусство творит вместе с природой. Все это соотнобразится с экономией в самых глубинных проявлениях, в загадочной вспышке ее манифестации.

Для почитающей иконы Церкви-победительницы фотография есть научный венец этого согласия божества на искупленное сходство. Образ Полотнища делает действительно присутствующей человечность Бога и, значит, его воплощение и его воскрешение. К обрядовой магии евхаристии, преобразующей хлеб и вино в тело и кровь Христа, благодаря чуду добавляется отпечаток тела и крови, который заслуживает такого же почитания, как и просфора, к которой он прибавляет меру сходства. *Hoc est corpus, hoc est sanguis*²³. Фотография есть современный оператор пресуществования и самый поразительный инструмент обращения с *nature morte*. Выше была возможность упомянуть натюрморт как возможность антиевхаристического манифеста в изображении крови и тела Господних. В его молчании взгляд собирал знаки нашей «гулкой пустоты». Тело наших желаний насыщается здесь скорее фигурами голода и завораживается его иконической меланхолией. Отпечатки на Полотнище показывают нам тело и кровь пожертвовавшего собой и доверяются работе анимации, реанимации, которая убеждает нас, что это мертвое тело дышит и что всякий образ в основе своей чудесен. Наша природа по существу образна и неруко-

²³ Это тело, это кровь (моя) (лат.).

творна. Фотография приглашает нас воссоединиться с нашим действительным подобием, не произведенным рукой человека.

Фотография, без каких-либо действий и слов, одним эффектом света совершает непривычное евхаристическое действие, так как она может обойтись без преобразующих слов и показать тело и кровь. Ею причащаются и открываются глаза верующего.

Но этим ее магия не исчерпывается. Ей удивительным образом помогает то, что проявление истины совершается через негатив. Тело подверженного пытке, невидимое невооруженным взглядом, вдруг отчетливо проступает во тьме. Ибо речь идет о мертвом теле, и это мертвое тело воскресло. Нужно, чтобы образ самим способом своего появления переворачивал собственное содержание. Негатив был интерпретирован как *отрицание*. Потому что это не мертвое тело, это тело того, кто есть жизнь, кто воскресает и спасает, кого Полотнище не может показать иначе как через процедуру инверсии. Фотографическая магия — в переходе технического действия (помещения пластины в емкость с проявителем) к риторическому эквиваленту. Это не что иное, как омонимичное перемещение, эффекты которого были широко развернуты иконической экономией. Это омонимия видимого негатива и негативности невидимого. Произвести негатив, т. е. негацию, значит действовать позитивно, так как при соблюдении невидимости прототипа находятся средства обратить ее в позитивность истины. Фотография — химически апофатическое искусство!

Магическое мышление не перестает оперировать эквивалентностью образа и слова, переходить к единственности дела и слова. Это магия желаний. Фотографический аппарат действует без слов, *как* магическая формула, немотствующая абракадабра, которая производит нелепицу, затыкающую рот.

Возможно, прежде чем перейти к выводам, имеет смысл рассказать о тех процедурах, которые позволили окончательно определить, что речь идет о подделке. NASA, CNRS²⁴, мировая наука должны были включиться в работу, чтобы путем точной датировки восстановить

²⁴ NASA (National Aeronautics and Space Administration) — учреждение правительства США, ответственное за политику в космосе, занимающееся также долгосрочными гражданскими и военными исследованиями аэрокосмического пространства; CNRS (Centre national de la recherche scientifique) — наиболее заметная исследовательская организация во Франции, насчитывающая около двух десятков тысяч постоянных сотрудников.

историческую природу Плащаницы. Но прежде чем углубляться в детали, следует подчеркнуть, что окончательное заключение несколько не подорвало верований в нерукотворность фотографии, а Церковь и сегодня отказывается от какого-либо официального заявления по этому вопросу. Внеся некоторые уточнения по поводу датировки, мы вернемся к вопросу о том, какова разница между фальшивым Нерукотворным Образом и истинным произведением искусства. Возможно, никакой разницы нет. Но только не для упорной синдронофилии.

Начиная с 1946 года датировку можно производить, используя радиоуглеродный метод: радиоактивный изотоп углерода-14, присутствующий в атмосфере и поглощаемый живыми организмами, распадается с известной скоростью. Поэтому, измерив соотношение между изотопами углерода в ранее жившем организме, можно вычислить, сколько лет назад он существовал. Это измерение — щекотливый процесс, надежность его относительна. Для того чтобы как подобает измерить содержание углерода-14 в Плащанице, потребовалось отрезать кусок около 40 см. Затем был использован спектрометр массы, который позволяет измерить содержание углерода-14 даже в самом небольшом образце. 13 октября 1988 года в Турине спектрометр массы, который производит отделение молекул углерода путем ускорения и магнитных ловушек, показал результат: полотно из Турина сделано из льна, датированного периодом с 1260 по 1390 год.

Результаты эти были оспорены, и способ, каким это было проделано, заслуживает упоминания. Ученый по имени Эберхарт Линднер ввиду показаний спектрометра взял на вооружение уже выдвигавшуюся ранее теорию, в соответствии с которой воскрешение Иисуса было подобно вспышке, атомному взрыву, термоядерному излучению, которое полностью изменило пропорцию углерода-14 в погребальной ткани. В 1902 году Артур Лот²⁵ говорит об «электрическом (воз)действии, о фотографии со скоростью света или о феномене радиации». В 1966 году Джефри Аш высказывает гипотезу, согласно которой в момент воскресения тело Иисуса выделило такое количество теплоты, что саван загорелся. В марте 1977 года Рей Роджерс говорит о вспышке-фотолизе, продолжавшейся миллионную долю секунды. Так навсегда фиксируется тень тех, кто был захвачен заревом смерти в Помпеях и Геркулануме, и в Хиросиме. Выше уже приводились некоторые примеры тех пожарниц, в которых с готовностью опознают тень, распространившу-

²⁵ *Loth A. La photographie de Saint Suaire. Paris, 1902.*

юся от Воскресения и Искупления. Фотография, использующая солнечный или искусственный свет, могла наконец-то предоставить сакральный нерукотворный образ; сегодня и ядерная зарница недалеко от того, чтобы найти свою сакральную модель и поймать тень, отбрасываемую нашим бессмертием.

В подтверждение результатов экспериментов с углеродом был использован и метод термолюминесценции. Направляя свет на кристаллы кварца или окиси алюминия при определенной температуре, можно использовать еще исходящий свет для установления хронологии. Другой способ подтверждения основывается на калиево-аргоновом методе: соответственные процентные отношения этих элементов в каждый период времени позволяют установить точную дату.

Результаты всех измерений совпадают: Плащаница датируется концом XIII или XIV столетия (1260–1390). Но фантазм упорствует, и раздаются голоса, которые спрашивают об обстоятельствах, в которых человек XIV века смог согласиться принять все крестные муки, чтобы завещать человечеству это кровавое свидетельство.

Значит, речь идет о произведении искусства, в котором присутствуют черты подлога, организованного, дабы пробудить народное благочестие и воспользоваться преимуществами, которые, как известно, дают разнообразные паломничества к чудотворным реликвиям. Если признать, что речь идет об истинном произведении искусства, сильно пострадавшем, потертом, значительно легче читаемом благодаря контрастности фотографического негатива, проблема упрощается относительно именно этого данного объекта, но остается совершенно нерешенной в том, что касается процедур возникновения.

Эта история заслуживает того, чтобы быть рассказанной ради формулирования более фундаментальных вопросов в отношении магии фотографии. Несколько выше я уже задавала вопрос: какова разница между фальшивым Нерукотворным Образом и истинным Образом? Когда было признано, что Плащаница — подделка, было ли все-таки установлено, что такое вероника, *истинный Образ*? Те, которые спасаются бегством от фотографического аппарата в страхе, что их лишат души или завладеют знанием об их жизни, или даже властью нести им смерть, не задеты ли они за живое вопросом иконической экономии? Их тень, их отражение, их двойник — по ту сторону какой бы то ни было риторики, какого бы то ни было рассказа, будь он агиографическим или нет, — они не желают отдать их первому встречному, туристу, этнологу, журналисту, любому обитателю империи образов, принадлежащих

миру, где так хорошо умеют властвовать, покорять и убивать с помощью образов. Всегда ли они не правы, когда видят в этих людях хищных грабителей, у которых нет больше ни малейшего уважения ни к подобию, ни к тени?

Проблема, которую ставит Туринская Плащаница, касается причины образа, его двойного основания в деянии и прототипе. Проблема не в том, что модель была реальной или является таковой и ныне или что внешний вид божественного тела был воспринят и изображен. Мы не рассматриваем вопрос веры, мы рассматриваем вопрос верования. Какое действие, какая инстанция производит образ? Когда почитатели Плащаницы утверждают, что речь идет о Нерукотворном Образе, они говорят две вещи: красота, совершенство, какие мы видим в результате, не могут быть сделаны рукой человека; и более того, сама природа Образа, его анализ не позволяют распознать там отметину какого-либо *продуктивного жеста*. Если фотография подтверждает это утверждение, значит, она не интерпретируется как следствие какой-либо материальной причины, какого-либо действия. Нерукотворность означает, что *рука* ничего не значит. А ведь именно в XIX веке, точнее, во второй его половине, историки искусства и эксперты открыли поле установления подлинности, атрибуции и распознавания подделок. Каковы же были их критерии? Датировка холста и материалов, известные нам сегодня, тогда еще вовсе не были в ходу. То было знание, глаз, который упражнялся в определении стилей, тем, *видов письма, графологий*, жестов. Того, чем отмечена связь мазка и руки, накладывающей его. Импрессионизм, включая Сезанна и Ван Гога, разработал способ производства, характеризуемый жестом и наложением кисти, поставленными на службу оптическому впечатлению. Произведением называется производное от руки художника, или же в нем можно распознать несколько рук — в работах ателье художников или в ретушированных объектах. Одним словом, почерк и художественное письмо помещаются в один и тот же ряд критериев установления подлинности и интерпретации произведений. Фотография явилась в качестве инструмента объективации мира, увиденного телом без руки, которое не накладывает мазки и не оставляет подписи. Истинный образ, верника, не является ли она произведением нематериальной, бестелесной причины?

Тот же фантазм чистой божественной продуктивности, светоносной и бестелесной, как раз в это время проявился в рождении живописи, которая могла бы быть исключительно духовной эманацией,

свободной от каких бы то ни было субъективных действий; она вновь возвращает вопрос об образе к вопросу манифестации первичной истины. Я имею в виду, конечно, абстрактную живопись, как ее понимали Кандинский, Малевич или Мондриан. Но если абстракция последовала, конечно, за фантазмом нерукотворности фотографии, она в то же время и отделилась от нее тем, что освобождалась от любых умо-зрительных и миметических ограничений. Никогда еще у живописи не было задач, глубже связанных с вероникой, чем в абстрактной живописи начала XX века, и холст, на который наносились цвета и формы, начал тогда функционировать, как на полотнах, так и в размышлениях, наподобие вуали, которая открывает и скрывает. «*О духовном в искусстве*» — высшее проявление этого впечатывания, исключительно духовного и сакрального. След духа получил преимущество перед почерком руки.

Есть еще нечто, что работает на эту фикцию фотографии, производящей иконический эффект без чьего-либо действия, — это отсутствие какого-либо рисунка. Фотографический отпечаток неграфичен, можно было бы сказать, аграфичен, как говорят афазичен. В определенном смысле речь идет о том же. Отпечаток скорее оставляет пятно, чем делает очерк (*trait*). Изображение Плащаницы обладает магией того, что является формой, не имея контура. Есть только мера света и мера тени, чтобы создать двумерное свидетельство о некоем рельефе. В традиции византийских икон все, что относится к графическому очерку, надписыванию или контуру, называется *skiagraphé* — письмом тени. Эта ткань занимает сторону линий и пятен, так сказать, тех чистейших полотен, на которые женщины собирают кровавые, но и живые следы нашей смертности. *Photographé* Плащаницы работает без движения жеста и без контура. Разве величайшие теоретики и практики абстракции не хотели отыскать плодовые корни иконичности и занять загадочное место вероники?

Назойливое присутствие Образа Спаса и его фотографического негатива с тех пор не перестает преследовать поставщиков современной иконографии. Малевич и Явленский представляют нечто вроде элиты, но есть и много других.

История, которая на протяжении века все теснее связывала фотографию и верование, далеко не закончена. Сейчас мы знаем только, что нет ничего более загадочного, чем то, что питает мысль в материи образов: утверждается ли, что всякий образ есть образ образа, что истинное меряется воображаемым или что от образа до визуального — боль-

шой путь, и от взгляда далеко до видения. На фотографию более, чем на любой другой способ производства иконического, делаются основные ставки желания видеть и тем самым обнаруживается, что видение может лишь пропускать данный ему объект, если объект остается верным его намерению.

Фигура смерти не может явиться в негативе, чтобы чудом стать фигурой жизни. Она может лишь провалиться в другую фигуру, фигуру смерти смерти, в ту другую ночь, о которой Бланшо писал, что «она есть смерть, которой не найти». Мы в лучшем случае — застывшие танцовщики, которые всегда движущейся неопределенностью своих тел помечают границу двух бездн: между пропастью успокоительных фикций и черной дырой оптических иллюзий, и это место для анаморфоз. Плащаница — это анаморфоза, история которой заставляет нас понять, что всякая иконичность имеет фундаментально анаморфотическую природу. Вот чем сделалась экономия — этим топологическим наматыванием речи и взгляда, которое предлагает онтологический фантазм.

Единственный возможный ответ — «you see what you see» Стеллы, и для образа это все-таки не есть постановление о прекращении.

Отныне всякий образ, который достаивается взгляда, может лишь через негатив показать призрачную сущность вероники.

Не является ли всякое произведение искусства фальшиво неруководным?

ЭРККИ ХУХТАМО

Перевод с английского
Ирины Колесниченко

ЗАМЕТКИ ПО ПОВОДУ АРХЕОЛОГИИ МЕДИА

Первая публикация: в каталоге «ISEA 94» (под ред. М. Таркка, Хельсинки: Университет искусства и дизайна, 1994).

Первая публикация на русском языке: *Хухтамо Э.* Заметки по поводу археологии медиа / Каталог «NewMediaLogia / NewMediaTopia». М., издание «МедиаАртЛаб», 1994.

В своем классическом изложении «археологии кино» К. У. Серам рассказывает собственно предысторию кинематографа. Он прямо утверждает: «Знание автоматике, или заводных игрушек, не сыграло никакой роли в истории кинематографа, нет также никакой связи между этой историей и постановкой “живых картин”. Таким образом, мы можем опустить театральные постановки, автоматы эпохи барокко и театр марионеток. Даже “дьявольщина” Порты, создававшаяся при помощи камеры-обскуры, и фантазмагии Робертсона, “растворяющиеся виды” Чайлдса оказываются не к месту. Все эти открытия не вели к появлению первого подлинно кинематографического эпизода»¹. В другом абзаце Серам развивает такую точку зрения: «Для истории решающим является не то, что некие случайные открытия имеют место, а то, что они имеют последствия»².

Любопытно, что обширный иллюстративный материал англоязычного издания (1965), собранный Оливье Куком, открыто противоречит таким заявлениям. В него было включено множество «случайных открытий», снабженных тщательно подготовленными пояснениями. Без со-

¹ *Ceram C.W.* Archaeology of Cinema / Translated by Richard Winston. London, 1965. P. 17.

² *Ibid.*

мнения, для многих читателей именно этот полифонический спектр любопытных следов прошлого составляет поистине волнующий аспект книги, а не педантичные попытки Серама проследить один за другим шаги, которые привели в конце XIX века к возникновению кинематографа³. Автор сконцентрировал свои усилия главным образом на узко причинно-следственных отношениях, которые предположительно направляли развитие технологий движущегося изображения. За этим следует рассказ о судьбах людей, которые работали в этом направлении, все же остальные факторы мало значат для автора. Его доводы носят характер деловитости и позитивизма. Серам никогда не отваживается на размышления, поднимающиеся над материальностью его источников.

Однако иллюстрации в книге Серама, равно как и исторические коллекции, предоставляемые для всеобщего обозрения в таких замечательных местах, как франкфуртский Музей кино, можно уговорить поведать совсем другие истории, полные интригующих возможностей. Как учил французский историк Марк Блок, наша концепция прошлого зависит от того, какие вопросы мы задаем⁴. Любой источник, будь то деталь картины или часть машины, может оказаться полезным, если мы поместим его в правильную для данного случая перспективу. Нет такого следа прошедшего, у которого не было бы своей истории. Другим историком со сходным подходом к историческим источникам был, конечно, Вальтер Беньямин, который (по словам Сьюзан Бак-Морс) «всерьез рассматривал мусор масс-культуры как источник философской истины»⁵. Для Беньямина (в особенности в его незаконченной «Passagen-werk») разнообразные остатки культуры XIX века — здания, технологии, предметы потребления, а также иллюстрации и литератур-

³ Для этой цели гораздо лучше подходит в равной степени классическая предыстория кино Франца Поля Лизеганга «Даты и источники. Заметки к истории искусства проекции и кинематографа» (*Dates and Sources. A Contribution to the History of the Art of Projection and to Cinematography*. London, 1986; первое издание — на немецком языке в 1926 г.). Другой, более недавней попыткой исторической хронологии стала работа Мориса Бесси (*Bessy M. Le mystere de la chambre noire. Histoire de la projection animee*. Paris: Editions Pygmalion, 1990). Его работа, излагающая эту хронологию год за годом и вобравшая в себя множество редких документов, освещает «дискурсивную» сторону предыстории кино — отношения, страхи и надежды современников.

⁴ *Bloch M. The Historian's Craft*. Manchester, 1954.

⁵ *Buck-Morss S. The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project*. Cambridge, Mass, 1989.

ные тексты — служат записями, которые могут подвести нас к пониманию того, как культура воспринимала сама себя и «концептуализировала» «глубинные» идеологические слои своей конструкции. По словам Тома Ганнинга, «если бы метод Беньямина был полностью понят, технология могла бы раскрыть мир мечты общества в той же степени, что и ее прагматическую рационализацию»⁶.

Продолжая традицию Беньямина, немецкий историк культуры Вольфганг Шивельбух показал, каким образом такая широкая концепция истории может быть использована для того, чтобы пролить свет не только на какой-либо отдельный предмет — железные дороги, искусственное освещение, стимулянты, но и на то, каким образом артефакты встроены в сложную дискурсивную ткань и в модели, доминирующие в той или иной культуре. Акцент смещается от хронологического и позитивистского иерархизирования, центрирующегося вокруг какого-либо артефакта, и история начинает трактоваться как многослойная конструкция, динамическая система отношений. Такой сдвиг можно проследить и в сфере исследований новых технологий, таких как телефон, кино, радио и телевидение, недавно исследованных Томом Ганнингом, Зигфридом Зелински, Каролин Марвин, Авитал Роннел, Сюзан Дж. Дуглас, Линн Шпигель, Сесилией Тичи, Вильямом Бодди и другими путем помещения (перемещения) их в культурный и дискурсивный контекст⁷.

История новых технологий отчетливо дистанцируется от «объективистских заблуждений» традиции позитивизма, признавая, что история в сущности — это еще один дискурс, голос в огромном хоре го-

⁶ *Gunning T.* Heard over the phone: The Lonely villa and the de Lorde tradition of the terrors of technology. *Screen*, vol. 32, no. 2 (Summer 1991). P. 185.

⁷ См.: *Ibid*; *Zielinski S.* Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiel in der Geschichte. Reinbeck; Hamburg, 1989; *Rommel A.* The telephone Book: Technology, Schizophrenia, Electric Speech. Lincoln, 1989; *Marvin C.* When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century. New York; Oxford: Oxford University Press, 1988; *Susan J.* Douglas: Inventing American Broadcasting 1899–1922. Baltimore; London, 1987; *Spiegel L.* Make Room for TV. Television and the Family Ideal in Postwar America. Chicago; London: The University of Chicago Press, 1992; *Tichi C.* Electronic Hearth: Creating an American Television Culture. New York; Oxford: Oxford University Press, 1991; *Boddy W.* Electronic Vision: Genealogies and Gendered Technologies (доклад, представленный в январе 1993 года на конференции Финского общества исследований кинематографа в Хельсинки, не опубликован).

лосов в обществе⁸. Историки начали признавать, что они не могут быть свободными от паутины идеологических дискурсов, постоянно их окружающих и оказывающих на них свое влияние. В этом смысле история принадлежит настоящему точно так же, как она принадлежит прошлому. Она не может претендовать на объективность, она может лишь осознать свою двусмысленную роль посредника и «смыслового процессора», действующего между настоящим и прошлым и, что не бесспорно, будущим. Не задаваясь целью войти в царство бесспорных истин (наряду с религией и Конституцией), история возникает как разговорная дисциплина, как способ вести переговоры с прошлым⁹.

В русле такого развития событий я бы хотел сделать несколько предварительных замечаний по поводу подхода, который я называю «археологией медиа»¹⁰. Хотя я разделяю интерес упоминавшихся выше историков к синтетическому подходу к истории с точки зрения множественных перспектив, а также к анализу исторического дискурса, тем не менее цели археологии новых технологий мне представляются несколько иначе. Я хотел бы предложить ее в качестве способа изучения таких повторяющихся циклических элементов, которые возникают и исчезают, и снова и снова возникают вновь в истории новых технологий, и каким-то образом выходят за рамки отдельных исторических контекстов. В некотором смысле цель археологии новых технологий состоит в том, чтобы объяснить смысл *déjà vu*, которое отметил Том Ганнинг, оглянувшись с точки зрения людей настоящего на то, как люди ощущали технологии в более ранние периоды.

⁸ Блестящий анализ исторических работ как дискурсивной практики дан в работе: *White H. Metahistory. The Historical Imagination in 19th century Europe.* Baltimore, 1973.

⁹ За такой расстановкой акцентов также чувствуется влияние Бенямина. Исходя из интерпретации С. Бак-Морс в «*Passagen-Werk*», он пытался написать «материалистическую философию истории», сконструированную с «предельной конкретностью» из самого исторического материала; при этом феномены современности должны были предоставить материал, необходимый для интерпретации самых последних конфигураций истории (*Buck-Morss S. The Dialectics of Seeing. Walter Benjamin and the Arcades Project.* P. 3).

¹⁰ Другие исследователи медиа также использовали это понятие в соответствии со своими собственными определениями. Например, см.: *Zielinski S. Mediaarchaeologie.* In *Visionierens // EIKON (Vienna).* 1994. Heft 9. S. 32–35. 12; *Gunning T. Heard over the phone: The Lonely villa and the de Lorde tradition of the terrors of technology.* P. 185.

Фантасмагория, Ла Сиота и Капитан ЭО

Во франкфуртском Музее кино в музейной витрине вместе с различными образцами калейдоскопов XIX века помещена гравюра, называемая «Калейдоскопомания, или Любители английских драгоценностей», предположительно относящаяся к первой половине XIX века. На ней мы видим несколько человек (и еще обезьянку), погруженных в рассматривание своих калейдоскопов¹¹. Среди них есть два «калейдоскопомана», настолько загипнотизированных видениями внутри «трубочки с картинками», что они даже не замечают, что другие мужчины за их спиной оказывают знаки внимания их спутницам. Когда в 50-е годы прошлого века повальным увлечением стала стереография, тот же самый мотив появился на стереографических фотографиях, юмористически изображающих менее благотворные последствия новой моды¹². Эффект тот же, единственная разница состоит в том, что для «стереоскопомана» погружение становится «полным» — зритель в стереоскоп требует обоих глаз зрителя, как бы затягивая его в трехмерное зрительное поле¹³.

Вспоминая постулаты Серама, вкратце изложенные выше, задумываешься, действительно ли все эти явления не более чем «случайные открытия», не имеющие между собой причинно-следственных отношений и не представляющие исторического интереса? И будет ли еще одним случайным открытием отметить, что имеющее место в настоящий момент возрождение опытов погружения (наподобие пип-шоу) в форме виртуальной реальности опять выбросило на поверхность фигуру калейдоскопомана — на сей раз в костюме «кибернерда», чья замкнутость на другом мире делает его дураком в этом? Такая фигура

¹¹ Калейдоскоп был изобретен британским ученым сэром Дэвидом Брюстером в 1815 или 1816 году, его «Трактат о калейдоскопе» опубликован в 1819 году.

¹² Для ознакомления с общей историей стереографии см.: *Darrah W. C. The World of Stereographs*. Gettysburgh, 1977.

¹³ См. анонимную стереографию 1860-х годов, воспроизведенную в «View Master reel» (reel X, image 5) — приложению к книге: *Wim van Keulen. 3d images. A Stereoscopic Guide to the 3D Past and its Magic Images. 1838–1900*. AA Borger (The Netherlands), 1990. Еще одно проявление того же мотива можно обнаружить в упоминаемой Серамом стереограмме на столе: *Ceram C. W. Archaeology of Cinema*. P.112.

уже появилась в кино и сатирических комиксах, а также на музыкальном телевидении — вспомните мультипликационных героев Бивиса и Батхеда, исполняющих вместе с «реальной» Шер «I Got You Babe» с надетыми на голову дисплеями.

Еще один пример: по К. У. Сераму, между «Фантасмагориями» Этьена Гаспара Робертсона, которые он начал проводить в Париже в самом конце XVIII века, и кинематографом братьев Люмьер, появившемся веком позже, нет исторической связи. Даже использование принципа *laterna magica* для проецирования изображения на экран не дает Сераму оснований усмотреть здесь связь¹⁴. Однако если мы сравним иллюстрации того времени, показывающие паническую реакцию публики на привидения, атакующие ее с экрана, и рассказы о первых киносеансах, во время которых публика в ужасе убегала, когда поезд в фильме Люмьеров «Прибытие поезда в Ла Сиота» (1895), казалось, мчался прямо на нее, мы, возможно, не сможем избежать ощущения *deja vu*¹⁵. Для того, например, кто посетил Диснейленд, проходящей на ум ассоциацией будет стереофильм с Майклом Джексоном «Капитан ЭО», в котором «наступательный эффект обычного трехмерного изображения был усилен лазерными лучами, которые как бы исходят из экранного мира прямо на аудиторию»¹⁶. Даже если аудитория не реа-

¹⁴ Фильм-проектор в сущности не что иное, как модифицированный волшебный фонарь (*laterna magica*), в котором прозрачные стеклянные пластинки заменены на киноролик. Механизм, который двигает пленку перед объективом, был заимствован (и далее усовершенствован) у заводных механизмов, вращающихся механизмов и автоматов.

¹⁵ Две иллюстрации, показывающие реакцию публики и относящиеся, как утверждается, к 1797 и 1798 годам, были опубликованы в упоминавшейся уже книге Серама. Реакция на фильм Люмьеров, возможно, является чисто дискурсивным феноменом. Существует несколько заметок по поводу первого представления кинематографа. В журнале «Нижегородский листок» русский писатель Максим Горький упоминает, что «говорили, что он (поезд) ворвется прямо в темноту, в которой мы находимся», но его постигло разочарование. На ранних люмьеровских плакатах и скетчах также фигурирует поезд, мчащийся на аудиторию (см: *Toulet E. Cinematograph, invention du siècle. Paris, 1988. P. 11, 14*). Этот мотив также появляется в ранних фильмах о дуррачке, который не видит разницы между реальностью и иллюзией в кино, например «Деревенщина и кинематограф» (Р. У. Пол, 1901).

¹⁶ Обращая внимание на моменты сходства, нужно избегать попыток сглаживания различий: фантасмагория была связана с традицией волшебных пред-

гировала особенно бурно прямо в зале, реклама, средства массовой информации, а также современная устная традиция, пересказывая этот опыт, уверяют, что реакция была бурной¹⁷.

Опять-таки можно спросить: есть ли какой-то смысл в том, чтобы искать связующие нити между этими двумя событиями, разделенными пространством и временем? Я хочу заявить, что эти параллели не являются полностью случайными, порожденными стихийно стечением определенных обстоятельств. Напротив, все эти случаи «содержат» некие привычно-банальные элементы или культурные мотивы, которые встречались в более ранних культурных процессах. Я бы предложил считать такие мотивы топосами, или «топиками», относящимися к той области изучения новых технологий, которую Эрнст Роберт Куртиус использовал в своем обширном труде «Латинская литература и средние века в Европе» (1948) для того, чтобы объяснить вечную жизнь литературных традиций¹⁸.

Идея топосов восходит к традициям риторики классической античности. По Квинтилиану (V, 10, 20), они были «местами хранения направлений мысли» (*argumentorum sedes*), систематически организованными формулами, служащими практической цели, а именно составлению речей. Когда классическая риторика постепенно потеряла свое

ставлений, в которых все очарование представления заключалось в необъяснимости различных трюков. В случае с показами Люмьеров синематограф как техническое новшество являлся важным аспектом привлекательности зрелища. Поэтому проектор всегда находился в поле зрения аудитории, тогда как волшебные фонари Робертсона были скрыты от глаз публики. Тем не менее замечание Чарльза Массера о том, что «ремарки Робертсона (в его мемуарах) обыгрывали одновременность реализации того, что проецируемое изображение было только изображением и в то же время тем, что, как полагал зритель, было реальностью», можно отнести и к (первым) аудиториям Люмьеров (*Musser Ch. The emergence of Cinema. The American Screen to 1907. New York, 1990. P. 24*).

¹⁷ Рекламный видеофильм Шоускэн Корпорейшн («Showscan Corporation»), компании, занимающейся производством и маркетингом специального оборудования для кинотеатров, начинается симуляцией театрального действия, во время которого с экрана на зрителей летят ветер, дым, вода, огонь, рыба и даже неопознанный летающий объект. При этом аудитория реагирует скорее с удовольствием, чем со страхом.

¹⁸ *Curtius E. R. Latin Literature and the European Middle Ages / Tr. by Willard R. Trask. London, 1979.*

первоначальное значение и цель, формулы проникли в литературные жанры. По мнению Куртиуса, «они превратились в клише, которые могут использоваться в любой литературной форме, они распространились на все жизненные сферы, к которым имеет отношение литература и которым она придает форму»¹⁹. Топики можно рассматривать как формулы, от стилистической до аллегорической, они составляют «строительные блоки» культурных традиций, они по очереди то активизируются, то деактивируются, в этом процессе создаются новые топосы, а старые исчезают (по крайней мере, кажется, что исчезают). В некотором смысле топика предоставляют «заранее сфабрикованные» формы для опыта. Даже если они возникают как бы «сами по себе», они всегда являются культурными и, значит, идеологическими конструкциями. В этом и заключается предмет моих возражений Куртиусу, который иногда прибегал к юнговским архетипам для объяснения возникновения некоторых топосов²⁰. В эпоху коммерческой и индустриальной культуры новых технологий все более важно становится отметить, что топосы можно сознательно активизировать и идеологически и коммерчески эксплуатировать.

Дискурсивные изобретения как объект исследования

Когда мы имеем дело с топосами — такими, например, как стереотипные панические реакции на спектакле с вовлечением новых технологий, мы имеем дело с репрезентациями, а не с реальным опытом, мы не знаем (и, возможно, никогда не узнаем), реагировала ли вообще аудитория на представлениях «Фантасмагорий» или «Кинематографа» таким образом, как это изображено в визуальных или литературных дискурсах. Утверждать, что именно так и было, ни к чему. Интересно именно сама повторяемость топосов внутри этих дискурсов. Можно было бы утверждать, что реальность истории новых технологий находится главным образом в дискурсах, которые направляют и формируют ее развитие, а не в «вещах» и «артефактах», которые для

¹⁹ Ibid. P. 70.

²⁰ «Аллегорическая фигура в балзаковском “Иисусе Христе во Фландрии” (1831) может быть понята только исходя из факта, что они укоренены в более глубинных недрах души. Они принадлежат к разряду протообразов в коллективном бессознательном» (Ibid. P. 105).

авторов, подобных Сераму, образуют ядро, вокруг которого все вращается и эволюционирует.

В этом отношении я разделяю решимость Мишеля Фуко «заменить таинственное сокровище “вещей”, предшествующих дискурсу, регулярным формированием объектов, которые возникают только в дискурсе»²¹. Эти «дискурсивные объекты» имеют все основания претендовать на центральное место в изучении истории культуры новых технологий. Хотя Фуко лишь вскользь коснулся систем новых технологий, Фридрих Киттлер в «Сетях дискурса 1800/1900» взял на вооружение связанную с этим стратегию, отмечая постепенный сдвиг от одной дискурсивной системы к другой, основываясь на огромном количестве разнообразных надписей²². Как отметил Дэвид Е. Уэллбери, «киттлеровский анализ дискурса идет в русле размышлений Фуко в том смысле, что он хочет разграничить аппараты власти, хранения, передачи, обучения, репродукции и так далее для того, чтобы создать условия для фактических дискурсивных моментов»²³. Вместо систематического изучения «дискурсивных формаций» Фуко, идеологических традиций, доминирующих в обществе и базирующихся на взаимодействии силы и знания, тот подход, который наметил я, ближе к сфере, которую Фуко несколько свысока охарактеризовал как историю идей, «историю тех старых как мир тем, которые так и не кристаллизовались в жесткую и индивидуальную систему, но которые сформировали спонтанную философию тех, кто не философствовал... Анализ мнений, а не знания, ошибок, а не истины, типов менталитета, а не формы мысли»²⁴.

Если мы хотим сфокусироваться на значениях, которые возникают в процессе социальных практик, связанных с использованием технологий, то сбор информации о фальстартах, по видимости, эфемерных явлений и анекдотов о новых технологиях иногда приносит более плодотворные результаты, чем прослеживание судеб машин, не говоря уже о судьбах их создателей, которые были запатентованы, производились в промышленном масштабе и были широко распространены

²¹ *Foucault M. The Archaeology of Knowledge*, tr. by Sheridan Smith. London, 1982. P. 47.

²² *Kittler F. Discourse Networks 1800/1900* / Tr. by Michael Metteer with Chris Cullens. Stanford, 1990.

²³ Предисловие: *Ibid.* P. XII.

²⁴ *Ibid.* P. 136–137.

в обществе. Я согласен с историком технологии Каролин Марвин, которая пишет: «Медиа — это не фиксированные объекты: у них нет естественных краев. Они представляют собой сконструированные комплексы желаний, верований и процедур, встроенных в сложные культурные коды коммуникации. История медиа — это никогда не больше и не меньше, чем история их использования, что всегда уводило нас от них самих к социальным практикам и конфликтам, которые они освещают»²⁵.

С такой точки зрения нереализованные «машины мечты» или дискурсивные изобретения (изобретения, которые существуют только как дискурсы) могут быть столь же красноречивы, как и реализованные артефакты. Например, телектроскоп был дискурсивным изобретением, который, как многие верили, существовал в конце XIX века. Это был электронно-оптический прибор, который позволял человеку «увеличить силу своего зрения на сотни миль, так что, например, человек, находящийся в Нью-Йорке, мог видеть лицо своего друга в Бостоне с такой же легкостью, как если бы он смотрел спектакль в театре»²⁶. Уважаемые популярные научные издания, такие как «*La nature*» и «*The Electrical Review*», публиковали статьи об этом изобретении, и изобретение его приписывалось Эдисону. Снова и снова объявлялось, что изобретение будет представлено широкой публике на следующей всемирной ярмарке. Однако телектроскоп так нигде и не появился, за исключением этих дискурсов, которые были широко распространены в индустриализованном западном мире. Телектроскоп можно интерпретировать просто как утопическую проекцию надежд, порожденных электричеством, и в особенности изобретением телефона, которым суждено было реализоваться несколько десятилетий спустя в виде телевидения. Однако это не стоит так просто сбрасывать со счетов. Телевидение нашло свое основное применение в телевещании, что значительно отличается от роли, которую должен был играть телектроскоп как индивидуальная и активная «телевизионная машина», предназначенная для индивидуальной коммуникации человека с человеком. Утопическое видение виртуальной реальности Джароном

²⁵ *Marvin C.* When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century. P. 8.

²⁶ *Electrical Review*. 1889. May 25. P. 6; *Marvin C.* When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century. P. 197.

Ланье «как телефона, а не телевидения будущего» можно, таким образом, рассматривать как новую инкарнацию топоса, хорошо известного уже 100 лет назад²⁷. Остается только дожидаться, будет ли реализована дискурсивная версия виртуальной реальности Ланье, или же вдохновившая ее рудиментарная технология в конце концов придет к форме, которая будет ближе к экономически и идеологически обусловленным структурам телевидения, а не телекоммуникации. Дискурсивные образования, приведшие на рубеже 1980–1990-х годов к появлению технологии виртуальной реальности, могут стать подходящим объектом для изучения того подхода, который я попытался наметить.

В заключение мне хотелось бы сказать, что, по моему мнению, археология медиа имеет перед собой две основные цели: первая — это изучение циклически повторяющихся элементов и мотивов, лежащих в основе и направляющих развитие культуры новых технологий. Вторая — «раскопки» способов, при помощи которых эти дискурсивные традиции и формулы были «вписаны» в те или иные машины и системы новых технологий в различных исторических контекстах, помогая таким образом определить их идентичность с точки зрения социальных и идеологических сетей сигнификации. Такой подход подчеркивает скорее циклическое, а не хронологическое движение, повторяемость, а не уникальное изобретение. Такой метод противоречит привычному способу понимания технокультуры как поступательного прогресса, идущего от одного технологического прорыва к другому, причем машины и приспособления более раннего периода в этом процессе устаревают. Цель археологии медиа состоит не в том, чтобы отрицать «реальность» технологического развития, а скорее в том, чтобы сбалансировать его, поместив в более широкий и более многогранный социальный и культурный референциальный контекст.

²⁷ См.: Barlow J. P. Life in a Data-Cloud. Discussion with Jaron Lanier. Mondo, 2000. No. 2.

Моделью для этого мог бы стать «Sega Channel», интерактивный игровой кабельный телевизионный видеоканал, который, предположительно, начнет работать в США в 1995 году. Возможно, «Sega» станет использовать уже разработанный ею дисплей-шлем в качестве интерфейса для индивидуальных и коллективных игр через «Sega Channel».

ЛЕВ МАНОВИЧ

Перевод с английского
Татьяны Федоровой

НОВЫЕ МЕДИА ОТ БОРХЕСА ДО HTML

Первая публикация: *Manovich L. New Media from Borges to HTML // The New Media Reader / Ed. by N.Wardrip-Fruin, N. Montfort. Cambridge (Mass); London, 2003. P. 13–25.*

<...> Если мы посмотрим на любую область культуры с социологической точки зрения, измеряя ее состояние количеством и важностью культурных институтов, связанных с ней — например, музеев, выставок, фестивалей, публикаций, конференций и т. п., мы сможем сказать, что новым медиа (понимаемым как художественная активность на основе использования компьютера) понадобилось около десяти лет, чтобы переместиться с культурной периферии в мейнстрим... Как это часто происходило в XX веке, новые технологии, разработанные в США и распространившиеся здесь, свое принципиальное развитие получали уже в других странах. Это можно объяснить несколькими обстоятельствами. Например, скорость, с которой новые технологии ассимилируются в США, буквально мгновенно делает их как бы невидимыми: они превращаются в интегрированную часть повседневной жизни, в нечто такое, что не требует особой рефлексии. Более медленная скорость освоения и более высокие затраты дают другим странам больше времени для размышлений о новых технологиях, как это и было с новыми медиа и с Интернетом в 1990-е годы. В Соединенных Штатах Интернет стал таким же повсеместно распространенным, как и телефон, явлением в конце 1990-х; в Европе он по-прежнему остается феноменом, над которым приходится задумываться как по экономическим (в

США пользователи Интернета вносят очень небольшую ежемесячную плату, в Европе им приходится платить поминутно), так и по культурным причинам (более скептическое отношение к новым технологиям во многих европейских странах замедляет их освоение).

<...> Институты современной культуры, отвечающие за отбор того, что из нее войдет в канон нашей культурной памяти и что останется за ее пределами, всегда отстают от времени. Чтобы новая сфера, внесшая важный вклад в современную культуру, попала в музеи, книги и другие официальные реестры культурной памяти, может понадобиться несколько десятилетий. Официальная история культуры в целом склонна ставить искусство (понимаемое в соответствии с традицией романтизма как оригинальный продукт отдельного художника) в привилегированное по сравнению с массовой индустриальной культурой положение. К примеру, творчество современных художников-графиков или дизайнеров промышленной продукции представлено в культуре, однако их имена (за исключением нескольких современных знаменитостей, таких как Брюс Мау или Филипп Старк) не столь известны, как имена тех, кто работает в сфере «изящных искусств» или в художественной литературе. Представителями ключевых для современной культуры сфер, не получившими пока должного признания, являются создатели музыкального видео, кинематографисты, промышленные дизайнеры. Но наименее признанной сферой остаются сегодня компьютерные науки и, в особенности — такая их специфическая отрасль, как человекомашинный интерфейс, называемый также дизайном интерфейса человек—машина.

Уже настало время относиться к людям, сформулировавшим фундаментальные идеи человекомашинного взаимодействия, как к великим современным художникам. Они не только изобрели новые способы репрезентации любых данных (а это, по умолчанию, данные, которые все так или иначе связаны с «культурой», т. е. с человеческим опытом и его символической репрезентацией), но и радикально изменили наши взаимоотношения со всей старой культурой. Новая ситуация заявляет о себе, как только окно сетевого браузера начинает дополнять киноэкран, музейное пространство, CD-плеер, книгу и библиотеку: вся культура прошлого и настоящего фильтруется компьютером с помощью особого человекомашинного интерфейса. Человекомашинный интерфейс начинает действовать как новая форма, которая опосредует все прежние формы культурного производства.

Что такое «новые медиа»? Восемь пред(по)ложений

1. Новые медиа и киберкультура

Для начала необходимо провести различие между новыми медиа и киберкультурой, которые являются двумя различными сферами исследований. Изучение последней можно определить как исследование социальных феноменов, связанных с Интернетом и иными новыми формами сетевого взаимодействия. Примерами этих явлений могут служить онлайн-коммуникация и многопользовательские игры, проблемы онлайн-идентичности, социология и этнография использования электронной почты и сотовых телефонов для различных форм коммуникации, вопросы гендера и этничности в Интернете и т. п. Подчеркну, внимание сосредоточено на *социальных феноменах*; исследователь киберкультуры не имеет дела с новыми культурными объектами, порождаемыми технологиями сетевой коммуникации. Изучение этих объектов является проблемным полем новых медиа; кроме того, новые медиа связаны с культурными объектами и парадигмами, порожденными не только сетевой активностью, но всеми формами использования компьютера.

2. Новые медиа как компьютерная технология и платформа распространения

Что это такое — новые культурные объекты? Учитывая, что сегодня цифровые компьютерные технологии используются в большинстве сфер культурного производства, начиная с издательского дела и рекламы и заканчивая кинопроизводством и архитектурой, как можно выделить ту сферу культуры, специфика которой заключается в том, что само ее существование является результатом компьютеризации? Обсуждение проблемы новых медиа можно начать с определения, которое обычно используется в СМИ: новые медиа — это культурные объекты, для распространения и показа которых используются цифровые компьютерные технологии. Культурные объекты, в которых данные технологии используются для производства или хранения, однако не требуются для распространения конечного продукта — телевизионные программы, художественные фильмы, журналы, книги и иные бумажные публикации — не являются новыми медиа...

3. Новые медиа как цифровые данные, управляемые с помощью программ

<...> Все культурные объекты, которые основаны на цифровой презентации и представлении с помощью компьютера, в действительности имеют множество общих черт. В своей книге «Язык новых медиа»¹ я выделил несколько принципов новых медиа: математическая репрезентация, модульное построение, автоматизация, возможность изменения, перекодировка. Я не утверждаю, что любой культурный объект, основанный на использовании компьютера, обязательно будет структурирован в соответствии с этими принципами. Скорее это те тенденции в культуре, переживающей компьютеризацию, которые постепенно будут заявлять о себе все больше и больше...

<...> В общем же можно сказать, что два основных способа компьютерного моделирования реальности — через структуры данных и алгоритмы — могут быть также применены к медиа, поскольку они существуют в цифровой форме. Вот пример структуры данных: представление изображения как двумерного множества (x, y) , а фильма — как трехмерного (x, y, t) ... Рассматривая цифровые медиа в понятиях алгоритмов, можно обнаружить, что многие из этих алгоритмов (копировать, вырезать, вставить, сжать, найти и т. п.) могут быть применены к любым медиа; в то же время существует и медиаспецифика. Например, можно легко найти определенную строку в тексте, но не определенный объект в изображении... Эти различия объясняются семиотической логикой различных способов представления информации в нашей культуре: например, мы готовы прочесть любое изображение или композицию как обладающие смыслом, в то время как строка текста, чтобы иметь смысл, должна быть составлена в соответствии с правилами грамматики. С другой стороны, язык аргументации обладает дискретной структурой (предложение состоит из слов, слова — из морфем и т. д.), что значительно облегчает автоматизацию различных операций с ним — таких как поиск, замена, индексирование; цифровое представление изображения как таковое не создает возможности автоматизации семантических операций.

4. Новые медиа как сочетание действующих культурных конвенций и конвенций программирования

В современной визуальной культуре предметно-изобразительная форма была скорее тем, на что мы смотрим, а не тем, с чем осуществ-

¹ *Manovich L. The language of New Media. Cambridge (Mass.), 2001.*

ляется взаимодействие. Изображение также было непрерывным предметно-образительным полем, т. е. единой сценой. В 1980-е годы графический интерфейс пользователя (ГИП) определил изображение как основанную на цифре оппозицию между неинтерактивным, пассивным фоном (типичный пример — шаблон «рабочего стола») и активными графическими символами (иконками) и гиперссылками (такими как символы для отображения документов и приложений, появляющиеся на рабочем столе). Подход к репрезентирующим изображениям в новых медиа представляет собой комбинацию этих двух очень разных конвенций. Изображение сохраняет свою репрезентирующую функцию, и в то же самое время оно рассматривается как набор активных точек («карта изображения»). Это стандартная конвенция в интерактивных мультимедиа, компьютерных играх, на веб-страницах. Т. е. хотя визуально изображение по-прежнему предстает как единое и непрерывное поле, фактически оно разбито на некоторое число областей с гиперссылками, связанными с этими областями, так что щелчок мышью по этой области открывает новую страницу или запускает словесный комментарий к игре и т. п.

<...> Другой пример показывает обратный процесс того, как культурные конвенции, обычно используемые для художественного представления и повествования, «накладываются» на технологию программного управления данными и их представления. Культурной конвенцией в данном примере является модель движущейся камеры, заимствованная у кинематографа. Первоначально разрабатываемая как часть технологии компьютерной трехмерной графики для таких приложений, как компьютеризированный дизайн, имитация полетов и компьютерное производство фильмов, модель камеры в течение 1980-х и 1990-х годов стала в той же мере конвенцией интерфейса, что и прокрутка окна и операции «вырезать» и «вставить». Она стала общепринятым способом взаимодействия с любыми данными, представленными в виде трехмерного изображения, а ими в компьютерной культуре может быть буквально все что угодно: результаты физической симуляции, архитектурный объект, структура новой молекулы, статистические данные, компьютерная сеть и т. д. Компьютерная культура постепенно размещает в пространстве все репрезентации и весь человеческий опыт; все это подчиняется особой грамматике доступа к данным, определяемой свойствами камеры. Увеличение, наклон, слежение, скольжение — все эти операции теперь мы используем для взаимодействия с пространствами, моделями, объектами и телами данных.

5. Новые медиа как эстетика, свойственная ранним стадиям развития любого нового средства представления информации и коммуникационных технологий

<...> В определенной точке своего развития фотография, телефон, кино и телевидение — все они были «новыми» медиа. Подобный подход перенаправляет наши исследовательские усилия — мы должны постараться обнаружить определенные художественные техники и идеологические тропы, которые сопутствуют любому новому медиа и всем коммуникационным технологиям на начальной стадии их использования и распространения. Вот несколько примеров идеологических банальностей: новые технологии будут содействовать «совершенствованию демократии»; они создают возможности лучшего доступа к «реальности» (создавая условия для большей «непосредственности» и/или возможности «репрезентировать то, что ранее не поддавалось представлению»); они будут содействовать «эрозии моральных ценностей»; они разрушат «естественное взаимоотношение между человеком и миром» путем «устранения дистанции» между наблюдателем и наблюдаемым... Эстетические стратегии отображения реальности, которые, на первый взгляд, могут показаться уникальными явлениями эпохи цифровой революции в кино, фактически таковыми не являются. У стиля цифрового видео в истории международного кинодвижения имеются предшественники; эти тенденции появились в конце 1950-х и разворачивались на протяжении 1960-х годов. Прямое кино, съемка скрытой камерой, «неконтролируемое», наблюдающее кино, киноправда (*cinéma vérité*) вовлекали кинематографистов в использование более легкого и мобильного (по сравнению с тем, что было доступно ранее) оборудования. Как и современные «реалисты цифрового видео», сторонники прямого кино 1960-х избегали строгой постановочности и жесткого сценария, предпочитая естественное развитие событий. И тогда, и теперь у этого бунта было одно ключевое слово — «непосредственность»... И если идеологические тропы возникают достаточно постоянно, эстетические стратегии могут появиться только несколько раз. Более того, одни стратегии и/или тропы можно обнаружить уже в первой половине XIX века, другие впервые появились гораздо позднее. Чтобы данный исследовательский подход оказался на самом деле эффективным, недостаточно просто перечислить стратегии и указать на общие места, отметив момент их появления; необходим гораздо более всеобъемлющий анализ, который обнаружит корреляции между исто-

рией технологий и социальной, политической, экономической историей современности.

6. Новые медиа как более быстрое выполнение алгоритмов, ранее осуществлявшихся вручную или с помощью других технологий

Данное понимание позволяет иначе осмыслить цифровые компьютерные технологии в целом и новые медиа в частности — проинтерпретировать их как громадное ускорение разнообразных ручных техник, которые уже существовали ранее. Когда мы используем «Фотошоп», чтобы быстро скомбинировать фотографии, или когда мы пишем, используя текстовый редактор Майкрософт, мы просто гораздо быстрее делаем то, что раньше делалось либо полностью вручную, либо — с использованием технических средств, например пишущей машинки. Однако когда компьютер в реальном времени интерпретирует или синтезирует человеческую речь, следит за сенсорами и модифицирует программы, основанные на их сигналах, или, опять же в реальном времени, контролирует другие устройства — это нечто такое, что ранее было просто невозможным. Поэтому хотя и важно помнить, что на определенном уровне современный компьютер — это просто скоростной калькулятор, не следует игнорировать и его иную сущность: компьютер — это устройство кибернетического контроля. Иначе говоря, хотя теория новых медиа должна воздать должное Алану Тьюрингу, она не должна забывать и о своем другом идейном прародителе — Норберте Винере.

*7. Новые медиа как кодирование модернистского авангарда.
Новые медиа как метамедиа*

<...> В моей статье «Авангард как программное обеспечение» я высказал предположение, что фактически только один из исторических периодов в наибольшей степени соответствует новым медиа, это 1920-е годы (точнее, годы между 1915 и 1928). В это время художники и дизайнеры авангарда изобрели целый набор визуальных и пространственных языков и коммуникативных техник, которые сегодня мы по-прежнему используем... Кодирование техник авангарда 1920-х годов в программном обеспечении не означает, что новые медиа просто распространяют техники, которые уже существовали... оно также ведет к качественным изменениям. Модернистский авангард занимался новыми способами «фильтрации» зримой реальности, и художники поста-

вили перед собой задачу представить внешний мир с помощью «видения» его возможно большим количеством способов...

В самом деле, новые медиа представляют собой новый авангард, инновации которого, по меньшей мере, столь же радикальны, как и формальные новации 1920-х. Однако если в поисках этих инноваций мы обратимся к миру форм, то в этой традиционной области культурной эволюции мы их не найдем, поскольку новый авангард радикально отличен от старого:

1. В сферу представления информации и данных старый авангард 1920-х пришел с новыми формами, новыми способами изображения реальности и новыми способами видения мира. Авангард новых медиа связан с новыми способами доступа к информации и манипулирования ею, его технологии — это гипермедиа, базы данных, поисковые машины, обработка изображений, визуализация и симуляция.

2. Новый авангард больше не занимается видением мира или новыми способами его изображения, он озабочен скорее обеспечением доступа к ранее накопленной информации и данным и новыми способами их использования. В этом отношении новые медиа являются *постмедиа*, поскольку они используют уже существующие данные и информацию как исходный материал.

Моя концепция новых медиа связана с общеизвестным пониманием «постмодернизма» — с признанием того, что к 1980-м годами культура оказалась более сосредоточена на переработке уже существующих идиом, контента и стилей, чем на благодушном творении новых. Хотелось бы подчеркнуть... ключевую роль материальных факторов в этом сдвиге к постмодернистской эстетике: накопление колоссальных массивов медиа активов и появление новых электронных и цифровых инструментов, которые упростили доступ и переработку данных активов. Это еще один пример того, как в истории медиа количество превращается в качество: постепенное накопление записанной информации и постепенная автоматизация управления и манипулирования ею, в конце концов, перекодировали модернистскую эстетику в совершенно иную, постмодернистскую эстетику.

8. Новые медиа как параллельное выражение близких идей послевоенного искусства и современных компьютерных технологий

Наряду с 1920-ми годами можно вспомнить и о других периодах истории культуры, которые породили идеи и чувственное восприятие,

особенно релевантные новым медиа. В 1980-е годы многие авторы обратили внимание на связь между эпохой барокко и восприятием постмодерна. Выше я уже коротко останавливался на связи постмодернизма и новых медиа, поэтому было бы логично выявить также параллели между барокко и новыми медиа. Можно утверждать, что во многих отношениях новые медиа вернули нас к домодернистской культурной логике XVIII столетия; например, можно проанализировать параллели между сообществами читателей XVIII века, которые одновременно были писателями, и участниками интернетовских новостных групп и списков рассылки, которые также являются и читателями, и писателями.

<...> Второй культурный всплеск XX века — шестидесятые — также, как представляется, уже содержал в себе многие медийные жанры. Многие авторы утверждали, что начиная с 1980-х годов интерактивное компьютерное искусство развивало идеи, уже содержащиеся в новом искусстве 1960-х (хепшенинги, перформансы, инсталляции): активное участие зрителей: произведение искусства как темпоральный процесс, а не фиксированный объект; художественное произведение как открытая система. Не только концептуально, но и исторически с новыми медиа можно связать и еще один проект 1960-х годов, поскольку художники, которые осуществляли его с использованием компьютеров — например, Манфред Мор, — были знакомы с художниками-минималистами, которые в течение того же десятилетия осуществляли этот проект вручную (прежде всего Сол Левитт). Этот проект можно назвать «комбинаторикой». Он предполагал создание изображений или объектов на основе систематического варьирования одного из параметров или систематического создания всевозможных комбинаций небольшого числа элементов. Комбинаторика в компьютерном искусстве и минималистском искусстве 1960-х годов привела к созданию замечательно похожих изображений и пространственных структур; она хорошо показывает, что алгоритм — эта основная часть новых медиа — не зависит от технологии, но может быть реализован вручную.

ЭРККИ ХУХТАМО

Перевод с английского
Александры Месянжиновой

ЭЛЕМЕНТЫ ЭКРАНОЛОГИИ: К ПРОБЛЕМЕ АРХЕОЛОГИИ МЕДИА

Первая публикация: *Huhtamo E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen // ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. P. 31–82. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences.*

«Закрытое ограждение, ширма или занавес, передвижной или фиксированный, служащий для защиты от солнечного или каминного тепла, дождя, ветра, холода, а также прочих неудобств или опасностей, или же с целью оградить частную жизнь от наблюдения; это может быть каминный экран, складной экран (ширма), окно-экран (оконное стекло) и т. д.; помимо этого, подобные закрытые ограждения, занавеси и т. п. могут иметь и несколько иное предназначение: они могут служить экраном, на который изображения проецируются с помощью волшебного фонаря, а также использоваться в качестве укрытия или средства для маскировки».

*Определение понятия «экран».
The Century Dictionary and Cyclopaedia,
1911 (orig. 1889).*

Всю большую часть нашей повседневной жизни мы проводим, глядя на экраны. Некоторые из них, такие как экраны кинотеатров и гигантские уличные дисплеи, подобные джамботрону (Jambotron — телевизор с огромным экраном, созданный на основе технологических разработок компании Sony Corporation, используемый в основном на стадионах и концертах для демонстрации крупных планов. — *Примеч.*

редактора), расположены в общественных местах, другие же составляют часть нашего личного пространства. С середины XX столетия телевизионные экраны стали неотъемлемым предметом обихода миллионов семей во всем мире. Сегодня формы «ТВ-культуры» могут показаться однородными и даже стереотипными, тогда как во время «интерфейсного вторжения» телевизоров культурная роль и даже сама «природа» телеэкрана менялись постоянно. Это было обусловлено изменениями в технологии, социальной практике и политике телевидения, преобразованиями в философии дизайна, а также появлением новых периферийных устройств, например, видеоигровой консоли, видеомagneтофонов, цифровых записывающих устройств и модемов, позволяющих осуществлять коммуникацию в сети в режиме он-лайн. С конца 1970-х гг. дисплеи персонального компьютера вступили в соревнование с экраном телевизора за внимание домашнего пользователя. Довольно часто предсказывалось слияние этих двух устройств в единый конвергентный мультимедийный терминал. Традиционное различие между «широкоформатными экранами» и «малыми экранами», которое, как часто считают, совпадает с разграничением «публичного» и «личного», остается в популярных трактовках медиа-культуры общим местом. Однако даже этот кажущийся вполне обоснованным подход был подвергнут сомнению со стороны ученых и критиков. В своей книге «Ambient Television» Анна Маккарти отмечает, что ассоциировать телевизор только с домашним контекстом будет заблуждением¹. Телевизионные экраны, большие и малые, имеют давнюю и насыщенную историю во всех видах публичных пространств, равно как и во множестве промежуточных областей. Так дизайн автомобиля будущего невозможно было бы представить без моделирования его многообразия на различных экранах².

Еще более наглядный довод о необходимости пересмотра существующих представлений о культурной роли экранов обусловлен возрастающей важностью экранов персональных мобильных устройств (сотовых телефонов, смартфонов, планшетов, ноутбуков и т. п. — *Примеч. переводчика*). Такие устройства, как сотовые телефоны, портативные игровые приставки (игровые консоли), КПК (карманные персональ-

¹ *McCarthy A.* Ambient Television. Visual Culture and Public Space. Durham; London: Duke University Press, 2001.

² *Naughton K.* Living Room, to Go. Newsweek. 2002. Nov. 25. P. 62–66.

ные компьютеры, у Хухтамо — PDA [*personal digital assistants*], сюда можно также отнести планшеты и смартфоны. — *Примеч. переводчи-ка*) и видеокамеры с жидкокристаллическими дисплеями, нелегко вписать в существующие схемы. Их крошечные экраны гораздо меньшего размера, чем экраны обычных телевизоров или же персональных компьютеров. Будучи портативными, они вынуждены постоянно находиться на границе между личным и публичным (частным и общественным), вместе со своими пользователями проникать в дома, кафе и офисы и покидать их, переноситься с места на место в технологических протезах — автомобилях, поездах и межконтинентальных самолетах (самолеты, разумеется, также предлагают нам множество экранов). Миниатюрные экраны отображают огромное количество быстро меняющихся изображений, графической и текстовой информации. Несмотря на свой крохотный размер, они часто дополнительно подразделяются еще и на «экраны программного обеспечения». Появляется очевидная, присутствующая практически в реальном времени зависимость между пальцами пользователя и потоками данных, пересекающих его ладонь. Переносные устройства предстают личными вещами, неотделимыми от тела своего потребителя, наравне с одеждой, драгоценностями или бумажником (по сути — высокотехнологичным мультимедийным центром с фотографиями, телефонными номерами, кредитными карточками и т. д.). И если телевизоры и игровые приставки могут быть оставлены пользователем на время, то портативные мобильные экраны становятся как бы частью его тела. Даже экраны меньшего размера постоянного развиваются и встраиваются в ультратонкие цифровые камеры, сотовые телефоны, ручные телевизоры, телеювелирные изделия и прочие устройства³.

Задача понимания культурной роли экранов становится все более важной в связи с возрастанием их роли в современных медийных практиках. Однако помимо существующих ныне экранных явлений необходимо иметь представление и об их более ранних формах и путях раз-

³ Одна из последних японских версий «keitai» (3-G сотовых телефонов) с видеокамерами оснащена сейчас двумя экранами — обычным и экраном меньшего размера, расположенным снаружи, рядом с объективом. Наличие двух экранов можно объяснить целью лишения пользователя возможности фотографировать и не быть при этом «пойманным на месте». Сопровождавший съемку в более ранних моделях звуковой эффект оказался, по-видимому, недостаточным.

вития. Я хотел бы предложить создать новую область исследований, которую можно было бы назвать «экранологией». Это была бы отдельная отрасль наук о медиа, изучающая экраны как «информационные поверхности». В данном случае не следует сосредотачиваться на экранах лишь как на готовых артефактах, нужно рассматривать в том числе практику их использования, интермедийные связи с другими культурными формами, а также дискурсы, которые окружали их в разных местах и в различные эпохи. основополагающие шаги, проливающие свет на различные аспекты экранов, уже сделаны. Среди них — теории кинематографического аппарата, исследования раннего кинематографа Чарльза Массера в его «истории экранной практики», исследования Зигфрида Зелински в области археологии медиа, затрагивающие историческую диалектику кино и телевидения, работа Маргарет Морс, в которой телевизионные экраны рассматриваются как врата в виртуальные реальности, антропология телевизора Дэвида Морли и штудии Льва Мановича, посвященные генеалогии компьютерного экрана⁴. Дополнительные сведения могут быть почерпнуты в теориях визуальной культуры, в частности, текстах, касающихся визуальной репрезентации и культурной контекстуализации изображений. Экранология могла бы определить способы взаимодействия различных типов экранов и оценить их значение в рамках меняющихся культурных, социальных и идеологических систем отсчета.

В настоящей статье утверждается, что значение экранов в современной медиа-культуре невозможно осознать в полной мере, не обратившись к их историческим предшественникам и трансформации послед-

⁴ Понятие аппарата возникает в русле *cinema studies*: оно включает в себя не только техническую систему, но и элементы ситуации просмотра, включая взаимосвязь между экраном и зрителем, являющуюся одновременно и физической, и воображаемой. О теориях аппарата см.: *The Cinematic Apparatus* / Edited by Teresa De Lauretis and Stephen Heath. London; Basingstoke: Macmillan, 1980; *Zielinski S. Audiovisions. Cinema and Television as ent'actes in history* / Translated by Gloria Custance. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999 (orig. in German 1989); *Morse M. Virtualities. Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, 1998. P. 71–98; *Manovich L. 1) Towards an Archaeology of the Computer Screen // Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* / Edited by Thomas Elsaesser and Kay Hoffmann. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1998. P. 27–43; 2) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2000. P. 94–111 (см. комментарий 4).

них в пределах контекстов их собственного времени. Предлагаемый подход можно назвать археологией медиа⁵. В данном случае цель археологии медиа заключена в том, чтобы продемонстрировать, что за явлениями, которые на первый взгляд могут казаться беспрецедентными и экзотическими, часто скрываются модели и схемы, появившиеся в более ранних контекстах. Так, дискурсы об экранах часто реактуализируют вопросы и формулировки, вытекающие из уже существующего культурного репертуара (хотя, возможно, это не всегда очевидно по отношению к самим культурным сюжетам). Трактории экранов как готовых артефактов и как дискурсивных проявлений не всегда совпадают. Можно было бы сказать, что как элементы дискурса экраны иногда превосходят свою практическую реализацию, хотя превосхищения эти не всегда завершаются так, как ожидается. При таком подходе «экран» видится сложным культурным феноменом, который противится попыткам обобщения. Археология медиа может помочь проследить его контуры и многоуровневые исторические проявления. Занимаясь раскопками прошлого, археология медиа одновременно проливает свет на настоящее. Она не стремится приуменьшить значимость очевидных культурных изменений, вызванных социальными и культурными явлениями, наподобие массового использования сотовых телефонов или возникновения электронных игр. Однако не критическое отношение к новинкам и инновациям тоже может приводить к ошибкам. Помещая феномены, объявляемые «беспрецедентными», в рамки более широких культурных систем отсчета, мы окажемся в состоянии проникнуть сквозь маркетинговые лозунги и клише, насажденные популярными медиа. Выявление типового и унаследованного поможет нам также оценить подлинную новизну и оригинальность.

Вначале я проанализирую этимологию слова «экран» и расскажу об изменениях его значения. Затем кратко рассмотрю возникновение публичных практик, связанных с экраном, подобных Фантасмагории

⁵ Зигфрид Зелински видит археологию медиа подходом, «в прагматической перспективе подразумевающим выявление в истории секретных путей, которые могли бы помочь нам проложить путь в будущее» (*Zielinski S. Media Archaeology // Digital Delirium / Edited by Arthur and Marilouise Kroker. New York: St. Martin's Press, 1997. P. 274.* В основном я преследую ту же цель. Собственное определение археологии медиа я предлагаю в работе «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Notes Toward an Archeology of Media», опубликованной в сборнике: *Electronic Culture. Technology and Visual Representation / Edited by Timothy Druckrey. New York: Aperture, 1996. P. 296–303, 425–427.*

и шоу волшебного фонаря. После этого я остановлюсь подробно на археологии «малого экрана», проанализировав различные пути и формы, при помощи которых он стал частью нашего быта. В Заключении выскажу некоторые предварительные соображения в отношении археологии мобильных экранов. В ходе рассмотрения вопроса я не претендую на окончательные выводы, а скорее предлагаю ряд положений, подкрепляя их историческими свидетельствами. Характер исследования во многом иконографический — я буду извлекать из прошлого примеры экрана по мере их возникновения в форме визуальных образов и сопоставлять их с другими видами источников. Такой подход обусловлен недостатком литературных источников по многим вопросам, которых я касаюсь. Ввиду краткости исследования неизбежны некоторые упущения. Отдельные вопросы, такие, как обыкновение помещать фотоснимки в рамку и демонстрировать их одновременно в частных и публичных контекстах, были исследованы мимоходом. Несмотря на то что историческое воображаемое вокруг практики демонстрации картин включает в себя примеры изображений, которые «оживают» и даже общаются с людьми, в своем исследовании я сосредоточился на «протоэкранах», более тесным образом связанных с технологическими разработками. Я не стану ограничиваться материальными предметами. Вслед за такими историками культуры, как Вальтер Беньямин, Вольфганг Шивельбуш и Кэролайн Марвин, я рассматриваю воображаемые и дискурсивные проявления культуры как такие же реальные и важные, как и материализованные⁶. История экрана разворачивается между воображением и миром вещей. Будучи шлюзами для отражения информации и обмена ею, экраны располагаются в пограничной зоне между материальным и нематериальным, реальным и виртуальным.

«Экран»: этимология и семантические сдвиги

Предварительное определение экрана как «информационной поверхности» намеренно остается расплывчатым. Хотя экраны и являются двухмерными поверхностями, они нередко создают у нас впечатление

⁶ См., например: *Benjamin W.* Charles Baudelaire. A Lyric Poet In The Era Of High Capitalism / Translated by Harry Cohn. London: Verso, 1983; *Schievelbusch W.* Disenchanted Night: The Industrialization of Light in the Nineteenth Century. Berkeley: University of California Press, 1988; *Marvin C.* When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century. New York; Oxford: Oxford University Press, 1988.

чатление трехмерной реальности, которая становится тем или иным образом доступной с их помощью. Экраны также имеют рамки, что метафорически связывает их с картинами или окнами: экран часто представляется как своеобразное виртуальное окно, открывающее опосредованную область. Как замечает Вилем Флюссер, экранам также присущи некоторые свойства дверей — они позволяют нам «войти» в ту область, которую изображают⁷. Это непосредственно касается интерактивных экранов, но в более метафоричной форме может применяться и к другим ситуациям. Лев Манович предлагает выделять три исторических типа экранов: (1) классический экран, который «отражает статичное, перманентное изображение» (например, обрамленная картина), (2) динамичный экран, на который выводится «движущееся изображение прошлого» (подобный киноэкрану) и (3) экран реального времени, который «показывает настоящее» (очевидно, подразумеваются экран телевизора, экран радара и экран компьютера)⁸. Классификация Мановича оставляет вопросы. В другом месте он утверждает, что динамичный экран «является экраном кино, телевидения, видео». Однако экран телевизора предстает в основном «экраном реального времени», хотя и обладает способностью отражать «движущиеся изображения прошлого» (как и монитор компьютера)⁹. Суждения Мановича об истории экрана слишком схематичны и вызывают к контрдоводам. Определение классического экрана как «плоской, прямоугольной поверхности» игнорирует тот факт, что множество картин представлено в круглых и овальных рамах¹⁰. А что же тогда можно сказать об овальных миниатюрных портретах? Или о многообразии способов обрамления и экранного форматирования фотографий? Утверждение, что «пропорции [различных типов экранов] не менялись на протяжении пяти столетий и одинаковы для типичной картины пятнадцатого века, экрана фильма и монитора компьютера», также представляется сомнительным¹¹. Подобные обобщения трудно принять в свете исторических

⁷ *Flusser V.* Two approaches to the Phenomenon, *Television / The New Television: A Public/Private Art / Edited by Douglas Davis and Allison Simmons.* Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1977.

⁸ *Manovich L.* *Language of New Media.* Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2000. P. 103.

⁹ *Ibid.* P. 96.

¹⁰ *Ibid.* P. 95.

¹¹ *Ibid.*

свидетельств. Как часть разнородного культурного аппарата экраны постоянно менялись и переосмысливались. Так что же составляет основу понятия «типичный»? Является ли «типичным» экран фильма эры звукового кинематографа 1930-х, или же широкоугольный экран сегодняшних кинозалов? Значения понятия «типичный» во многом зависят от контекста, они не универсальны. Генеалогия экрана намного более сложна, нежели в версии Мановича.

Согласно «Oxford English Dictionary», самому авторитетному источнику в истории английских словарей, в текстах слово «экран» впервые появляется в XIV и XV столетиях, хотя его этимология остается «темной» и по сей день¹². В XVI в., а вероятно, даже ранее, это слово использовалось для обозначения «приспособления, служащего защитой от каминного тепла или сквозняков». Экран обычно означал напольный предмет мебели, состоящий из куска легкого, зачастую полупрозрачного материала (бумаги, какого-нибудь вида ткани и т. д.), натянутого на деревянную раму (или на несколько соединенных раздвижных рам). Существовали и разновидности карманного размера для дам. Датированный 1548 г. текст повествует о «двух маленьких шелковых экранах, служащих защитой от огня»¹³. Помимо основного своего назначения декорированные ручные экраны, подобные веерам, служили также предметами моды, эстетического удовольствия и эротической игры. Лицо, прикрытое ручным экраном, пробуждало желание и любопытство, подобно маске, а сокрытие и раскрытие были непреложными компонентами этого «сценария» (screen-play). Постепенно экраны приобретали новые коннотации. Кроме выполнения своих обычных функций они предназначались для ограждения пользователя от «прочих неудобств или опасностей, защиты от наблюдения, для маскировки, предотвращения лицезрения посторонними, или для обеспечения личного пространства» — резюмирует «Century Dictionary and Cyclopedia» (1911, orig. 1889)¹⁴. Вне зависимости от того, предназначался ли

¹² Почти то же самое можно сказать и о французском слове «écran», которое большинство словарей, в том числе «Oxford English Dictionary», видят «тесно связанным» с историей и значениями английского слова «screen». Все ссылки на «Oxford English Dictionary» (OED) приводятся по 2-му изданию — the II edition / Edited by J. A. Simpson and E. S. C. Weiner. Oxford: Clarendon Press, 1989.

¹³ Oxford English Dictionary. Vol XIV, «screen».

¹⁴ The Century Dictionary and Cyclopedia (CDC). New York: The Century Co, revised and enlarged edition, 1911 (orig. 1889). Vol VIII, «screen».

экран для защиты от жары, холода или пристальных взглядов, он представлял собой предохраняющую поверхность, которая создавала барьер против чего-либо некомфортного или же против навязчивого вторжения в личное пространство.

В XIX столетии и, вероятно, еще раньше слово «экран» получило значения, подразумевающие его использование в качестве средства отображения и передачи информации. Наиболее раннее упоминание подобного значения фиксирует «Oxford English Dictionary» в 1810 г.: «Создание прозрачных экранов для представления Фантасмагории»¹⁵. Так намечается переход от сферы домашней утвари и личных аксессуаров к миру публичных развлечений. На представлениях Фантасмагории, которые начались в 1790-е гг. и оставались популярными на протяжении многих десятилетий, публике показывали картинки, в большинстве своем изображавшие чудовищ, призраков и приведения, которые демонстрировались на полупрозрачном экране. Создавалось впечатление динамического увеличения и уменьшения фигур. Фокус осуществлялся с помощью волшебных фонарей на колесном ходу («фантаскопов»), движимых вперед и назад на рельсах, расположенных позади экрана. Над пребывающей в темноте и игнорирующей наличие экрана или же показывающей свою неосведомленность относительно его существования аудиторией парили видения-призраки¹⁶. Невидимость экрана, которая зачастую достигалась посредством его увлажнения, служила для того, чтобы растворять границы между реальностью пространства, в котором пребывала аудитория, и миром фантазии и чудес, в него проникающих. Экран служил завесой, скры-

¹⁵ Oxford English Dictionary. Vol XIV «screen».

¹⁶ Перед показом оригинальной Фантасмагории Этьенн-Гаспара Робертсона (по-французски — *Fantasmagorie*) в Париже освещающие аудиторию масляные лампы выключались, погружая публику в полную темноту. Лишь затем из-за занавеса появлялся экран. Для того чтобы сделать экран невидимым, его увлажняли, это был самый простой способ. Для усиления иллюзии задний план фигур на слайдах фонаря окрашивался в черный цвет. Об основных технических приемах в Фантасмагории см.: *Lanterne magique et fantasmagorie. Inventaire des collections*. Paris: Musée national des techniques, CNAM, 1990. О современном восприятии Фантасмагории Робертсона в Париже см.: *Matlock J. Voir aux limites du corps: fantasmagories et femmes invisibles dans les spectacles de Robertson // Lanternes magiques. Tableaux transparents / Edited by Segolene Le Men*. Paris: Reunion des Musees Nationaux, 1995. P. 82–99.

вая секретные трюки и машины, производящие их как по волшебству. Слабый лучик «фантаскопа», подобно лепесткам огня, мерцающим за каминным экраном, подчас становился видимым, словно намекая на возможное рациональное объяснение происходящего. Но все же вместо того, чтобы защищать зрителей от скрывавшихся за ним необъяснимых вещей, экран превращался в ворота для нападения сверхъестественного на публику. Так в Фантасмагории проявлялась двойственность процессов сокрытия и обнаружения, соблазнения и вознаграждения. Это предвосхитило «закон притяжения», занимающий центральное место в мире развлечений XIX столетия¹⁷.

Что составляет историю «экранной практики»?

Несмотря на то что слово «экран», по-видимому, не использовалось применительно к публичным представлениям до 1810 г. (сейчас невозможно сказать со всей определенностью), не остается сомнений, что явление, обозначенное Чарльзом Массером как «история экранной практики», существовало и ранее¹⁸. Массер применил это понятие для помещения зарождающегося немого кино в континуум предшествующих зрелищ, включая проецируемые на экран изображения. Более конкретно он говорит о традиции «волшебного фонаря, в котором ус-

¹⁷ Термин *притяжение* (англ. *attraction*, также может переводиться на русский как *привлекательность*, *влечение*. — *Примеч. переводчика*) был введен в контекст раннего кинематографа Томом Ганнингом (Gunning) и Андре Годро (Gaudreault) в серии важных статей, в том числе в статье Ганнинга «The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde» // *Early Cinema: Space, Frame and Narrative* / Edited by Thomas Elsaesser with Adam Barker. London: BFI, 1990. Я полагаю, что свой «закон притяжений» кино унаследовало на различном уровне от более ранних массовых представлений. Понятие притяжения видится мне относящимся не только к эстетическому и нарративному структурированию представления как такового, но и к общему окружающему его контексту, включая рекламу, роль «зазывал», здания или тента и т. д. Подробнее об огромном количестве популярных представлений XVIII и XIX вв. см.: *Altick R. D. The Shows of London*. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, 1978.

¹⁸ Понятие «экранная практика» было предложено Массером. См. его работу: *Emergence of the Cinema: The American screen to 1907* // *History of the American cinema*. Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 1994. Vol 1, chapter one, «Towards a History of Screen Practice».

троители аттракционов демонстрировали изображения на экране, сопровождая их голосом, музыкой и звуковыми эффектами»¹⁹. Представления волшебного фонаря стали практиковать во второй половине XVII в.²⁰ В большинстве ранних шоу от публики не скрывались ни фонарь, ни фонарщик (лантернист), ни сам экран — в этом ее отличие от Фантасмагории, которая также была частью традиции такого рода зрелищ. Все это становится очевидным благодаря богатой коллекции проекций волшебного фонаря, собранной Дэвидом Робинсоном²¹. Ранние представления волшебного фонаря, которые часто давались странствующими лантернистами в частных домах, носили камерный характер. Публика устраивалась непосредственно вокруг лантерниста. По сути, это были представления, на которых рассказывались истории и показывались изображения, под аккомпанемент шарманки или какого-нибудь другого музыкального инструмента.

Нарисованные от руки изображения проецировались либо на пустую стену, либо на кусок белой ткани, служивший экраном. Размер проецируемых изображений, по всей видимости, был весьма небольшим, хотя лантернисты и старались его увеличить. Нужно было найти оптимальное расстояние — при размещении фонаря слишком далеко от экрана проекция увеличивалась, но при этом изображение становилось размытым. Если судить по сохранившимся наглядным свидетельствам, фонарь часто располагался довольно близко к экрану — яркость была важнее, чем размер проекции. Это обуславливалось

¹⁹ Ibid. P. 15.

²⁰ Роскошным источником по истории волшебного фонаря может стать Энциклопедия Волшебного Фонаря: *Encyclopedia of the Magic Lantern* / Edited by David Robinson, Stephen Herbert and Richard Crangle. London: The Magic Lantern Society, 2001.

²¹ Многочисленные оттиски и картины, на которых изображены представления волшебного фонаря, помогают нам прояснить роль экрана (см.: *Robinson D. The Lantern Image. Iconography of the magic Lantern... Supplement...* В Британском музее есть замечательная акварель Пола Сэндби (Sandby) (около 1760 г.), где запечатлено представление волшебного фонаря в салоне высшего сословия. Здесь лишь несколько зрителей и демонстратор — очевидно, странствующий лантернист (мальчик сопровождает представление музыкой). К стене прикреплен кусок полотняной ткани большого размера — такая необходимость вызвана тем, что обои темные, а стена увешана картинами. Проецируемое изображение кажется слишком большим и детализированным для исполнения на столь раннем этапе экранного искусства.

техническими ограничениями, в особенности слабостью доступных источников света (вплоть до конца XVIII в. использовались лишь свечи или простые масляные лампы). Это отчасти объясняет и расположение зрителей. Они должны были находиться на довольно близком от lanternista расстоянии для того, чтобы иметь возможность услышать его пояснения и хорошо разглядеть изображения²². Подобное расположение придавало особое значение и той функции, которую выполнял сам фонарь. Видимое присутствие «ящика», откуда появлялись изображения (интерпретировался ли он как волшебный предмет или же как рациональное приспособление), похоже, было неотъемлемой частью представления.

Зарождение «широкого экрана» отчетливо прослеживается с начала XIX столетия. Задолго до середины века становятся довольно популярными определения наподобие: «волшебный фонарь представляет собой разновидность светового микроскопа и предназначается для того, чтобы получать увеличенные проекции изображений на экране в затемненной комнате»²³. Все более ухищренными шоу волшебного фонаря становятся в особенности во второй половине столетия, привлекая значительно большее количество публики, чем прежде. Отражая этот (правда, в итоге недолгий) рост социального и культурного влияния представления, имевшего характер публичного образовательного развлечения, увеличивался и размер киноэкрана, а также размер

²² Применение в Фантазмагории техники обратной проекции (получившей в эпоху кинематографа название «рирэкрана» — светопропускающего экрана, на котором изображение создается лучами, проходящими сквозь него; по материалам Большой советской энциклопедии. — *Примеч. переводчика*) и соответствующее расположение проектора за экраном может объясняться желанием придать изображениям наибольшую яркость. Фонари могли размещаться довольно близко к экрану. Тем не менее для более крупных изображений их переносили чуть дальше от экрана, вследствие чего изображение становилось менее четким. Это различие в качестве изображений отмечали и современники. В 1833 г. ученый Дэвид Брюстер определил Фантазмагорию так: «Мощность волшебного фонаря увеличивалась посредством размещения его с одной стороны прозрачного экрана из тафты, на который проецировались изображения, тогда как зрители размещались с другой его стороны, а также с помощью затемнения всех частей стеклянных слайдов, за исключением части, где создавались изображения» (*Brewster D. Letters on Natural Magic. London: John Murray, 1833. P. 80*).

²³ Oxford English Dictionary. Vol XIV, «screen» (запись от 1846 г.).

проецируемого изображения²⁴. Частично это стало возможным благодаря техническим достижениям и усовершенствованиям, оптике лучшего качества и новым мощным источникам света (кислородно-водородной горелке и электрическим лампам накаливания)²⁵. Одновременно с этими изменениями стали широко доступными и вошли в обиход потребителей среднего и высшего сословий простые волшебные фонари, подавая тем самым первые сигналы начинающегося вторжения медиа-технологий в дома. Доступность волшебного фонаря приоткрывала его тайны и срывала с него налет мистики, однако его культурное и социальное воздействие в домашнем обиходе оставалось ограниченным. Фонарь оставался, по сути, игрушкой для просмотра сказок и комических сценок. Загадочный внешний вид устройства превалировал над качеством проекции. Проецируемое изображение все еще оставалось небольшим и нечетким, невольно устанавливая тем самым связь с проекциями былых времен.

В течение второй половины столетия успех профессионального представления волшебного фонаря задал модель экранной практики, которую ранняя культура кино могла использовать в качестве основы на пути к становлению сконцентрированной на кинематографе индустрии развлечений. В рамках этого процесса понятие «экран» стало тесно ассоциироваться с кинопроекцией, отображая победу проекции движущихся изображений над остальными технологиями, такими, как способ просмотра изображений через оптические приборы — кинетоскопы и муто-скопы. К 1910 г. слово стало использоваться метонимически, означая непосредственно кинокультуру, и часто писалось с заглавной буквы: Эк-

²⁴ Традиция проецировать слайды с помощью диапроектора существует, безусловно, в известной мере и по сей день (в домашних, индивидуальных и образовательных, целях). Все же свое особое признание как публичного представления она вынуждена была уступить другим культурным формам.

²⁵ Социальной силой, спровоцировавшей эти разработки, послужила растущая потребность в развлечениях и визуальном образовании новой массовой аудитории, особенно городской. Уже в конце XIX столетия волшебные фонари применялись даже на улицах в вечернее время, проецируя на стены зданий (временно превращавшихся в гигантские экраны) рекламные объявления и новости, например, результаты выборов. Подобные проекции очень часто публиковались на первых полосах популярных газетных изданий, например, в «Иллюстрированной газете Фрэнка Лесли» (Frank Leslie's Illustrated Newspaper; см., например: Nov. 23, 1872 and Oct. 25, 1884).

ран. В этом году «Moving Picture World» сообщил, что «людям нравится видеть на экране то, о чем они читают», намекая на их кинопредпочтения. Когда в 1920 г. некая г-жа П. Кэмпбелл заявила, что она чувствовала себя «слишком старой для Элизы на Экране», она говорила о своей игре в фильмах и о работе в сфере киноиндустрии²⁶. Позже перед словом «Экран» появились такие слова, как «Большой» и «Серебряный», вероятно, выражая торжествующую самоуверенность киноиндустрии, а быть может, и противопоставляя «экран» его соперникам — аудиовизуальным предшественникам. Выражение «Большой экран» можно датировать приблизительно 1950-ми гг., когда о себе заявляет серьезный конкурент кинематографа — телевидение, и киноиндустрия, намереваясь защититься от быстрого распространения «малых экранов», представляет новые форматы экрана большого (Cinemascope, Todd-AO, Cinemascope). Но это произошло, возможно, и несколько позже, мне не удалось проверить достоверность этого факта.

Несмотря на заложенную в нем практическую ценность, подход Массера к использованию понятия «экранной практики» одновременно ограничивает область его применения. Оглядка на преимущества раннего кино вынуждает Массера упускать из внимания традиции и формы, не имеющие прямой связи с проецированием фильмов как публичного зрелища, но все же завоевавшие устойчивые позиции в сфере публичных представлений²⁷. Движущаяся панорама, к примеру, получила широкую популярность, зачастую соревнуясь за своего зрителя с шоу волшебного фонаря²⁸. Панорама не основывалась на движении проекций, во всяком случае, они не были первостепенными (элементы задней проекции могли использоваться в качестве «спецэффекта», как это происходило в традиции Фантасмагории). Движущаяся панорама представляла собой крупную и очень длинную картину, которая прокручи-

²⁶ OED, «screen».

²⁷ Что отсылает к одному из позитивистских и телеологических прочтений преддистории кино в труде Серама: *Ceram C. W. (Kurt Mazur). Archeology of the Cinema*. London: Thames and Hudson, 1965. (C. W. Ceram — псевдоним, который использовал немецкий журналист и исследователь Курт Марек, известный своими работами в области археологии (Marek, 1915–1972); по материалам англоязычной Википедии; вероятно, здесь Хухтамо допустил ошибку в написании настоящей фамилии Серама, обозначив ее как Мазур. — *Примеч. переводчика*).

²⁸ См. мою работу «Global Glimpses for Local Realities».

валась перед публикой с одного вертикального валика на другой. Зачастую она «окаймлялась» («framed») авансценой или частями холста, скрывавшими переднюю часть зала. Чтец стоял рядом с движущимся полотном, описывая изображенное на картине сидящей напротив аудитории. Вдобавок применялись музыкальное сопровождение и звуковые эффекты. Несмотря на явные технические и эстетические различия, характер изображения имел много общих черт с шоу волшебного фонаря. Оба вида представления, будучи передвижными медийными практиками, показывались в одних и тех же местах, от оперных театров до церквей. С точки зрения культуры движущуюся панораму можно рассматривать как форму «экранной практики».

Более того, Массер исключает из поля зрения театр теней, который является наиболее древним, широко распространенным географически и самым прославленным среди всех экранных практик. Различные формы театра теней получили развитие в Азии, проделав путь из Индии и Индонезии в Китай и Японию сотни лет назад. Эти традиции развились и окрепли задолго до своего внедрения в Европу в конце XVII столетия²⁹. Между тем с технической точки зрения театр теней, являя собой живое представление, предстает экранной практикой — публика сидит перед экраном, в то время как артисты управляют теневыми куклами за ним, между экраном и источником света³⁰. Зрителям здесь предоставляется возможность видеть лишь движущиеся на экране тени, но не «машинерию», их оживляющую³¹. Подобное представле-

²⁹ См.: Cook O. Movement in Two Dimensions. London: Hutchinson, 1963. Существенное влияние на европейский театр теней оказал турецкий театр «Карагоз» (Karagöz), хотя, как следствие активных торговых отношений, присутствовало влияние и китайских, а также индонезийских традиций. См. также: Theatres d'Ombres. Tradition et Modernite / Edited by Stathis Damianakos with Christine Hemmet. Paris: Institut International de la Marionette/L'Harmattan, 1986.

³⁰ Любопытным исключением было искусство ручных теней конца XIX в. — «Ombromanie». В данном случае исполнитель находился перед экраном, демонстрируя зрителям свою «машинерию» (собственные руки). Демонстрации ловкости и мастерства исполнителя придавалось столь же важное значение, как и увиденному на экране результату.

³¹ Тем не менее есть традиции, например, Ваянг бебер (Wayang beber) (кукольный театр теней. — *Примеч. переводчика*) на Бали, где часть публики рассаживают по краям, предоставляя отдельным зрителям возможность одновременно наблюдать за исполнителями и результатом их работы — представлением на экране. Существование подобной «двойной точки зрения», которую

ние своими очертаниями напоминает Фантасмагорию. Действительно, Дэвид Брюстер упоминает, что в своей оригинальной Фантасмагории Этьен-Гаспар Робертсон смешивал черты шоу волшебного фонаря и театра теней «с изображениями теней реальных объектов, которые вчерне имитировали появление данных объектов темной ночью или же при лунном свете»³². Так же и японская традиция *Utsushi-e*, зародившаяся в начале XIX в. (примерно в одно время с расцветом Фантасмагории на Западе), представляла собой путаную смесь элементов театра теней, шоу волшебного фонаря и рассказывания популярных историй³³.

Для археологии экрана театр теней представляет интерес не только как широко распространенное публичное представление, но и феномен, легко пересекающий границы между публичным и личным, в особенности на Западе. Миниатюрные театры теней появились на внутреннем рынке Европы в конце XVIII в. Помимо этого, представления теней могли легко играть и без применения специального оборудования — с помощью проецирования ручных теней на стене и, вероятно, посредством превращения полупрозрачного каминного экрана в площадку для визуального повествования³⁴. Многочисленные руководства по домашним развлечениям и ряд широко распространен-

можно встретить и в других местах, теоретически представляет большой интерес, поскольку в западных традициях она обычно отрицалась.

³² *Brewster D.* Op. cit. P. 82.

³³ Зародившееся в начале XIX столетия японское шоу *Utsushi-e* представляет собой первоначальную форму популярного медиа-театра, где переносные и легкоподвижные волшебные фонари управляются вручную несколькими механиками, находящимися за экранами. Помимо этого, слайды часто снабжались сложными движущимися частями. Диапозитивы заняли здесь место теневых кукол. Шоу *Utsushi-e* включало также рассказывание популярных историй и музыкальные выступления. Эту традицию недавно возобновили современные коллективы, например, токийский *Minwa-za*.

³⁴ Движущиеся бумажные экраны (*shoji*, фактически передвижные стены) были в Японии одной из главных особенностей традиционного дома. Искусство видимых сквозь прозрачные бумажные экраны теневых изображений, как в печатной графике *ukiyo-e* (*ukiyo-e*), так и иных формах визуального воплощения, являлось весьма изысканной системой обозначений. У японцев были также особые «вращающиеся фонари» — выделяемое источником света тепло заставляло расписанный фигурками цилиндр вращаться внутри бумажного фонаря, создавая непрерывное, постоянно меняющееся теневое изображение. Но все же изучение японской экранной культуры выходит за рамки нашего эссе.

ных печатных изданий XIX в. подробно фиксируют традицию ручных теней как популярного времяпрепровождения. Разворачивая общепринятую траекторию от общественного к частному, искусство ручных теней, «Ombromanie», стало в конце XIX столетия популярным сценическим развлечением³⁵. В одном из случаев, которому можно придать в буквальном смысле слова символическое значение, самый известный демонстратор теней, Фелисьен Тревей, поступил на работу к братьям Люмьер, пионерам французского кинематографа. Стремительно переключившись с одной формы экранной практики на другую, он сделался менеджером братьев Люмьер в Англии, способствуя продвижению их изобретения, Le Cinematographe³⁶. Многие демонстраторы шоу волшебного фонаря осуществили свой переход так же гладко, включив в коллекцию своих слайдов кинематографические кадры. Ранние «киношоу» зачастую были гибридами двух этих форм, объединенных логикой экранной практики.

«Малый экран»: истоки

Определение истоков «малого экрана», особенно если отказаться от рассмотрения экрана телевизора как его «естественного» отправного пункта, предстает для археологии медиа сложной проблемой. Можно ли, к примеру, установить связь между домашними каминными экранами и более поздними медиа-экранами? На первый взгляд их функции кажутся совершенно различными. И все же не будет неуместным замечание о том, что с начала своего существования каминные экраны часто украшались различными видами орнамента и даже рисун-

³⁵ Интересно то обстоятельство, что здесь исполнитель находился перед экраном, демонстрируя зрителям свою «машинерию» (собственные руки). Демонстрации ловкости и мастерства исполнителя придавалось столь же большое значение, как и увиденному на экране результату (здесь автор практически дословно повторяет свой комментарий, данный в сноске 30. — *Примеч. переводчика*).

³⁶ Известную оценку Максима Горького, которую писатель дал после своей первой встречи с Cinematographe (кинематографом) («Вчера я был в царстве теней»), можно, по-видимому, интерпретировать как непопулярность театра теней. Слова Горького воспроизводит издание Colin Harding and Simon Popple: *In the Kingdom of Shadows. A Companion to Early Cinema*. London: Cygnus Arts & Fairleigh Dickinson University Press, 1996.

ками. В частности, в викторианскую эпоху большие ширмы использовались в домах буржуазии для разграничения пространства (и одновременно служили огневыми заслонками) и часто покрывались фрагментами цветных литографий и других видов серийно выпускаемых изображений³⁷. Они поистине становились коллажами, напоминающими бесчисленное множество «альбомов из журнальных вырезов», созданных на досуге женщинами и детьми³⁸. Несмотря на то что изображения, размещенные на экранах, выполняли декоративную функцию, одновременно они являли собой невероятные изменения, происходившие в «режиме видимости». Скопления этих несвязанных и повторяющихся картинок, покрывавших экраны, можно рассматривать как выражение новой визуальной культуры в процессе ее становления. Они оказались наивным отражением того буйства изображений, которое стало возможным благодаря появлению фоторепродукции и новой техники печати. Привычка украшать экраны серийно выпускаемыми картинками была столь распространенной, что критики от культуры озаботились их негативным воздействием на «хороший вкус» (позже это беспокойство переключилось на аналогичное воздействие телевидения). Посредственные художественные работы подчас прерзительно подвергались сравнению с подобными экранами.

Декорированные викторианские экраны можно считать «информационными поверхностями» лишь косвенно, теоретизируя на тему культуры ретроспективно. Передаваемая ими информация фильтровалась и трансформировалась идеологией досуговых домашних раз-

³⁷ В XIX столетии слово «экран» использовалось также для обозначения вертикальных рам, в которых демонстрировались фотографии, как в частных домах, так и на публичных показах. В 1888 г. некая особа писала об одной из «самых очаровательных ширм для фотографий, которую доводилось когда-либо видеть». См.: Oxford English Dictionary. Vol. XIV, «screen». В Японии же отдельные листы изображений, создающих визуальное повествование, нередко прикреплялись к ширмам уже в эпоху Эдо (до 1868 г.). Это превращало их в настоящие информационные поверхности, которые, вне сомнений, заслуживают отдельного исследования.

³⁸ Возникает соблазн связать это с современной привычкой размещать на дверце холодильника открытки, фотографии, записки и сувенирные магнитики. Иконография подобных увешанных картинками холодильников изучалась очень мало. Было бы любопытно узнать, являются ли эти сочетания производными или же составляют часть некой иконографической программы.

влечений. Будучи частью *horror vacui* (лат. ценофобии — боязни пустоты, склонности к излишнему заполнению пространства деталями. — *Примеч. переводчика*) викторианского дома, экраны скорее сливались с другими элементами интерьера, нежели выделялись в нем. Наклеенные на них изображения были непрозрачными, что объединяло их с другими текстурированными поверхностями, подобно покрывавшим мебель тканям или обоям. Однако следует сказать, что экраны использовались также для демонстрации светопроницаемых изображений уже начиная с конца XVIII столетия, в обстановке, предвосхищавшей роль медиа-экранов. «Слайды лунного света» и «диафанорамы» (фотографические слайд-шоу) представляли собой полупрозрачные картины, встроенные в вертикальные деревянные рамы, стоящие на полу или размещенные на столе³⁹. При подсвечивании сзади картины начинали играть сверкающими цветами. Другой формой полупрозрачного изображения, ставшего популярным в XIX столетии, был литофан («lithophane»). Литофан представлял собой фарфоровую пластину, содержащую «отпечатанные» на ней сценки. При подсвечивании сзади практически невидимые до этого сценки становились видимыми с поразительной трехмерной детализацией. Помимо того что пластины-литофаны использовались в декоративных целях как оконные украшения (занимая положение, традиционно отведенное витражам) и в качестве абажуров и стенок чайников и самоваров, их также вставляли в декоративные деревянные или металлические рамки со свечой на заднем плане. Большое количество литофанов, которые зачастую изобра-

³⁹ Немецкие живописцы Георг Мельхиор Краус (Kraus) и Франц Никлаус Кёниг (König) хорошо известны как создатели подобных слайдов. См.: Sehsucht. Das Panorama als Massenunterhaltung des 19. Jahrhunderts. Bonn: Kunst und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland & Stroemfeld/Roter Stern, 1993. S. 198–199. См. также: *Verwiebe B. Lichtspiele. Vom Mondscheintransparent zum Diorama. Stuttgart: Fusslin Verlag, 1997.* Слайды показывались также публично, в большом формате, на различных празднествах. В данном случае прослеживается очевидная связь с театрально-декорационной живописью, однако эта проблема не может получить свою дальнейшую разработку в рамках настоящего исследования. Массивная деревянная витрина, которую Кёниг использовал для демонстрации своих слайдов посетителям и потенциальным покупателям, сильно напоминает широкоэкранный панель телевизора будущего. См.: *Bluhm A., Lippincott L. Light! The Industrial Age 1750–1900. Art & Science, Technology & Society. New York: Thames & Hudson, 2001. P. 97.*

жали романтические жанровые сценки, были доступны или как отдельные пластины, или как целый ряд пластин, конструирующий последовательный визуальный рассказ⁴⁰.

Помимо очевидной декоративной функции литофаны демонстрировали своим зрителям некоторые характерные особенности «виртуальных окон» будущего, предвосхищая тем самым их появление. Они предлагали новый принцип в сравнении со слайдами лунного света — разграничение «аппаратуры (железа. — *Примеч. переводчика*)» и «программного обеспечения». Вместо демонстрации одного постоянного изображения картинки могли с легкостью меняться. Для того чтобы иметь возможность насладиться ими, их нужно было «включить» посредством стоящей позади свечи. Помещенные в выставочные рамы, они открывали новый источник визуального опыта, становясь неизменной деталью домашнего интерьера буржуазии. Мерцающее позади панели литофана пламя не просто делало изображение видимым и отчетливым, но и «оживляло» его. Исследование вопроса позволяет утверждать, что и слайды лунного света, и литофаны имеют весьма ограниченную значимость в качестве предшественников более поздних медиа-экранов. Все же они были, по большей части, видом декора и дизайна интерьера. В XIX столетии мода на панорамные обои трансформировала салонную культуру несколько более радикальным образом. Интерьер мог превращаться в искусственное наружное пространство, наполненное деревьями, зданиями и застывшими в воздушном пространстве нарисованными птицами. С этим последним криком моды тема экрана отступила на какое-то время на второй план — люди словно проживали тогда в своеобразной виртуальной среде. Потребность в раме исчезла. Однако, после того как ушел эффект новизны, статичная природа и неизменное присутствие панорамного интерьера, нужно думать, деакцентировали свою роль «виртуальной реальности» и вернули ее сфере декорирования интерьера. И хотя это и не имеет непосредственного отношения к нашей теме, определение гостиной, украшенной панорамными иллюзорными обоями, как «*Holodeck*» XIX столетия» (под термином *holodeck* обычно подразумевается подобие голографической среды, искусственно смоделированной реальности. — *Примеч. переводчика*), кажется преувеличением.

⁴⁰ Помимо всего прочего, существовали и миниатюрные эротические литофаны, которые хранились в коробочках карманного размера и выставлялись на свет лишь от случая к случаю, при соответствующих обстоятельствах.

Подглядывание, тело и социальное

Проанализированные выше «протоэкраны» предоставляли новые поверхности для изображений в доме. Эти изображения отличались от привычных картин и литографий, которые развешивались на стенах. Они являли собой начавшийся переход от изображений как украшений к изображениям как центру внимания. Начиная с середины XVIII столетия мы также обнаруживаем устройства, которые можно охарактеризовать как настоящие домашние «медиа-машины», предназначенные для считывания изображений, выполненных профессиональными граверами. В домашней сфере подобные устройства появились, прежде всего, у представителей привилегированных классов, в угоду их вкусам и желаниям. Однако необходимо отметить, что еще до своего вхождения в салонную культуру эти устройства, по всей видимости, использовались в качестве публичных развлечений, предназначенных для различных аудиторий. Уже в XVIII столетии динамичная взаимосвязь между публичным и частным применением подобных устройств начинает вырисовывать их культурное значение.

У этих устройств не было «экрана» в сегодняшнем понимании экрана телевизора. Самым распространенным способом «взаимодействия» пользователей с устройством визуализации (устройством для рассматривания) был принцип, близкий к подглядыванию. Изображения скрывались в коробочке, и для того, чтобы увидеть их, нужно приблизить глаз к отверстию, оснащеному увеличительным стеклом⁴¹. Освещение обеспечивалось свечами и открыванием и закрыванием «дверец» на стенках коробки. Подобный способ демонстрации диковинок в «райке» («peep show», ящике с передвижными картинками. — *Примеч. переводчика*), известном также под названием «Raree Show», странствующими актерами основывался, по-видимому, на простых экономиче-

⁴¹ Относительно общей истории см.: *Balzer R. Peepshows. A Visual History.* New York: Harry N. Abrams, 1998. Истоки коробочек для подглядывания («peep-show boxes»), похоже, нужно искать в эпохе Возрождения и ее экспериментах с перспективой. Ученые XVII столетия Трабер и Кирхер описывали в своих трудах их различные модели. В Голландии «проекционные коробки» с расписанными с иллюзионистическим эффектом поверхностями и зеркалами изготавливались ван Хугстраатеном (van Hoogstraaten) и прочими мастерами. Они вполне могли стать одним из образцов для коробок, которые использовали странствующие актеры.

ских соображениях⁴². Стать привлекательным могло практически все, для этого нужно было лишь вначале скрыть предмет от глаз, подготавливая к событию красочными посулами, подсказками и намеками. Расставание с монетой позволяло удовлетворить эти искусственно созданные ожидания. Помимо обращения к «естественному» любопытству людей раек играл на растущем напряжении, которое образовалось между относительной визуальной бедностью окружающей среды большинства людей и «окном в мир», распахнутым благодаря географическим открытиям, новым изобретениям, зарождавшемуся капитализму и идеям Просвещения. Раешники привлекали зрителей визуальными впечатлениями, связанными с сенсационными темами, подобными чудесам Китая, знаменитым дворцам, полям сражений и разрушениям, вызванным лиссабонским землетрясением. Одновременно создавая и эксплуатируя желания, а также удовлетворяя их за деньги, раек как таковой подчинялся закону притяжения. Это был «грошовый бизнес» — его финансовые перспективы были хотя и устойчивы, но ограничены.

Величайшее разнообразие устройств подглядывания — от больших коробок райков для публичного просмотра до крошечных бумажных игрушек, алебастровых яиц («реер eggs») и «открытых экипажей» («*stanhopes*»), равно как и их существенное влияние на культурные представления XVIII и XIX столетий, дает почву для многочисленных вопросов. Почему подглядывание в отверстие преобладало над созерцанием большего по размерам «окна»? Почему отдавалось предпочтение индивидуальному, а не коллективному рассматриванию? Каково было феноменологическое значение подглядывания⁴³? Выражало ли оно желание расширить или, наоборот, ограничить поле зрения? Если принять во внимание теории виртуальной реальности конца XX столетия, можно задаться вопросом: каким образом было вовлечено в этот процесс тело зрителя? Был ли акт подглядывания попыткой вырваться из физических рамок тела, переносась к некоему эфемерному способу существования? Или это являлось чем-то еще? Ответы на эти вопросы неминуемо становятся гипотетическими. Существует не так много текстов, которые могли бы пролить нам свет на взгляды со-

⁴² Существует огромное количество источников по истории этих диковинок и истории райка. См. наиболее свежий обзор: *Stafford M. B., Terpak F. Devices of Wonder. From the World in a Box to Images on a Screen.* Los Angeles, 2001.

⁴³ Я исключаю из своей статьи психоаналитические исследования подглядывания и сконцентрируюсь на его культурном и социальном значении.

временников. Хотя сохранилось множество гравюр, которые изображают людей, заглядывающих в устройства наподобие райка, гравюры эти редко приоткрывают то, что скрывается за объективом райков. Можно было бы сказать, что настойчивость акта подглядывания выражала собой симптом зарождавшегося чувства индивидуализма, попытку временного преодоления тягостных ограничений коллективного социального существования. Однако подобную трактовку нельзя считать подтвержденной. Иллюстрации XVIII и начала XIX столетий крайне редко изображают возле райков людей в одиночестве, в основном люди находятся в компании. Для того чтобы заглянуть в глазок райка на рыночной площади, необходимо было занять место в очереди. Помимо этого, заглядывающие в раек всегда были окружены толпой, которая, должно быть, шумела и, возможно, комментировала увиденное⁴⁴. Раешник сопровождал представление собственными рассказами и объяснениями. Контекст увиденного как бы рассеивал ощущение «глубокого погружения». Добавлю, что поскольку просмотр осуществлялся за деньги, каждое изображение могло просматриваться лишь в течение непродолжительного отрезка времени.

Социальная роль райка как уличного развлечения, равно как и строение самого ящика для просмотра изображений, делали физический контакт неизбежным, подчеркивая, а не стирая телесность происходящего. Во время проведения ярмарок и публичных празднеств раек давал возможность временно нарушать принятые нормы поведения, сближая тела людей противоположного пола. Расстояние между глазками на панели больших ящиков райков было небольшим. Иногда смотровые отверстия размещались в два ряда, один ряд над другим; в подобном случае глазки верхнего ряда предназначались для взрослых, а нижнего — для детей. На гравюрах тех времен запечатлены зрители райка, буквально прижимающиеся друг к другу⁴⁵. Пол и возраст зри-

⁴⁴ Здесь в шоу волшебного фонаря и опыте райка обнаруживаются некоторые общие черты, хотя контексты визуализации, как и сами устройства, безусловно, были различными.

⁴⁵ Я проверил это экспериментально с несколькими коллегами, используя в качестве материала один из крупных образцов райка XVIII столетия с четырьмя глазками, находящийся в туринском Музее кино (Италия). Публичные представления райка могли способствовать распространению инфекционных болезней или, по меньшей мере, провоцировать страх перед ними. До сих пор мне не удалось найти какие-либо ранние источники, которые затрагивали бы

телей были разными. Если судить по сохранившимся иконографическим свидетельствам, весьма значительную часть зрителей составляли женщины и дети⁴⁶. Это может означать, что раек считался женским и, быть может, даже «инфантильным» развлечением, подходящим женщинам и детям в качестве способа кратковременного выхода из мира, в котором доминировали мужчины. Вплоть до конца XIX столетия довольно сложно обнаружить признаки, указывающие на скольконибудь эротический характер изображений, которые демонстрировались в райке, хотя само слово «reershow» (в нашем переводе — раёк, буквально — «шоу подглядывания». — *Примеч. переводчика*) преднамеренно склоняет нас к такого рода гипотезам. А что же мужчины? Подобно женщинам и детям, они изображены всматривающимися в отверстия. Вдобавок мы можем наблюдать, как мужчины пытаются утвердить свою власть, стоя за женщинами-зрительницами, сопровождая их. И, более того, довольно часто повторяется мотив (или топос), когда мужчина пытается поцеловать красивую девушку, оставленную на мгновение без присмотра, за спиной ее матери, которая склонилась в этот момент над райком⁴⁷. Если же зрителями райка изображаются сами мужчины, то они зачастую изображаются в сатирической манере, в роли жертв — предстывая, например, жертвами карманных воришек (которых иногда представляют в виде символических персонификаций политиков или налоговых инспекторов). Вместо того чтобы дать человеку возможность увериться в собственном совершенстве, подобное подглядывание в коробку скорее подвергает сомнению его превос-

эту проблему, тем не менее факт этот стал известным в начале XX столетия с появлением кинетоскопических салонов и патефонов (пианол-автоматов). См.: *May L. Screening the Past...*

⁴⁶ Что, безусловно, отчасти может быть иллюзией, спровоцированной характером источников. Возможно, женщины и дети являли собой более живописные объекты для картин и гравюр, чем мужчины. Преобладание женщин и детей может также иметь определенное отношение к иконографическим традициям — моделями для новых работ скорее служили более ранние работы, нежели фактические живые модели и сцены.

⁴⁷ Данный мотив (или «топос») прodelывает путь от райки конца XVIII столетия к визуальному дискурсу о стереоскопе второй половины XIX столетия. Крадущий поцелуй человек теперь нередко изображается на стереоскопической фотографии — в виде коммивояжера, который действует за спиной мужа, поглощенного взглядыванием в стереоскоп.

ходство над окружающим материальным миром. Этот лейтмотив перекочевал и в пространство воображения стереоскопов и мутоскопов, более поздних форм райка. На обличительной французской карикатуре 1910 г., в сцене, где изображен карманник, опустошающий карманы мужчины-зрителя, характерно прослеживаются нотки скрытого гомосексуального подтекста⁴⁸. Зритель райка проникается эротичными прикосновениями воришки, а положение мужских тел вызывает в воображении намек на анальный сексуальный контакт.

Райки, зограסקопы и личное пространство

Печально, что, за исключением нескольких гравюр, до нас дошло мало прямых доказательств использования райков в домашней обстановке. По всей видимости, они служили главным образом игрушками и новым видом развлечений, а выполняемые ими функции источников информации и просвещения были вторичными. Возможно, что домашний пользователь воспринимал акт всматривания в оптические стекла красиво украшенной коробки пирамидальной формы как шутовское исполнение публичного спектакля⁴⁹. Домашние устройства были меньшими по размеру, а их механизмы — более простыми по сравне-

⁴⁸ Воспроизводится в издании: *Bottomore S. I Want to See this Annie Mattygraph. A Cartoon History of the Coming of the Movies*, Pordenone: Le giornate del cinema muto, 1995. P. 42. Зритель райка восклицает: «Когда я вижу обнаженную женщину, я практически ощущаю ее ласку». На этой же странице можно найти и более пресный британский вариант того же самого мотива, датируемый тем же годом (двумя месяцами спустя). Надпись гласит: «Джонс (смотрящий в устройство с движущимися изображениями): О, надо сказать, это забавно — ха, ха! Парень с колом в кармане (вероятно, здесь имеет место игра слов, дословно — обворованный. — *Примеч. переводчика*) — ха, ха!». Книга Боттомора содержит и некоторые другие карикатуры на тему «мужских проблем» смотрящих в раек.

⁴⁹ Изобретенную оптиком Лефором (Lefort) в 1849 г. в Париже популярную паноптическую «Полиораму» («Polyorama panoramique») довольно часто считали подпитанной идеей Диорамы — широкомасштабного зрелища, которое «запустили» в 1822 г. Дагер (Daguerre) и Бутон (Bouton). По сути, «эффекты Диорамы» представляли собой усиленные и усовершенствованные варианты преобразований, совершенных профессиональным райком еще в XVIII столетии. Возможно, что на паноптическую полиораму повлияли обе эти традиции. См.: *Mannoni L. Trois siècles de cinéma: de la lanterne magique au Cinématographe*. Paris, 1995. P. 180.

нию с механизмами, использовавшимися в публичных местах. Однако они зачастую позволяли пользователю воспроизводить эффекты, выполняемые профессиональными демонстраторами райка. Изображения могли последовательно меняться, а день мог превращаться в ночь при помощи изменения направления падающего на изображение света. В связи с тем, что общество было сегментировано и разделено на классы, можно полагать, что пользователи высших сословий, в особенности женщины и дети, сами никогда не посещали «пошлых» представлений райков, которые устраивались на улицах и ярмарках. Они знали об этих представлениях опосредованно, через образы — рассказы, гравюры, гобелены и фарфоровые статуэтки, воплощавшие сценки из жизни «простого народа». Салонное использование райка можно интерпретировать, следовательно, как удаленное ритуальное воспроизведение обрядов народной культуры, носящее ностальгический характер. Любопытно и то, что используемые в уличных и салонных представлениях изображения зачастую создавались одними граверами, которые нередко продавали тысячи копий гравюр. Иными словами, «программа» («software») была единой, лишь контексты оказывались различными.

В то время как уличная публика зависела от выбора, сделанного профессиональным раешником, относящийся к привилегированному сословию домашний пользователь мог играючи менять роли демонстратора и кого-то из публики⁵⁰. Домашние райки скорее представляли собой визуальные диковинки и игрушки, нежели серьезные «медиа-устройства», но одновременно с этим не следует недооценивать их влияние. Здесь важна предоставленная зрителю непосредственная возможность управлять устройством вручную. Небольшие размеры устройства позволили теперь определять его как персональное «медиа-устройство» — оно подчинялось намерениям и желаниям пользователя, а не наоборот⁵¹. Вместе с этим устройство побуждало к социальному взаи-

⁵⁰ Подобно другим видам оптических игрушек, небольшие райки создавались и в домашних условиях, будучи достойным и обучающим развлечением. В коллекции автора есть потрясающий самодельный «раек-аккордеон», новаторски декорированный викторианским орнаментом. В таких райках не было коробки — они состояли из складывающихся наподобие мехов гармошки изображений, отсюда же их название.

⁵¹ Увлечение «оперативным» доступом к домашним медиа-устройствам берет свое начало от подобного рода механизмов XIX в. — «философских игрушек» и вос-

модействию между пользователями, существовавшими в более или менее однородной системе ценностей. В XIX в., в частности, руководства по изготовлению оптических приборов и рисованию изображений к ним публиковались в периодических изданиях и справочниках по просветительным салонным развлечениям. Все это подготовило почву для медиаустройств домашнего пользования, появившихся позже, и, значительно позже, персональных компьютеров. После исчезновения странствующих райков с улиц и рыночных площадей традиция еще долго продолжала жить в детских комнатах в виде «паноптических полиорам» («Polyorama Panoptiques»), стереоскопов и, в итоге, «View-Master» (современного устройства, предназначенного для просмотра 3D изображений. — *Примеч. переводчика*). Раек стал также мотивом, окрашивающим в ностальгические тона литературные традиции, в том числе и детские книги. В этом смысле вырисовываются параллели между развитием дискурса о нем и о волшебном фонаре.

Тогда как эротизм уличного райка кажется скорее латентным, нежели актуальным (по крайней мере, до конца XIX в.), более очевидные очертания он обретает в дискурсах, связанных с домашним просмотром. Он находит отражение в гравюрах, а также в богатом разнообразии «тайных» эротических изображений, предназначенных для просматривания в райке. Среди интересных ранних следов, освещающих данный вопрос, следует выделить гравюру конца XVIII в. под названием «L'Optique» (*фр. optique* — оптическая система, объектив; в переносном смысле — точка зрения. — *Примеч. переводчика*). На ней изображены две девушки, смотрящие в вертикальный раек, оснащенный объективом и угловыми зеркалами на крышке⁵². В объективе зрительница райка ожида-

ходит к современным игровым видео-консолям. Следуя этой закономерности, должны были получить признание и электронные симуляторы бумажных книг — «eBooks» (электронные книги). Однако, несмотря на многочисленные попытки, успеха они так и не достигли. (Необходимо отметить, что данная статья написана Хухтамо в 2002–2003 гг., и сегодня с уверенностью можно сказать, что электронные книги с огромным успехом конкурируют на рынке с печатными изданиями. Более того, будучи компактными и удобными в применении устройствами и вмещаая в себе не одно произведение, а довольно большой объем обновляемой информации, они обладают неоспоримыми преимуществами по сравнению с классическими печатными книгами. — *Примеч. переводчика*.)

⁵² Гравюра Дж. Энрикеса, по Ф. Эйзену старшему. À Paris chez Buldet, rue de Gèvres. Воспроизведено: *Mannoni L.* Op. cit. P. 54. В оригинальном француз-

ет увидеть гравюру, размещенную горизонтально в нижней части устройства. Но в данном случае произошло потрясающее изменение: вместо обычного «vue d'optique» (*фр.* буквально — оптический вид; термин обозначает «очень специальный вид или жанр старых офортов», которые впервые появились в Англии и во второй половине XVIII в. распространились по Европе — по материалам сайта <http://tertiaspb.ru/perspectiviveview>, дата обращения 04.11.2011. — *Примеч. переводчика*) девушка, смотрящая в объектив, видит другого рода «пейзаж» — обнаженный зад молодого человека! Прячущийся за райком молодой человек тайно убрал изображения, заменив их демонстрируемыми интимными частями своего тела. В то время как одна из юных дам с явным изумлением разглядывает увиденное, другая отворачивается. Посредством непристойного трюка тело оптически возвращается в зрительное пространство, зарезервированное, по обыкновению (по крайней мере, теоретически), за опытом внетелесным, даже в режиме реального времени. Подобная телесно-шоковая терапия разрушает всяческие иллюзии относительно «нематериального» визуального мира женщин в пределах коробки райка. Обнаженное мужское тело довольно жестоким образом возвращает женщин-зрительниц во власть мужского начала. Забавно, что надпись, сопровождающая гравюру, размышляет о правильной манере поведения — которая из девушек ведет себя правильно: та, которая отвернулась, или же та, которая продолжает разглядывать?

Одновременно с райком обрело свою популярность и другое устройство. Появившись приблизительно в 1750 г., это устройство стало известным под многими именами — «зограскоп» (подробнее о зограскопе см.: <http://www.worldwidewords.org/weirdwords/ww-zog1.htm>. — *Примеч. переводчика*), «l'optique» (см. пояснение выше. — *Примеч. переводчика*), «диагональная оптическая машина» и т. д.⁵³ Технически оно представляло собой сочетание круглого увеличительного стекла

ском варианте текст звучит так: «Николь следила любопытным взглядом, / Без хитрости за тем, что видела с собою рядом, / Аглая разозлилась и сбежала, / Читатель, посуды, которая из них имела опыта по жизни мало?» (перевод с французского наш. — *Примеч. переводчика*).

⁵³ Всесторонне вопрос его функционирования, а также основ «vue d'optique» рассмотрен в: Kees Kaldenbach «Perspective Views». Он-лайн версия доступна по адресу <http://www.xs4all.nl/~kalden/auth/perspectiveviews.htm> (на английском языке. — *Примеч. переводчика*) (первоначально опубликована в Print Quarterly в июне 1995 г.).

и помещенного за ним подвижного зеркала прямоугольной формы, закрепленных на вертикальной деревянной подставке. Просматриваемые с помощью данного устройства широко доступные оттиски, нарисованные по законам перспективы (или «Vues d'Optique»), увеличивались, а эффект перспективы усиливался. Подобный эффект достигался посредством одновременного увеличения физического расстояния до оттиска (размещенного горизонтально на стоящем за устройством столе) и его оптического сокращения — глаза зрителя проникали в недра изображения. Эрин С. Блейк недавно высказала предположение о том, что это устройство фактически является непризнанным предшественником стереоскопа, изобретенного лишь в XIX в. Согласно Блейк, мнение которой подтверждается и некоторыми другими источниками, сочетание линзы и зеркала не просто усиливает интенсивность иллюзии оттиска-перспективы, но и провоцирует настоящие физиологические изменения в сознании зрителя — зритель воспринимает оттиск как иллюзорную 3D-среду. В свете критического дискурса о визуальной культуре данный аргумент интересен, поскольку он мог бы потенциально заставить нас переписать большую часть теории открытий начала XIX в., в частности, физиологии зрения и ее значимости для зарождения модернизма⁵⁴. Между тем, поставив эксперимент с использованием нескольких аутентичных зограскопов и большого числа оттисков-перспектив, я пришел к выводу, что эффект этот был весьма незначительным. Несмотря на то что зрители XVIII столетия, вероятно, переживали его несколько иначе, сегодня эффект представляется скорее оптическим увеличением, нежели подлинной физиолого-оптической трансформацией оригинального источника. Напротив, 3D-эффект, достигнутый стереоскопом, сегодня можно признать столь же впечатляющим, каким он был в 1850-х гг.

Наиболее интересным аспектом при рассмотрении зограскопа для нас становится выявление его связи с райком⁵⁵. Несомненно, что фор-

⁵⁴ Я имею в виду широкую дискуссию, инспирированную публикацией Джона-тана Крэри (Jonathan Crary): *Techniques of the Observer*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1991.

⁵⁵ Если раек существовал в различных версиях — для частного и публичного пользования, то зограскоп явно был устройством, подразумевающим исключительно домашнее применение. Его структура не вписывалась в контекст общественного просмотра.

мально (с технической точки зрения) его можно охарактеризовать как раек, не имеющий коробки. Взаимосвязь между линзой, зеркалом и оттиском здесь схожа с той, которую можно обнаружить в вертикальных рамках (как в случае с проанализированной выше гравюрой). Тем не менее, согласно наблюдениям Жан-Жака Руссо, в данном случае мы имеем дело с эффектом совсем иного рода. Лоран Маннони характеризует письмо Руссо (от 20 декабря 1764 г.), в котором тот выражает свое разочарование относительно зограскопа как относительного новшества эпохи. Открытость структуры позволяла окружающим и находящимся в непосредственной близости от оттиска предметам оставаться видимыми, и Руссо был недоволен тем, что изображение освещалось со всех сторон⁵⁶. Решением проблемы проторомантик Руссо видел раек (по-французски — «*bûite d'optique*»; оптический ящик), где изображение размещалось в затемненном интерьере, и можно было контролировать с определенной точностью силу и направление подаваемого внутрь (с задней стороны коробки) света. Письмо Руссо демонстрирует, что ящик претерпел изменения. Помимо того, что внимание наблюдателя концентрировалось исключительно на изображении, коробка исключала окружающее пространство с его предметами и обеспечивала опыт визуального погружения, предвосхищая виртуальную реальность⁵⁷. Вероятно, опыт этот был более ярким и интимным по сравнению с опытом, получаемым при помощи зограскопа. Собиравшиеся вокруг зограскопа люди не видели четких различий между актами подглядывания и неподглядывания⁵⁸. Изображения могли передавать-

⁵⁶ *Mannoni L.* The Great Art of the Light and the Shadow. Exeter University Press, 2000 (оригинальный французский текст от 1994 г.).

⁵⁷ Изображения в рамках были обрамлены довольно компактно, на манер «сценического занавеса». Исключение составляли так называемые «проекционные коробки», которые расписывались художниками, например, ван Хугстраатеном (van Hogstraaten), для демонстрации собственного мастерства. Такие коробочки обеспечивали иллюзию целостного внутреннего пространства, которое временами создавалось посредством сочетания техники «*trompe l'oeil*» (грязайли, зрительного обмана. — *Примеч. переводчика*) и продуманно расставленных зеркал.

⁵⁸ Существовали также варианты с двумя линзами, расположенными бок о бок, но по сравнению с моделями, содержащими лишь одну, они были менее популярными. В коллекции автора есть подобный образец, относящийся к началу XVIII в.

ся из рук в руки и рассматриваться как с помощью устройства, так и без него практически таким же (или довольно схожим) способом. Раек акцентировал ощущение погружения, тогда как зограскоп выносил на передний план изучение, контент и социальное взаимодействие. Возникает соблазн связать его открытую структуру с рационализмом Просвещения, соединив раек с настроениями Романтизма. Фактически же оба эти устройства использовались параллельно друг другу, с их помощью просматривались одни и те же изображения.

Оптическая фурнитура, портативные протезы

Идея подглядывания в отверстие возникала вновь и вновь на всем протяжении культурной траектории, ведущей от райков VIII в. к устройствам века XIX, подобным мегалетоскопу («megalithoscope»), стереоскопу и зоотропу («zoetrope»), и затем к устройствам для просмотра движущихся картинок — мутоскопу («mutoscope») и киноре («kinora»). Домашние устройства соседствовали с популярностью публичных развлечений, начиная со старых странствующих райков вплоть до их новых разновидностей, таких как косморама «cosmorama», панорама Кайзера «Kaiser Panorama» и, в особенности, кинетоскоп «kinetoscope» и мутоскоп «mutoscope». Идея домашнего «медиа-подглядывания» стала стремительно развиваться во второй половине XIX в. с появлением новых домашних аппаратов, среди которых были мегалетоскоп и, в первую очередь, стереоскоп. Вполне вероятно, что владельцы этих аппаратов никак не связывали их с представлениями райков прошлого, что, вне сомнений, вписывалось в интересы производителей устройств. Мегалетоскоп, запатентованный итальянским фотографом Карло Понти в 1860-х гг., был крупным и тщательно продуманным предметом «оптической фурнитуры» буржуазных салонов, служившим для просмотра обрамленных фотографических изображений большого размера⁵⁹. При

⁵⁹ На этих фотографических оттисках, продаваемых Понти в разные страны, по обыкновению изображались географические места — в частности, виды Италии. Как своей темой, так и оформлением (оборотная сторона была расписанной и содержала небольшие отверстия), они отсылают непосредственно к традиции «Vue d'optique». Мегалетоскоп также был оснащен набором съемных рамок, которые позволяли использовать его в качестве графоскопа (graphoscope), для просмотра различных видов фотографических портретов — как «cabinet cards», так и «carte de visites» (последние представляют собой более раннюю разновид-

изготовлении он получал разные виды отделки — от относительно простой до в высшей степени изощренной. Степень отделки говорила об определенном социальном уровне. Будучи устройством для просмотра, мегалетоскоп, несомненно, символизировал собой статус, предвосхищая разнообразие дизайна домашних радиоприемников и телевизоров грядущего столетия. Мегалетоскоп стал завершающей разновидностью райка, но предназначенной отнюдь не для бедных: размер устройства не позволял размещать его в маленьких гостиных.

Многие стереоскопы тоже были красивыми экземплярами оптической фурнитуры, но вариативность их форм и размеров была несравнимо шире. Будучи представленным публике на лондонской выставке «Crystal Palace» в 1851 г., стереоскоп быстро завоевывает популярность сразу в двух вариантах — простом переносном и стационарной кабинетной версии. Кабинетный стереоскоп мог вмещать сотни стерео-открыток. Также использовались специальные шкафчики для хранения изображений. К XX в. были проданы миллионы изображений и устройств для их просмотра. Научный принцип стерео-оптического изображения продемонстрировал Чарльз Уитстон в 1830-х гг. Он создал открытое устройство, в котором с помощью пары угловых зеркал выравнивались два изображения, нарисованные под чуть разными углами наклона в соответствии с разницей параллакса человеческого зрения (греч. *παράλλαξις*, от *παράλλαξις*, «смена, чередование» — «изменение видимого положения объекта относительно удаленного фона в зависимости от положения наблюдателя»; по материалам Википедии. — *Примеч. переводчика*). Для научной демонстрации инструмента открытость структуры имела как практическое, так и символическое обоснование. Став предметом потребления, в продажу стереоскоп поступил в изобретенной Дэвидом Брюстером линзовидной форме. Сте-

ность. — *Примеч. переводчика*). Фотографические отгиски вставлялись в устройство по очереди и просматривались одним пользователем, который заглядывал в квадратное отверстие, расположенное на одном из краев аппарата. При открытии и закрытии створок на задней и верхней частях устройства проколотые булавками и раскрашенные вручную с оборотной стороны полупрозрачные черно-белые альбуминовые фотографии переживали театральный переход от дня к ночи и превращались из черно-белых в цветные. Длина аппарата вынуждала прибегать к чьей-то помощи для того, чтобы открывать и закрывать створки. Так, дизайн мегалетоскопа демонстрирует, что предназначался он скорее для публичных, нежели уединенных сеансов.

реоскопические пары фотографических изображений вставлялись в деревянный ящик и рассматривались через пару линз на одной из его стенок. Подобные устройства в некотором смысле «включали в себя» стереограф райков прошлого. В конце 1850-х гг. в продажу поступила недорогая и практичная ручная модель, известная под названием стереоскопа Холмса—Бейтса. Это был, в некоторой степени, гибрид устройств Уитстона и Брюстера. Стереоизображение помещалось на открытый ползунок, который регулировался вручную для нахождения правильного фокуса. Линзы располагались под смотровым «колпаком». Вплоть до конца XIX в. подобные устройства, простые, но эффективные, можно было найти практически везде⁶⁰. Они использовались как в домах, так и в учебных аудиториях, и даже выдавались компаниями, распространявшими коллекционные стереооткрытки в целях рекламы своей продукции — от кофе до круп.

Стереоскоп открывал новые возможности в сравнении с райками — он предназначался для просмотра фотографий, и теперь уже трехмерных. Рассматривание стереоизображения через линзы не просто расширяло обзор, здесь происходило настоящее превращение, осуществляемое человеческим разумом с помощью стереоскопа. Предопределенная взаимосвязь между изображением, аппаратом для просмотра и зрителем была непременным условием опыта⁶¹. Как и в большинстве изображений «vue d'optique», просматривавшихся при помощи райков и зограскопов, излюбленными темами стереоизображений были виды

⁶⁰ Стереоустройства, встречаемые в удаленных регионах, например, в Финляндии, можно отнести к такому же типу в большинстве случаев даже сегодня. Скорее всего, большинство этих аппаратов было передано или привезено из США эмигрантами; они являлись эффектными и вместе с тем доступными подарками, которые могли дать четкое представление о новой среде проживания уехавших тем, кто остался в родной стране.

⁶¹ Навык «рассеянного видения» стереоизображения (используемый автором термин *free-viewing* по обыкновению обозначает «просмотр стереоизображений в трехмерном формате без использования стереоскопа»; по материалам сайта <http://www.stereoviews.com/freeviewing.html>. — *Примеч. переводчика*) можно развить даже без стереоскопа. У автора это получается весьма просто. Данный опыт интересен тем, что просматривается не только трехмерное изображение, но и окружающие объекты, находящиеся на периферии зрения. Здесь можно вспомнить суждения Руссо о зограскопе, если исключить тот факт, что «рассеянное видение» требует постоянного сосредоточения на стереоизображении.

знаменитых городов, достопримечательностей и дальних стран. В течение второй половины XIX в. стереоскоп превращается в истинный способ «виртуальных путешествий»⁶². «Турпутевки» в разные страны продавались в виде наборов, которые, помимо впечатляющего количества тщательно подобранных стереооткрыток, также включали в себя путеводители и карты. Все это упаковывалось в красивые, похожие на книги коробки⁶³. Обожаемые сюжеты, уже знакомые нам по репертуару «vue d'optique» — войны, битвы, а также события-катастрофы, подобные наводнению в Джонстауне и землетрясению в Сан-Франциско, доказали свою особую популярность. Стереоскопы привлекли намного более многочисленную и демографически (у автора — *demographicaly*. — *Примеч. переводчика*) разнообразную аудиторию, чем райки за все время своего существования. Сочетание фотографии и стереоскопии обеспечивало эффект ожившей картинки, несмотря на то что стереоскопическая иллюзия «реального присутствия на месте» действительно была в высшей степени искусственной. Невзирая на это, стереоскоп стал для современников весьма убедительным способом путешествия в кресле, оптическим средством, которое предоставляло возможность заглянуть «за горизонт». Он переносил внешний мир в частное пространство викторианской гостиной. Подготовив тем самым, за несколько десятилетий до появления радио и телевидения, их домашних пользователей⁶⁴.

⁶² «Обычные» фотографии зданий и достопримечательностей тоже могли выполнять эту функцию, в подтверждение чему можно процитировать британского писателя В. Дж. Лофти (*Loftie*): «Приятно заглянуть в далекие страны, развалившись в собственном кресле». Цит. по: *Briggs A. Victorian Things*. London: Penguin Books, 1988. P. 247. Бриггс также пишет о значении стереоскопа (P. 132–133).

⁶³ Подобные наборы продавались крупными американскими компаниями, к примеру, *Underwood & Underwood* и *The Keystone View Company*. Эти компании часто нанимали коммивояжеров, которые работали в закрепленной за ними сельской местности. В виде образовательных буклетов выпускались и четкие инструкции, содержащие соответствующие маркетинговые приемы. В коллекции автора есть образцы буклетов компании *Keystone*.

⁶⁴ Как свидетельствует Линн Шпигель, «включение телевизора в домашний контекст подразумевалось предшествующими моделями гендерных и генеалогических иерархий, существовавшими между членами семьи, — иерархии эти стали значимыми уже в викторианскую эпоху». Между тем о роли стереоско-

С распространением недорогих портативных стереоскопов Холмса—Бейтса и стереооткрыток массового производства в сфере визуальных медиа смогли проникнуть даже семьи с низкими доходами. Стереоскоп был первым медиаустройством на фермах и в домах рабочего класса. К тому же устройство оказалось полезным и для миллионов иммигрантов, которые прибывали в Соединенные Штаты. Зачастую эмигранты плохо говорили по-английски, а стереоизображения были для них как наглядным пособием, так и развлечением. Символически это служило вещественным доказательством их участия в развитии медиа и технологий⁶⁵. Несмотря на обширное культурное присутствие стереоскопа, сохранилось очень мало свидетельств эпохи о том, какой была его популярность (информации о том, как он воспринимался современниками, по сути — отзывов о нем. — *Примеч. переводчика*). Тем не менее сохранилась обширная иконография его использования⁶⁶. К примеру, интересный жанр «саморефлективных» стереоизображений и прочих картинок, где мы видим пользователей, фактически заглядывающих в устройства. И хотя подобные стереоизображения часто выпускались издателями как маркетинговые уловки, все же они проясняют так или иначе особенности использования стереоскопов и сопутствующие им фантазии людей. Можно даже найти изображения, где стереоскоп как бы «случайно» оставлен на столе, что подтверждало его присутствие в викторианском интерьере. Более того, на кабинетных портретах («cabinet portraits»), снятых в мастерских профессиональных фотографов, стереоскопы и стереоизображе-

на Шпигель не упоминает. См.: *Spigel L. Make Room for TV. Television and the Family Ideal in Postwar America. Chicago; London: University of Chicago Press, 1992. P. 11.*

⁶⁵ В начале XX в. уехавшие в США финские эмигранты отправляли на родину большое количество недорогих устройств для просмотра стереоизображений и карточек, на которых были запечатлены виды Америки. Помимо этого, возвращавшиеся на родину эмигранты часто привозили это устройство с собой. Устройство предлагало искусственную альтернативу желающим увидеть Америку в действительности, впоследствии продолжая свою службу еще и в качестве ностальгической машины времени. В финских семейных архивах и коллекциях сохранилось множество подобных устройств.

⁶⁶ В основе этого пункта лежат по большей части исследования оригинальных стереооткрыток, а также фотопортретов серии «cabinet cards» и «carte de visites» из коллекции автора.

ния использовались в качестве реквизита в руках натурщиков или располагались на столе рядом с ними. Эта традиция связывала людей с оптической технологией, рационализируя ее присутствие⁶⁷. Интересно было бы узнать, могли ли запечатленные на этих портретах стереоскопы также иметь символические значения, или же они были лишь тем, чем и кажутся, — реквизитом⁶⁸.

В противовес ожиданиям, изображения, на которых вглядыванием в стереоскоп был бы поглощен всего один человек, довольно редки, по крайней мере, в сравнении с изображениями семей и групп друзей, коротающих время вместе в салоне или гостиной, со стереоскопом. Это поразительно, поскольку само устройство стереоскопа скорее побуждает к уединенному погружению — стереоскоп не снабжен экраном для

⁶⁷ Поскольку многие фотографии выпускали, ко всему прочему, и стереоизображения, можно также видеть в этом своеобразный играющий на подсознании маркетинговый ход (подсознательное желание продвинуть продукт. — *Примеч. переводчика*). Высокие кабинетные стереоскопы использовались еще и в качестве стоек при портретировании в рост, замещая собой столы и жардиньерки. Несмотря на то что стереоскоп являлся признанным образцом оптической культуры викторианской эпохи, на рынок непрерывно выходили все более усовершенствованные его модели. На Всемирной выставке, прошедшей в Париже в 1900 г., было продано впечатляющее количество стереоскопов Холмса—Бейтса, снабженных алюминиевым колпаком (что на тот момент было новинкой).

⁶⁸ В моей коллекции есть фотопортрет серии «cabinet card» — свадебная фотография, на которой изображена молодая пара со стереоскопом и стереоизображениями в руках. Стереоскоп, с присущим ему «всеобъемлющим» видением, а также своей связью с зарождением современности, может воплощать для этой пары символ оптимистичного и многообещающего настроения, стремления к достижению желаемой, но еще не покоренной вершины их будущего. Довольно схожим образом стереоскоп используется и в голливудском музыкальном фильме «История Вернона и Ирен Кастл» (1938 г.) (в основе сюжета лежит биография известных американских танцоров — супружеской пары Кастл. — *Примеч. переводчика*) — молодая пара (в исполнении Фреда Астера и Джинджер Роджерс) строит серьезные планы, проглядывая с помощью стереоскопа Холмса—Бейтса стереоизображения, где запечатлен Ниагарский водопад (популярное место для проведения медового месяца). Помимо всего прочего, в мою коллекцию входят и фотопортреты «cabinet cards» с парами более зрелого возраста, где виден помещенный посередине стола стереоскоп. Кроме этого, часто встречаются фотографии групп детей, на которых также присутствуют стереоскоп и стереоизображения.

совместного просмотра несколькими пользователями⁶⁹. Тем не менее, как убедительно показал Реймонд Уильямс, технология как таковая не определяет культурные формы, которые будут ей приданы⁷⁰. В типичной ситуации мы видим сидящих за столом людей, которые просматривают стереооткрытки и передают стереоскоп из рук в руки. Порой мы можем наблюдать, как они, расположившись в креслах или на диванах, совмещают просмотр стереооткрыток с другими занятиями, например, вязанием, чтением и играми. Все это предвосхищает сегодняшние ритуалы просмотра телевизора. Редкость появления одинокого «виртуального путешественника», разумеется, может быть следствием предвзятости, обусловленной характером источника. Иконография определяет стереоскоп как салонный аппарат, который, бесспорно, мог привлекать людей к просмотрам как в одиночестве, так и в обществе. И даже невзирая на то что мне неизвестны источники, которые могли бы со всей определенностью связать стереоскоп с предшествующей традицией райка, миграция иконографических формул, или «топосов», делает эту преемственность очевидной⁷¹. Знакомый уже сюжет — ви-

⁶⁹ Вероятно, в определенных случаях присутствие стереоскопа на столе связано со сновидениями и образами, представленными «появляющейся» на изображении фигурой (своеобразное комбинированное изображение призрака).

⁷⁰ О различии между технологией и культурной формой см.: *Williams R. Television — Technology and Cultural Form. Collins/Fontana, 1974.* Возникшая позже общепринятая практика прослушивания радио с помощью наушников, имевшая место в ранний период радиовещания, возможно, предоставляла более детальное погружение и одновременно обеспечивала изоляцию от окружающей жизни социума. Помимо этого, существовали даже различные виды прослушивания — мальчик мог прослушивать [радио] в одиночестве на чердаке, тогда как семьи слушали [его] вместе, при этом у каждого члена семьи была собственная гарнитура. По всей видимости, популяризацию динамиков можно рассматривать как поворот к социальному определению радио — программа создавала аудитивные «обои», и для того чтобы избавиться от них, нужно было либо покинуть помещение, либо заткнуть уши берушами!

⁷¹ Употребление слова «топос» в данном значении позаимствовано у Эрнста Роберта Курциуса, см. мою работу «From Kaleidoscomaniac to Cybernerd. Notes Towards an Archeology of the Media», опубликованную в сборнике *Electronic Culture. Technology and Visual Representation / Edited by Timothy Druckrey. New York: Aperture 1996. P. 296–303, 425–427.* Фактически обнаруживается одно исключение — французское стереоизображение, где мы видим толпу людей, просматривающих группу райков (Tirage Verneuil, 1868). См.: *Pelle-*

зит в очередной дом коммивояжера, продавца стереоизображений. Пока муж занят просмотром картинок-образцов в стереоскопе, продавец целует жену у него за спиной. Этот топос был широко известен еще за десятилетия до появления стереоскопа, и возник он в связи с другими оптическими новинками — райками, калейдоскопами, телескопами и даже фотоаппаратами. Во всех перечисленных случаях чрезмерный интерес к оптической новинке и, как следствие, погружение в него нарушают контроль над окружающей физической реальностью. Будучи символом времени, в конце XIX в. источником проблемы становится уже не лукавый военный, соблазняющий чью-то дочь, а странствующий продавец выпускаемых серийно иллюзий⁷².

Во многом именно стереоскоп, будучи своего рода домашней медиамашиной, подготовил почву для фонографа, радио и телевидения. Он не стал просто игрушкой или преходящим увлечением. Так, согласно известному доводу Джонатана Крэри, поддержанному результатами научных исследований, стереоскоп можно отнести к числу демонстрационных устройств, которые твердо закрепили в теле «наблюдателя» возможность видеть, предвосхитив тем самым модернизм⁷³. Особое значение Крэри придает воплотившимся в устройстве телесности и культурному разрыву, чему можно найти и теоретическое обоснование, однако вряд ли все это замечали «наблюдатели» того времени, потреблявшие те иллюзии, которые производил стереоскоп. Несмотря на то что Уитстон продемонстрировал несоответствие между внешней реальностью и впечатлениями, создаваемыми перцептивным аппаратом человека, стереоскопическая традиция спешила подчеркнуть обрат-

rin D. Le photographie stereoscopique sous le second Empire. Paris: Bibliotheque nationale de France, 1995. P. 99. Стереоизображению ошибочно присвоено название «Балаган стереоскопов» («La baraque des stereoscopes»). Все изображенные на этой картинке аппараты снабжены лишь одной смотровой линзой большого размера — есть вероятность, что это фотография представления Косморамы (Cosmorama).

⁷² Подобный способ широко использовался при реализации стереоизображений в сельских районах США крупными компаниями, например, «Underwood & Underwood» и «Keystone». Продавцы — в основном, молодые люди — прикреплялись к определенным территориям. Компании снабжали их обстоятельными инструкциями по стратегиям продаж.

⁷³ *Crary J.* Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge, Mass.: The MIT Press (an October Book), 1991.

ное — «беспрецедентную» точность иллюзии. Однако даже стереоскоп имел свои ограничения. Хотя и можно предположить, что, исключая окружающие зрительные сигналы, стереоскоп психологически увеличивал изображение (возможностей для сравнения не было), стереоизображению все же недоставало «панорамного» качества. Изображение было трехмерным, но оказывалось стиснутым границами рамы — фактически оставалось квадратное отверстие, своеобразный экран *внутри* зримого пространства. Подобно предшествующим ему райкам, стереоскоп предлагал вариант «туннельного зрения» — он подчеркивал глубину оси, не предоставляя возможности для расширения зрительного пространства по краям — на этот вызов, столетие спустя, попытался ответить шлем виртуальной реальности, получив весьма разные результаты⁷⁴.

Помимо этого, стереоскоп представлял застывший момент, неподвижную картинку. Невзирая на то что это способно быть и преимуществом, предоставление зрителю достаточного времени для размышлений над деталями и отсутствие движения все сильнее ощущались как недостаток. Процессы зарождения кинокультуры и постепенного снижения интереса к стереоскопии протекали одновременно, что вряд ли можно считать случайностью. В конце концов, даже если учесть то, что стереоскоп служил инструментом для виртуальных путешествий, все же он был «автономным» (оф-лайн) средством. Что вряд ли можно считать бесспорным недостатком в культуре, где еще не существовало постоянных каналов для визуальной он-лайн связи. Когда же в конце XIX в. изобретатели и известные иллюстраторы начали рисовать воображаемые электрические аппараты «теле-видения», стереоскоп стал одним из тех образцов, к которым они обратились⁷⁵. В воображении стереоскоп стал простым «проводным» и электрифицированным устрой-

⁷⁴ Определение райка как миниатюрного театра подсказывает нам, что «открытие занавеса» в райке и стереоскопе также может уходить корнями в театральную традицию. Подобная взаимосвязь характерно прослеживается в обильном изготовлении французами стереооткрыток, на которых запечатлены сцены из знаменитых театральных постановок парижских театров, изображенные в миниатюре! См., например: *Pellerin D. Op. cit.* P. 84.

⁷⁵ Написание «теле-видение» применяется мной с целью обозначения различных аппаратов раннего периода, среди которых много и воображаемых устройств, претендовавших на возможность передавать сообщение на расстоянии с помощью «электричества» (электроники на тот момент еще не существо-

ством, своеобразным «теле-райком» для общения на расстоянии⁷⁶. В конце 1910-х гг. «Keystone View Company» выпустила открытку, которая гласила: «Она видит своего сына во Франции. Вы можете разговаривать, пересекая мили, по вашему ТЕЛЕФОНУ — ВСЯ СЕМЬЯ может видеть район военных действий». На снимке изображена пожилая дама, сидящая в кресле, погруженная в свой стереоскоп. Стереоскоп словно испускает (или же притягивает?) пронизывающий расстояние световой луч, демонстрируя изображение с передовой Первой мировой войны. Связывая изображение с телефоном, открытка позиционирует стереоскоп в роли, предвосхищающей значение будущего телевидения⁷⁷. В 1930-е гг., когда в Европе и Соединенных Штатах уже прошли первые экспериментальные телепередачи, осуществленные при помощи телевизионных приемников со специфическими «экранами», все еще существовали идеи, подобные карманным кинетоскопическим телевизорам и удобным 3-D теле-очкам⁷⁸. В ретроспективе эти предложения могут показаться пророческими предвидениями появления шлема виртуальной реальности и «ТВ-очков», однако в реальности они предстали лишь экстраполяцией предыдущих традиций, демонстрируя неизменность фантазий райка.

вало). Понятие же «телевидение» укоренилось несколько позднее, став приемником данной традиции.

⁷⁶ Визуализирующая эту идею иллюстрация (по-видимому, французская) относится к 1890 г. и воспроизводится без ссылки на какой-либо источник в издании: *Kloss A. Von der Electricitat zur Elektrizitat*. Basel: Birkhauser Verlag. 1987. S. 245. Иллюстрация дает нам понять, что аппарат «теле-видения» возник в воображении как часть колониального опыта, утверждая связь с родной (а также власть над «доминионами»).

⁷⁷ Открытка из коллекции автора. Она использовалась для информирования получателя о том, что представитель компании Keystone View Company намеревается доставить ему заказ (состоящий из стереоизображений) «приблизительно» 6 июля 1921 г. Эта карточка, так же как и обширная серия опубликованных Keystone военных видов, использовалась и после войны. И хотя внешне ситуация напоминает вещание, открытка может воплощать и идею двусторонней связи, которая столь часто присутствует в ранних представлениях о телевидении.

⁷⁸ См.: *Gernsback H. Radio in the Future*. Radio-Craft. March 1938. P. 591. Журнальная статья 1938 г. о «телевизионном монокле» была переиздана в виде факсимиле в: *Classic TVs. Pre-War thru 1950s* / Edited by Scott Wood, Gas City // L-W. Book Sales, 1997 (II printing). P. 3.

Предвосхитители малого экрана

Демонстрации волшебного фонаря предоставляли домашней аудитории возможность время от времени наслаждаться изображениями в обществе. У модели подглядывания в райки появилась альтернатива, которая, невзирая на иное устройство своего аппарата, также делала акценты скорее на общественном, а не индивидуальном способе использования. Когда и как возник третий вариант, аппарат с «малым экраном», и возможность совместного просмотра получила теперь уже группа людей? В этой связи можно упомянуть ряд предшественников. Один из первых примеров здесь — миниатюрные театры теней, получившие распространение в домах буржуазии в XIX в. Не используя никаких новых технологий, они проводили представление, разворачивающееся на обрамленном экране с задней подсветкой в режиме реального времени. Другой пример — смотровые оптические коробки, сконструированные Кармонтелем (Louis Carrogis, 1717–1806) для презентации своих «*décors transparents animés*» («оживших витражных рисунков». — *Примеч. переводчика*) (как правило, около 50 см высотой и до 42 м длиной) в конце XVIII в.⁷⁹ Снискав на какое-то время популярность у французской аристократии, эти устройства вышли из употребления после Французской революции. Прозрачные вращающиеся картины Кармонтеля демонстрировались прокручиванием их с одного вертикального барабана на другой с помощью установленного в смотровой коробке механизма. Движущееся изображение просматривалось через квадратный «занавес-створку». Для обеспечения подсвет-

⁷⁹ Кармонтель был садовником, художником, драматургом и артистом, служившим у аристократии. О его слайдах (диапозитивах?) см: *Verwiebe B. Lichtspiele. Vom Mondscheintransparent zum Diorama. Stuttgart: Fusslin Verlag, 1997. S. 28–31.* Предполагают, что сохранилось не менее пяти рулонных картин Кармонтеля. Самая длинная из них, размерами 42 × 0,5 м, находится в Шантйи (Франция). Изображены на ней времена года. В Центре Гетти (Лос-Анджелес, США) есть еще одна картина, известная под названием «Особы, гуляющие в парке» (около 1783–1800), выполненная в техниках акварели и гуаши и обнаруживающая следы черной пастели. Здесь нарисованы аристократы, проводящие свой досуг в живописном воображаемом садовом ландшафте, совмещающем в себе современные постройки и «античные» руины. См.: *Stafford B. M., Terpak F. Op. cit. P. 330.*

ки коробка размещалась напротив окна (остальные окна были задрапированы темной материей). Похожий аппарат вновь появился в XIX в., но уже в виде помещенной в коробку миниатюры «движущихся панорам»⁸⁰.

Даже принимая во внимание те обстоятельства, что Кармонтель часто сопровождал изображения рассказами и что он не осуществлял передачу изображений в режиме реального времени, все же можно сказать, что представленная им визуальная ситуация содержала аспекты, предвосхищавшие будущие формы домашнего зрелища. В Национальной библиотеке [Франции] в Париже хранится замечательный рисунок Кармонтеля, где он запечатлел в профиль своего хозяина, Луи-Филиппа, герцога Орлеанского, и его сына Луи-Филиппа, герцога де Шартра: они сидят рядом и старательно вглядываются в какой-то предмет (за рамками картины). Смотрят они, по всей вероятности, представление оживших картинок⁸¹. Этот рисунок практически намекает на возникновение особого режима домашнего потребления медиа, вписываясь в теорию Джонатана Крэри⁸². Его можно рассматривать в качестве одного из ранних следов расположения субъекта в рамках общей схемы, которая впоследствии стала состав-

⁸⁰ В XIX в. были распространены помещенные в коробочку и устроенные схожим образом игрушки под названием «движущиеся панорамы», но происхождение свое они вели не от коробок Кармонтеля. Они являлись, скорее всего, уменьшенными вариантами профессиональных движущихся панорам, имевших в XIX в. огромную популярность. Пользуясь этими игрушками, а порой даже создавая собственные панорамы, дети воспроизводили в домашней обстановке мир профессиональных развлечений. См. мои статьи: «Peristrepthic Pleasures: on The Origins of the Moving Panorama» (в сборнике *Allegories of Communication. Intermedial Concerns from Cinema to the Digital* / Edited by Jan Olsson and John Fullerton, John Libbey. Indiana University Press, в печати) и «Global Glimpses for Local Realities: The Moving Panorama, a Forgotten Mass Medium of the 19th Century» (в сборнике *Art Inquiry (Poland). Vol. IV (XIII), 2002*). См. также специальный выпуск: *Globalization in Art* / Edited by Ryszard W. Kluszczynsk.

⁸¹ Весной 2000 г. он был показан в рамках выставки Кармонтеля, проходившей в Центре Гетти в Лос-Анджелесе. В те времена существовала мода на портреты в профиль, однако в большинстве случаев комментарии о том, на что именно смотрят модели, отсутствуют.

⁸² *Crary, J. Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture.* Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1999.

ной частью обычая просмотра телевизора. Все это имеет много общего с (рассмотренными выше) намерениями Руссо использовать раек для полного погружения в изображение, избежав возможных отвлекающих факторов, хотя дополнительно им затрагивается еще и вопрос значимости аппарата. Следует ли устройству быть «иммерсивным» для того, чтобы способствовать опыту «погружения»? Наблюдая в шумной толпе пользователей, полностью сосредоточенных на своих портативных устройствах вроде GameBoys или даже мобильных телефонах, мы склонны думать, что дело обстоит не совсем так. Устройства как таковые не определяют способ их использования. Мобильный телефон вполне может стать отвлекающим и рассеивающим внимание фактором для пользователя, занятого несколькими видами деятельности одновременно. То же самое можно сказать и о телевидении. Как мы видим, медиа-потребление предстает социальным ритуалом рассеянного восприятия уже в практиках зограскопа и стереоскопа.

С появлением камеры-обскуры совместно наслаждаться движущимися изображениями смогли уже группы людей. Со времен Возрождения камеры-обскуры использовались как приспособления для художников, устройства для проведения научных демонстраций, а также служили популярным развлечением⁸³. Вплоть до нашего времени камера-обскуры известна в основном как предшественница фотокамеры, однако ее культурная роль, дискурсивное значение и спектр применения были значительно шире. Небольшие камеры-обскуры помогали художникам зарисовывать виды, открывавшиеся перед камерой⁸⁴.

⁸³ История устройства, особенно зарождение его идеи, своими корнями уходит в гораздо более ранний период. Относительно общей истории см.: *Hammond J. The Camera Obscura. A Chronicle.* Bristol: Adam Hilger Ltd., 1981.

⁸⁴ Проникавшие в коробку сквозь объектив лучи света направлялись при помощи внутреннего зеркала (установленного под углом в 45°) на горизонтальную стеклянную поверхность «экрана» в верхней части устройства. Возможно, что нанесение набросков непосредственно на лежащую на стеклянном экране бумагу предвосхитило применение интерактивных сенсорных экранов и цифровых рисовальных планшетов, во всяком случае, в плане режима использования. Подобное использование устройства было индивидуальным и персональным. В технической литературе по фотографии XIX в. для обозначения частей камеры использовались такие термины, как «фокусируемый экран» и «экран из матированного стекла» (1879 г.). Последний («экран из матированного стекла») определялся как «плоский кусок стекла, на котором фоку-

Помимо этого, существовала и коллективная форма использования этого устройства. Камеры-обскуры комнатного размера, помещенные в небольшие кабинки, устанавливались в живописных местах — на морских курортах, вершинах холмов, в парках и замках. Пейзаж извне «передавался» при помощи объектива и установленного в верхней части кабинки и наклоненного под углом зеркала на горизонтальную поверхность, которая размещалась в центре затемненной комнаты⁸⁵. Посетители наблюдали движущиеся, обрамленные краями поверхности и отделенные от «естественного» звукового фона пейзажи. Они указывали пальцами на детали, иногда дотрагиваясь до изображения, и любовались «шелестом» листьев и пролетающими бесшумно птицами⁸⁶. Принцип передачи живого изображения в режиме реального времени и его показа на специальной поверхности группе зрителей предвосхищает телевизионное вещание. Между тем феноменологически это состояние все же отличается от обычая просмотра телевизора. Мы используем пульт дистанционного управления для переключения телеканалов, но в действительности физически не прикасаемся к изображению. Несмотря на отсутствие интерактивности, опыт коллективного просмотра камеры-обскуры обнаруживает определенные сходства с интерактивными сенсорными интерфейсами, опытами использования виртуальных «рабочих столов» (инструментов визуального проектирования. — *Примеч. переводчика*) и цифровой навигационной карты. В подобных приложениях изображение зачастую проецируется на столообразную горизонтальную поверхность и управляется кончиками пальцев или «стилусом»⁸⁷.

сирует сформированное объективом камеры изображение, преимущественно для создания экспозиции (кадрирования?)». Такое определение напрямую вытекает из применения стеклянного матированного экрана в камерах-обскурах. См. эти определения в словаре Oxford English Dictionary. Т. XIV, «экран» (Oxford English Dictionary. Vol. XIV, «screen»).

⁸⁵ Подобная камера-обскура была создана Олафуром Элиассоном (Eliasson) в рамках его инсталляции в Датском павильоне на Венецианской биеннале 2003 г.

⁸⁶ Данное описание основывается не только на старинных гравюрах, где люди изображены внутри камеры-обскуры, но и на изучении манеры поведения современных посетителей действующих камер-обскур, находящихся в Клифф Хауз (Сан-Франциско) и Санта-Монике (Лос-Анджелес). Характерный пример обнаруживается у Ф. Марион (F. Marion): L'Optique.

⁸⁷ Ряд медиа-художников, от Далибора Мартиниса (Martinis) до Тошио Иваи (Iwai) и Перри Хобермана (Hoberman), подхватили идею проецирования изо-

Практики малого экрана предугадывались, ко всему прочему, и дискурсивно. На известной карикатуре, опубликованной английским альманахом «Панч» в 1879 г., изображена пожилая пара, сидящая перед широким экраном, размещенным над камином⁸⁸. Пара наблюдает, как группа молодых людей играет в бадминтон, не прерывая при этом телефонного разговора «через кабель» с одной из дам. В этой иллюстрации увидели раннее пророчество появления плоских настенных телевизионных экранов, тем не менее она дает нам основания и для более глубокого анализа. Надпись под изображением идентифицирует это устройство, «телефонскоп Эдисона», как «электрическую камеру-обскуру», которую отец и мать семейства устанавливают по вечерам на каминной полке в спальне, чтобы общаться со своими детьми, находящимися «в другой части света» (на Цейлоне)⁸⁹. В действительности изображение является проекцией, созданной воображаемой версией камеры-обскуры, которую настроили в затемненной спальне, а вовсе не «активным экраном». Так телевизуальный потенциал камеры-обскуры превратился посредством воображения в систему коммуникации на расстоянии. Как это часто случается, существующие уже культурные формы послужили «образцами» для футуристических представлений. Карикатура тоже появилась, вне сомнений, под влиянием изобретения телефона несколькими годами ранее (в 1876 г.). Способ передачи изображений через камеру-обскуру в сочетании с возможностями, которые предоставляла телефонная связь, можно рассматривать как прообраз двусторонней мультимедийной коммуникации.

бражений на горизонтальную поверхность, предоставив пользователям возможность управлять ими напрямую.

⁸⁸ См., например: *Toulet É. Cinématographe, invention du siècle*. Paris: Découvertes Gallimard & Réunion des musées nationaux, 1988.

⁸⁹ Между тем Томас А. Эдисон в 1889 г. изобрел устройство, которое, нужно полагать, позволило «расширить дальность видимости на сотни миль, предоставив возможность, к примеру, находящемуся в Нью-Йорке человеку увидеть черты лица своего друга из Бостона так же легко, как он мог бы наблюдать за выступлением на сцене». По сути, это и был «телефонскоп», который «Панч» предвидел еще за десять лет до этого: *Electrical Review*. May 25. 1889. P. 6; *Marvin C. Op. cit.* P. 197. Сам факт того, что общение осуществляется между Англией и Цейлоном, помещает иллюстрацию в контекст колониальной идеологии, связанной тесным образом с развитием международной телеграфии.

Данный пример свидетельствует о том, что «теле-видение» появилось в пространстве культурного воображения еще задолго до 1920-х гг. — декады первых успешных телевизионных показов и экспериментальных трансляций. Представления о возможности видеть на расстоянии посредством технических устройств возникали в различных контекстах, например, в дискуссии, развернувшейся вокруг оптического телеграфа в конце VIII в.⁹⁰ С этой идеей было связано даже такое кардинально отличающееся на вид изобретение, как панорама. Еще не будучи «онлайн-медиа-средством», панорама предоставляла своей аудитории возможность «заглянуть за горизонт», перенося зрителей на поля сражений, показывая им великие города и демонстрируя прочие достопримечательности. Она была своеобразным средством для осуществления виртуальных путешествий. В домашней обстановке стереоскоп выполнял во многом схожую функцию, несмотря на то что использовались трехмерные фотографии, а не гигантские разрисованные панорамы. При представлении чего-либо «нового» изобретатели и специалисты по рекламе нередко обращаются к уже существующим технологиям и культурным формам. Соответственно, нас не может удивить то обстоятельство, что предсказания о «теле-видении» также нашли свое вдохновение в проекциях показах волшебного фонаря. На многих карикатурах и иллюстрациях устройство «теле-видения» изображено в виде персонального настольного проектора. Внешне его дизайн напоминает скорее модернистскую настольную лампу или прожектор, нежели традиционный волшебный фонарь, который, вероятно, был излишне насыщен «пассеистическими» (консервативными. — *Примеч. переводчика*) викторианскими коннотациями. Отсутствие корпуса позволяет увидеть сложный механизм, отражающий открытую структуру телеграфов, фонографов и ранних радиоприемников. Запечатленные на иллюстрациях воображаемые образы «теле-видения» всегда имеют округлую форму. В самом деле, большинство использовавшихся в проекциях волшебного фонаря слайдов были круглыми, хотя прочие слайды, особенно фотографические изображения, были квадратными⁹¹.

⁹⁰ Оптический телеграф можно считать сочетанием семафора с его сигнальной системой и телескопа. Дискуссия вокруг оптического телеграфа освещается в: *Flichy P. Une histoire de la communication moderne. Espace public et vie privée. Paris: Éditions de la Découverte, 1991.*

⁹¹ В типичном представлении волшебного фонаря конца XIX в. зачастую менялись круглые и квадратные слайды, что было общепринятой практикой. По-

В большинстве ранних представлений «теле-видение» не предполагало односторонней модели вещания, а воплощалось как своеобразный видеотелефон, двусторонняя система коммуникации⁹². И модели эти далеко не всегда были взаимоисключающими, как показал Альбер Робида в книге «Le vingtième siècle» («XX век», 1883 г.), пророческом романе с иллюстрациями, повествующем об обществе будущего, насквозь пронизанном «телефоноскопической» связью⁹³. В своих пред-

доброе чередование все еще прослеживалось в ранних фильмах, где присутствовали скрытые изображения округлой формы. Вполне возможно, что в культурном воображении конца XIX столетия слайды волшебного фонаря представлялись именно как округлые. Значительное количество круглых слайдов расписывалось вручную с применением ярких цветов; большинство слайдов с анимационным эффектом, подобных абстрактным хроматропам (хроматроп — оптический прибор, производящий очень красивую игру цветов; по материалам «Словаря иностранных слов, вошедших в состав русского языка» — *Павленков Ф.*, 1907. — *Примеч. переводчика*), тоже были круглыми — в пространстве культурного воображения они отсылают скорее к представлениям волшебного фонаря, нежели к черно-белым квадратным слайдам.

⁹² Все же необходимо помнить, что ранняя телефонная связь (в том числе, как услуга. — *Примеч. переводчика*) как бы предвосхитила собой теле- и радиовещание. Телефонные абоненты могли прослушивать программы, аналогичные радиопрограммам, а также оперы, проповеди и даже фоновое музыкальное сопровождение. Эдвард Беллами (Bellamy) описал в своем романе «Взгляд назад» (1887 г.) домашнюю музыкальную комнату. Майкл Брайан Шиффер поясняет: «Ознакомившись с программой, которая перечисляла предлагаемые на текущий день номера, слушатель поворачивал “одну или две ручки”, и комната наливалась “блестяще исполненной” музыкой». Во все дома программа поступала по телефону из крупнейших музыкальных залов, где лучшие музыканты исполняли музыку двадцать четыре часа в сутки. В утренние часы по воскресеньям можно было даже выбирать проповеди» (*Schiffer M. B. The Portable Radio in American Life. Tucson & London: The University of Arizona Press, 1991. P. 12*). О существовавших в конце XIX в. системах подобного типа см.: *Marvin C. Early uses of the Telephone. Communication in History / Edited by David Crowley and Paul Heyer. New York & London: Longman, 1991. P. 145–152*.

⁹³ *Robida A. Le vingtième siècle. Paris: G. Decaux, 1883 (Slatkine Reprints edition, Genève: Slatkine, 1981)*. В снятом режиссером Морисом Элви (Elwey) немом научно-фантастическом фильме под названием «Государственная измена» (Великобритания, 1929 г.) мы обнаруживаем похожие экраны, предназначенные для различных целей. В то время как правительство транслирует в общественных местах пропагандистские репортажи на размещенных повсеместно небольших экранах, в офисах присутствуют и плоские панельные экра-

ставлениях Робида помещает экраны повсюду, как в общественном, так и в личном пространстве. Экраны эти используются для трансляции в дома оперных спектаклей, театральных постановок и аудиовизуальных «телефоноскопических журналов»⁹⁴. Международное «вещание» предлагает африканским зрителям французскую культуру (с явным колониальным подтекстом). Более того, телефоноскопы могут использоваться для интимных свиданий посредством экрана. В общественных местах размещены гигантские экраны, установленные на конструкциях-лесах, передающие в прямом эфире реалистичные передачи о разграблении Пекина и прочих событиях в мире, а также рекламу парижских универмагов. Здание редакции L'Époque, аудиовизуальной газеты будущего, представляет собой павильон из двух огромных сферических экранов, соединенных один с другим. Несмотря на то что экраны эти не «панорамные» в техническом смысле, новшество здесь, несомненно, есть. L'Époque играет практически ту же роль, что и круговые панорамы — явление, которое Стефан Оттерманн метко охарактеризовал как «средство массовой информации»⁹⁵. И если панорама претендовала на предоставление аудитории возможности мельком увидеть то, что находится «там, за горизонтом», гигантские экраны Робида служили этой цели самым непосредственным образом. Панорама неизбежно оказывалась «не синхронизированной» с текущими событиями — аудитория оставалась в ожидании завершения картины. Публичные же экраны телефоноскопов показывали «последние новости» по-новому — незамедлительно, превращая их в непрерывное зрелище в режиме он-лайн.

От круга к квадрату: изменения в дизайне

Что же можно сказать о формах и видах экранов на иллюстрациях Робида? Одни из них круглые, другие — квадратные. Их размеры варь-

ны для интерактивной связи. После использования плоский экран можно убрать в стол.

⁹⁴ *Canto C., Faliu O.* The History of the Future. Images of the 21st Century. Paris: Flammarion, 1993. P. 32.

⁹⁵ *Oettermann S.* The Panorama. History of a Mass Medium (перевод: Deborah Lucas Schneider. New York: Zone Books, 1997, orig. 1980). Я позаимствовал данное определение в своей работе, посвященной движущейся панораме: «Global Glimpses for Local Realities: The Moving Panorama, a Forgotten Mass Medium of the 19th Century» (см. примеч. 80).

ируют. Вопросы иконографического происхождения этого подбора и предполагаемой технологии не изучались. Возникает заманчивое желание связать формы с традицией показа картин и фотографий в овальных и круглых рамках, однако в нашем распоряжении крайне мало свидетельств, которые могли бы это подтвердить⁹⁶. Более интересным могло бы стать предположение о том, что иконографическими образцами послужили зеркала и хрустальные шары. В дискурсивной традиции оба предмета рассматриваются как «окна», которые позволяют человеку наблюдать события, происходящие где-то в другом месте, порой даже в ином временном измерении, в особенности в будущем, но зачастую также и в настоящем. Как в визуальной, так и в литературной традициях, включая «Макбета» Шекспира и историю мадам Лепренс де Бомон о Красавице и Чудовище (1751 г.), вдохновившую Жана Кокто на создание фильма (1946 г.), а также современные диснеевские мультфильмы, «волшебные» или заколдованные зеркала часто выполняют функцию «информационных поверхностей», соединяющих пространство и время. На известной гравюре XVII в. изображен маг Нострадамус, показывающий фокус, который можно классифицировать как «медиа-волшебство»: он заставляет будущих королей Франции появляться в квадратном зеркале, в то время как за происходящим наблюдает тревожным взглядом королева Екатерина Медичи. Расположенное над камином зеркало сразу же пробуждает ассоциацию с экраном телевизора. Рассматривая подобные примеры, искусствовед Юргис Балтрушайтис очень точно использует метафору «катоптрический телевизор» (буквально — отражательный. — *Примеч. переводчика*) (*téléviseur catoptrique*)⁹⁷. В традициях «естественной магии» зеркала часто использовались в качестве средства для отображения и передачи текста и изображений. В своей книге «*Ars magna lucis et umbrae*» («Великое искусство света и тени». — *Примеч. переводчика*) Атанасиус Кирхер

⁹⁶ Культурное значение поединка между круглыми и квадратными рамами для картин и фотографий предстает весьма сложной проблемой и не вписывается в рамки настоящего исследования. Полезным может стать общий экскурс в эту проблематику, предложенный Жаком Омоном: *Aumont J. The Image*.

⁹⁷ См.: *Baltrušaitis J. Le miroir. Revelations, science-fiction et fallacies*. Paris: Elma-yan/Le Seuil, 1978. P. 184–187, 206–208. Упоминание «катоптрического телевизора» приводится на p. 208. См. также: *Melchior-Bonnet S. The Mirror. A History / Translated by Katharine H. Jewett*. New York; London: Routledge, 2002. P. 108–110, 195.

высказывает несколько подобных предположений. В первые десятилетия XX в. телевизор уже открыто сравнивался с хрустальным шаром — как в комиксах, так и в рекламных объявлениях. Телевидение было не просто способом заглянуть в будущее, оно стало также воплощением современного колдовства, «самой необыкновенной человеческой мечтой, которая сбывается в вашем доме...»⁹⁸.

Нельзя отрицать тот факт, что размеры крохотных круглых экранов телевизоров 1920-х и 1930-х гг. были в какой-то мере обусловлены технологией того времени. Существовали две конкурирующие телевизионные системы — механическая и электронная. В механических телевизионных приемниках изображение создавалось при помощи вращающегося щелевого диска, работа которого синхронизировалась с аналогичным диском в камере-передатчике, находящейся на передающей станции⁹⁹. Эти диски одновременно разбирали и собирали передаваемое изображение. Даже для того, чтобы создать небольшое изображение с необходимым для придания ему достаточной четкости количеством штрихов, нужен был вращающийся диск довольно большого размера. В ряде ранних приемников, например, в приемнике, созданном в Англии Джоном Лоджи Байрдом, форма диска повторяла форму корпуса телевизора, заявляя о себе тем самым как о современном чуде техники. В большинстве моделей, к примеру, в выпущенной компанией Western Television модели «Visionette» (США, 1930 г.), он был целиком спрятан внутри квадратного деревянного корпуса, на скромно украшенной передней части которого располагалось круглое смотровое отверстие. В электронных системах изображение создавалось круглой катодно-лучевой трубкой (в русской технической терминологии

⁹⁸ См., например: TV Kultur. Fernsehen in der Bildenden Kunst seit 1879 / Herausgegeben von Wulf Herzogenrath, Thomas W. Gaehtgens, Sven Thomas und Peter Hoenisch. Amsterdam; Dresden: Verlag der Kunst, 1997. S. 146, 147, 157.

⁹⁹ Происхождение механического диска сканирования берет свое формальное начало с момента подачи заявки на патент немцем Паулем Нипковым (Paul Nipkow) в 1884 г., правда, Нипков так и не создал работающего устройства. Любопытно здесь то, что прослеживается тесная внешняя связь между диском Нипкова и рядом «докинематографических» устройств, подобных фоноскопу Жоржа Демени (Demeny) и электротакископу Оттомара Аншютца (Anschütz), которые были изобретены в это же время. Как Демени, так и Аншютц использовали вращающийся диск. Изображения просматривались через глазок, между тем существовал и вариант проектора.

также — электронно-лучевая трубка. — *Примеч. переводчика*) посредством бомбардировки люминесцентного «экрана» электронами, излучаемыми катодно-лучевыми орудиями (электронными пушками. — *Примеч. переводчика*)¹⁰⁰. Изготовление больших катодно-лучевых труб было непростым, что в некоторой степени объясняет небольшой размер экранов первых электронных телевизоров. Размер катодно-лучевой трубки и, как следствие, экрана телевизора увеличивался постепенно, по мере совершенствования технологий дизайна и производства. Временным решением в увеличении изображения служили увеличительные стекла, которые устанавливались порой перед экраном, делая его похожим на аквариум круглой формы.

Между телевизорами раннего периода и райками прошлого прослеживаются интригующие схожие черты. Временами сходства даже обретают структурный характер. В знаменитой модели 1930–1940-х гг., вертикальном напольном комнатном телевизоре-шкафчике, катодно-лучевая трубка была установлена вертикально и направлена вверх. Нужно было открыть горизонтальную верхнюю крышку и закрепить ее под наклоном. Экран можно было увидеть лишь в зеркале, прикрепленном к внутренней стороне крышки. Подобную конструкцию можно попробовать объяснить как техническими, так и культурными факторами; экранам большого размера требовались очень длинные электронные пушки, а размещение их в вертикальном положении имело определенный смысл — вертикальный корпус телевизора занимал меньше места. Такая конструкция уводила из поля зрения непосредственно телевизионную технологию: когда телевизор не использовался, он выглядел как обычный шкаф, казался мебелью. Новаторство телевидения не подвергалось сомнению, однако рассматривали его в контексте идеологии интерьера, где телевизор служил техническим элементом. Равно как и контакт с экраном был опосредованным — взгляд падал на зеркало, а не на катодно-лучевую трубку. Примечательно то, что взаимосвязь между горизонтальным экраном, зеркалом и зрителем обнаруживает тесные сходства с рассмотренной выше взаимосвязью между зограסקопом и вертикальными райками. Могут ли

¹⁰⁰ Первые катодно-лучевые трубки созданы на рубеже XIX и XX вв. Это была, помимо всего прочего, новаторская эпоха рентгеновских лучей (X-Rays). Отражающие рентгеновские лучи флюоресцентные поверхности тоже носили название экранов. Возникает необходимость исследования соотношения рентгеновских лучей и телевидения.

подобные параллели быть случайностью? И не подразумевают ли они некую скрытую «логику», которая управляет эволюцией культурных артефактов? Можно с уверенностью сказать, что в данном случае схожее решение в организации просмотровых устройств использовалось в двух различных культурных контекстах для достижения одинаковых целей — создания виртуальных окон, сквозь которые можно наблюдать дальние страны и следить за местными новостями.

Однако не следует пренебрегать и различиями. Раек в буквальном смысле содержал в себе изображения. Для того чтобы увидеть их, нужно было заглянуть *через* объектив. В первых телевизорах изображения также находились «в коробке», однако они либо располагались близко к экрану (в механических системах), либо формировались на его поверхности (в электронных системах). И хотя запечатленные на фотографиях люди вынуждены наклоняться к телевизорам раннего периода для того, чтобы различить изображение, определенная дистанция все же сохраняется¹⁰¹. Группа людей получает возможность совместного наблюдения за миниатюрным представлением даже с близкого расстояния. Никто не загораживает отверстие и не нужно стоять в очереди. То же самое можно сказать и о зеркальном ТВ-шкафе — отсутствие объектива превращает зеркало в поверхность для коллективного просмотра, хотя это никоим образом не исключает возможности индивидуального наблюдения. И даже если устройства, подобные ручным ТВ-часам, были, безусловно, разработаны для индивидуального просмотра, большинство моделей телевизоров все же оставляет выбор возможных вариантов их использования¹⁰². В соответствии с удобным разграничением Рэймонда Уильямса, не следует смешивать телевизионную технологию с ее культурной формой¹⁰³. Телевизионная

¹⁰¹ Любопытно, что в ряде механических телевизоров раннего периода приходилось постоянно регулировать синхронность вращающихся дисков нажатием кнопки. Следовательно, между пользователем и устройством поддерживалась «интерактивная» связь, которая, впрочем, влияла лишь на качество сигнала, не отражаясь никоим образом на содержании программ.

¹⁰² Вне сомнений, видеопроекторы явились одним из промежуточных (временных?) решений. Телевизионная трансляция, которую так часто предвидели в своих иллюстрациях карикатуристы конца XIX — начала XX в., стала технически осуществимой уже в 1930-е гг., хотя ее возможности и оставались весьма ограниченными.

¹⁰³ *Williams R. Op. cit.*

технология не предназначалась служению определенным социальным или идеологическим целям — ее применение определялось контекстуальными факторами. Между тем телевизионный дизайн может задавать тот или иной способ применения. По мере того как увеличивался экран телевизора, коллективный просмотр (в гостиной, баре) становился более удобным. Вместе с этим зрители нередко дистанцировались от самого устройства — это «перемещение» было спровоцировано изобретением пульта дистанционного управления в 1950-х гг.¹⁰⁴ Идея тесных, тактильных личных взаимоотношений с экраном имела существенное значение для «протоинтерактивных» телевизионных программ наподобие интерактивного мультсериала «Winky Dink and You» («Винки Динк и ты»)¹⁰⁵.

С позиции археологии медиа занимателен тот факт, что круглые телеэкраны применялись во многих телевизорах вплоть до 1950-х гг.¹⁰⁶ В 50-е гг. квадратная форма с закругленными углами становится доминирующей и со временем сменяется сегодняшними плоскими «панорамными» экранами прямоугольной формы, имеющими острые углы¹⁰⁷. Почему же это произошло? В качестве одного из объяснений

¹⁰⁴ Необходимость нахождения в отдалении от экрана телевизора обуславливалась также причинами медицинского характера — просмотр телевизора на близком расстоянии, согласно существовавшему убеждению, мог привести к ухудшению зрения. Этот диспут можно сравнить с современной полемикой вокруг опасности развития раковых заболеваний вследствие использования мобильных телефонов.

¹⁰⁵ Дети рисовали «волшебными ручками» (световыми карандашами. — *Примеч. переводчика*) на экране телевизора (на самом деле, на прикрепленной к экрану прозрачной пластиковой пленке), следуя указаниям телеведущего Джона Барри. Ребенок, рисующий «волшебной ручкой», немногим отличается от художника XVIII в., зарисовывающего пейзажи при помощи камеры-обскуры. Предложенная сериалом «Winky Dink and You» («Винки Динк и ты») зрительская модель так и не сделалась образцом телевидения, однако она предвосхитила собой использование в образовательных целях цифровых мультимедийных технологий и, в некоторой степени, электронные игры.

¹⁰⁶ Данный раздел, будучи полностью переписанным, основывается частично на моей старой статье «Seeing at a Distance. Towards an Archaeology of the “Small Screen”», *Art@Science* / Edited by Christa Sommerer and Laurent Mignonneau. Vienna; New York: Springer Verlag, 1998. P. 262–278.

¹⁰⁷ О визуальной антологии телевизионного дизайна см.: *Collins P.* The Golden Age of Televisions. Los Angeles: W. Quay Hays, 1997; *Classic TVs. Pre-War thru 1950s* / Edited by Scott Wood, Gas City // *LW. Book Sales*, 1997 (II printing).

можно привести техническую эволюцию катодно-лучевой трубки, но подобный ответ вряд ли покажется обоснованным. Еще до того, как «сплюснутые» катодно-лучевые трубки стали общедоступными, производителям приходилось маскировать верхний и нижний края трубки, чтобы придать экрану большее сходство с прямоугольником — в итоге «выпрямленными» оказались даже стенки¹⁰⁸. Технические возможности и дизайнерские решения должны соответствовать культурным мотивам и желанию публики. Переход от круглого экрана к квадратному был обусловлен связью телевидения с другими средствами массовой информации, в особенности с кинематографом. В наших домах телевизор занял, как полагают, культурную позицию, подготовленную для него не только феноменом стереоскопии, но и радиовещанием. В домашней обстановке телевизор стал в определенном смысле тем центром внимания, которым был до его появления радиоприемник. И хотя радиоприемник и не представлял собой визуальное медиа-средство, во время процесса прослушивания он, бесспорно, привлекал к себе взоры. В большинстве ранних телевизоров экран размещался на месте, которое до этого занимал репродуктор¹⁰⁹. Положение и круглая форма репродуктора зачастую «оказывались штампом» проектирования радиоприемника, что можно считать дополнительным объяснением доминирования круглых экранов в начале телевизионной эры. Укрепив свои культурные позиции в 1950-х гг., телевидение вступило в открытое соревнование с кинематографом. Телевидение не могло со-

Это бесценные источники по истории дизайна телевизора, которые весьма сложно найти в академических библиотеках.

¹⁰⁸ Во всех вариантах углы оставались закругленными. Экран четырехугольной формы, обладающий прямыми углами, можно было получить лишь применением системы обратной проекции внутри корпуса телевизора. В числе ранних образцов следует упомянуть RCA 741 PCB (1947) и Scott 6T11 (1949). Фотографии этих систем можно найти в издании: *Classic TVs. Pre-War thru 1950s*. P. 73, 75.

¹⁰⁹ Подобное предположение находит подтверждение в газетной карикатуре Артура Феррье (Ferrier) (Англия, 1928 г.). На карикатуре изображена сидящая в кресле пара, сосредоточенно разглядывающая устройство, похожее на обычный радиоприемник, оснащенный рупором громкоговорителя. Между тем крышкой рупора служит круглый экран, на котором демонстрируются изображения! Подпись под карикатурой сообщает: «Образ ближайшего будущего. Возможность слышать и видеть одновременно». Перепечатано в: *TV Kultur. Fernsehen in der Bildenden Kunst seit 1879*. P. 154.

перничать с кино размерами экрана, однако придание ему квадратной формы можно рассматривать как символический вызов. Можно найти, помимо этого, и более практическое объяснение — демонстрация старых сериалов и голливудских фильмов стала важной частью телевизионных программ, вынуждая производителей телевизоров имитировать пропорции киноэкранов¹¹⁰.

Как показала настоящая статья, формы не возникают из пустоты — они произрастают из предшествующих культурных проявлений, как материальных, так и дискурсивных. Предшествующие феномены могут придавать новым явлениям «формы», способствующие их культурному восприятию и развитию. Со временем эти формы отвергаются, подобно коконам, но впоследствии могут проявиться вновь уже в ином контексте. Поскольку культура представляет собой многослойный конструкт, подчас сложно установить, какие факторы выступают определяющими. Более того, любые содействующие факторы отнюдь не всегда понимаются действующими силами истории непосредственно. Во время своих экспериментальных показов в 1928 г. Фрэнсис С. Дженкинс транслировал движущиеся силуэты (или тени) людей и животных. Вероятно, он делал это потому, что простое устройство его системы позволяло показывать движущиеся очертания фигур несравненно лучше, чем сложно структурированные изображения и черты лица. Однако, возможно непредумышленно, он также связывал телевидение с самой ранней из всех экранных практик, театром теней, который все еще жил в миниатюрной форме в домах буржуазии начала XX в.¹¹¹

Заключение: к археологии экрана мобильного устройства

Эта статья не предстает исчерпывающей трактовкой истории экрана во всех ее проявлениях. Мы даже не стремились рассказать о «ма-

¹¹⁰ Доминирование в наши дни «широкоэкранных» телевизоров отчасти может иметь схожие причины — пропорции экрана имитируют широкоэкранные фильмы, вместе с тем в большом формате могут выпускаться и сами телевизионные программы, обеспечивая конкурентоспособность по отношению к кино.

¹¹¹ Усовершенствованные «коробочные» театры теней, столь популярные в домах буржуазии в конце XIX — начале XX в., можно рассматривать как звено в исторической цепи, ведущей к появлению телевидения. И своей формальной стороной, и с позиции зрелищности они превосходили телевидение.

лом экране» все. Наша цель заключалась в том, чтобы пролить свет на некоторые важные вопросы относительно культурного и исторического понимания экрана как информационной поверхности и показать богатство материала и разнообразие научных подходов, к которым можно обратиться при более тщательном исследовании. Возникновение компьютерного экрана и его «археологии», например, дает основания для изучения экрана как такового вслед за попытками, предпринятыми Львом Мановичем¹¹². Компьютерный экран унаследовал ряд функций экрана телевизионного, получив, ко всему прочему, функцию интерактивной обработки цифровых данных. Пользователь сидит близко к экрану, на осязаемо-близкой дистанции. Это основное положение открывает возможности для различных способов его использования, от создания документов в режиме оф-лайн до путешествий по графическим игровым мирам и считывания мультимедийных данных в Интернете. Среди всего этого многообразия, вероятно, именно просмотр страниц он-лайн смог возродить отдельные аспекты райка. Многие в World Wide Web (всемирной паутине. — *Примеч. переводчика*) основывается на законе притяжения. Мигающие баннеры, слоганы и логотипы призывают нас кликнуть, посетить веб-страницу или открыть миниатюрные окна, отображающие движущиеся изображения. Соблазнительные приглашения к открытию этих крохотных глазков выражены наиболее характерно на многочисленных сайтах для взрослых (где зачастую используются вуайеристские возможности веб-камеры), между тем подобной логикой пронизан широкий диапазон различных по виду веб-сайтов. Баннеры берут на себя роль шоумена, а монета заменяется транзакциями по кредитной карте. Еще одним не изученным аспектом истории экранов предстает портативный мобильный экран, распространенный в сотовых телефонах, игровых приставках, КПК и прочих системах. Эти устройства часто считают новейшими (самыми передовыми. — *Примеч. переводчика*) среди современных разработок достижениями (у автора дословно — «новейшие из новых». — *Примеч. переводчика*). Они воспринимаются как предвестники абсолютно беспрецедентных для медиа-культуры моделей развития, явлений и образований. Можно ли установить их связь с ранними разработками? И следует ли видеть в их распространении сигнал к настоящему культурному разрыву, который, возможно, знаменует собой «конец истории медиа»? Обращение к декорированным

¹¹² См.: *Manovich L. The Language of New Media.*

веерам XVIII и XIX вв. для ответа на этот вопрос может показаться надуманным. Однако в ракурсе медиа-археологической перспективы подобные веера, несомненно, можно рассматривать как мобильные и портативные информационные каналы, медиа. Расписные веера и ручные экраны изготавливались в огромном разнообразии. Наряду с существованием образцов, имитирующих гравюры и живопись мифологического жанра, веера в XIX в. довольно часто изготавливались в связи с событиями, подобными всемирным выставкам, коронациям и популярным представлениям. Кроме сугубо практической функции и, вероятно, прежде всего они служили сувенирами, рекламой и программными буклетами¹¹³. Особенно интересным вариантом ручного веера был «ручной экран движущейся панорамы», куда входил небольшой «занавес», через который длинная лента изображений перематывалась с одного ролика на другой. Подсвечиваемые сзади изображения становились четкими¹¹⁴. Такие несущественные на вид предметы могли функционировать как портативные информационные поверхности и даже обладали движущимися изображениями¹¹⁵. Их возможности, безусловно, были

¹¹³ То же самое можно сказать и о невероятно популярной движущейся панораме Альберта Смита под названием «Покорение Монблана», которая была распространена в 1850-е гг. См. также написанную недавно работу, посвященную карьере Смита: *Simkin M. Albert Smith: Entrepreneur and Showman // Living Pictures. Vol. 1, no 1 (2001). P. 18–28.*

¹¹⁴ Подобная компоновка обуславливалась громоздкими размерами устройства движущейся панорамы, однако в миниатюрной форме они оказывались «вне» своего исходного контекста и вновь помещались в руку.

¹¹⁵ Изобретенная в 1826 г. оптическая игрушка под названием тауматроп («thaumatopoe») также нередко использовалась в рекламных целях. Размещенные с двух сторон простого круглого диска рисунки при его вращении соединялись в единое изображение. Рисунки могли заменяться скрытым текстом (например, названием бренда), увидеть который можно было, лишь вращая диск вручную (при помощи двух веревочек, которые прилагались к диску). В работе Льва Мановича «Язык новых медиа» («The Language of New Media»), к моему сожалению, представлено абсолютно неправильное понимание тауматропа. Манович утверждает, что элементарная анимация создается чередованием двух изображений. Между тем два изображения сливаются в одно, создавая тем самым иллюзию неподвижной картинки! Помимо этого, в суждениях Мановича о «до-кинематографических» технологиях также выявляется целый ряд неверных интерпретаций, чего можно было бы избежать, ознакомившись с новейшими исследованиями в данной области. В свете вышесказанного предстают нелепыми утверждения о том, что изго-

ограниченны — они не несли коммуникационной нагрузки и не имели сменного «программного обеспечения».

Изобретение фотографии и внедрение новых способов печати, подобных хромолитографии, спровоцировали поразительное изобилие изображений, появилось много картинок «карманного размера». Изображения не висят отныне в раме на стене и не хранятся в больших и тяжелых альбомах, они становятся мобильными. Они начали путешествовать вместе со своими владельцами, скрываясь в карманах и кошельках, помещаясь в небольших футлярах и прячась в ювелирных изделиях¹¹⁶. Миниатюрные просмотрные устройства позволяют сегодня разглядывать изображения с помощью портативных мобильных «протезов». В конце XIX в. идея движущегося мобильного изображения появляется в виде изобретенной в 1860-х гг. флип-книги («flip book», «перелистная книга»; здесь, скорее всего, под данным термином автором подразумевается *кинеограф* — запатентованное в XIX в. «припособление для создания анимированного изображения, состоящего из отдельных кадров, нанесенных на листы бумаги, сшитые в тетрадь», при перелистывании тетради зритель наблюдал эффект анимации; по материалам Википедии. — *Примеч. переводчика*) — фолиоскопа («folioscope») и «фильмов большого пальца» («thumb movies») (разновидности и названия флип-книги. — *Примеч. переводчика*). Флип-книга мгновенно завоевала успех благодаря своему маленькому размеру, невысокой стоимости, легкости в изготовлении и распространении, «волшебному» опыту переживаний и точности при воспроизведении движений. Она обеспечивала «протоинтерактивный» практический опыт, с легкостью умещающаяся в кармане, будучи доступной и не требуя никакого специального оборудования для осуществления просмотра. С момента своего возникновения она использовалась для многих целей — начиная от персонифицированных движущихся портретов (подобных британскому BioFix 1920-х гг.), минутных эротических развлечений, уроков танцев и обучения игре на фортепиано, и заканчивая анимацией для детей, корпоративными подарками и анимированными рекламными объявлениями. И хотя у этого устройства отсутству-

товление слайдов для волшебного фонаря началось не ранее 1850-х гг. Исторические свидетельства показывают нам, что существовали они, по меньшей мере, уже со второй половины XVII в.

¹¹⁶ О разнообразии портативных изображений в XIX в. см.: *Heinz K. Henisch and Bridget A. Henisch: The Photographic Experience 1839–1914. Images and Attitudes. University Park, Pennsylvania: The Pennsylvania University Press, 1993.*

ет экранная основа, флип-книга оказывается вполне способной бросить вызов создателям новых мобильных медиа.

Подобные примеры от силы способны поддержать аргумент о непрелюбимой относительности культурных инноваций. Для того чтобы осознать логику и возможности мобильных визуальных медиа, следует заглянуть за пределы области визуального. Археология звуковых мобильных медиа образует плодотворную и заслуживающую внимания сферу исследования. История портативных звуковых устройств пишется, вопреки всеобщему убеждению, не с транзисторных радиоприемников. Даже исключив долгую и насыщенную дискурсивную историю воображаемых мобильных звуковых машин, мы сможем обнаружить богатое многообразие устройств, охватывающее большую часть XX в.¹¹⁷ Иногда эти аппараты, а среди них много совершенно забытых сегодня устройств, сочетали несколько функций, предвосхищая собой мультимедиа. Для постижения роли и функций портативных экранов желательно исследовать где, как и кем они использовались. Требуемые изображениями и звуками режимы концентрации внимания различны. Необходимы дальнейшие сравнительные исследования проблем погружения в звуки и изображения. Каковы различия между опытом пользователей Walkman и опытом пользователей сотового¹¹⁸? Каким образом мобильность субъекта видоизменяет опыт? Прослушивание звуков через наушники во время ходьбы заведомо отличается от просмотра текстовых сообщений на экране мобильного телефона. Присутствие в мобильных телефонах миниатюрных камер теоретически еще больше осложняет ситуацию. Археология медиа показывает, что для получения ответов на эти и прочие вопросы недостаточно искать подобия. Нужно выявить еще и точки расхождения.

¹¹⁷ Весьма ценным источником может стать: *Schiffer M. B.* Op. cit.

¹¹⁸ О воздействии Walkman на культуру см.: *Shuhei Hosokawa.* Walkman-Effect. Berlin: Merve-Verlag.

ГЛАВА 2

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ

АНДРЕЙ ТАРКОВСКИЙ

ЗАПЕЧАТЛЕННОЕ ВРЕМЯ

Первая публикация: Андрей Тарковский. Архивы, документы, воспоминания. М.: Эксмо-пресс, 2002. С. 155–184, 223–233.

Ставрогин: ...в Апокалипсисе ангел клянется, что времени больше не будет.

Кириллов: Знаю. Это очень там верно, отчетливо и точно. Когда весь человек счастья достигнет, то времени больше не будет, потому что не надо. Очень верная мысль.

Ставрогин: Куда же его спрячут?

Кириллов: Никуда не спрячут. Время не предмет, а идея. Погаснет в уме.

Время — это условие существования нашего «Я». Наша питательная атмосфера, которая разрушается за ненадобностью в результате разрыва связей личности с условиями ее существования. Когда наступает смерть. И смерть индивидуального времени тоже — в результате чего жизнь человеческого существа становится недоступной для чувств остающихся в живых. Мертвой для окружающих.

Время необходимо человеку, чтобы, воплотившись, он мог осуществиться как личность. Но я не имею в виду линейное время, означающее возможность успеть что-то сделать, совершить какой-то поступок. Поступок — это результат, а я рассуждаю сейчас о причине, оплодотворяющей человека в нравственном смысле.

История — еще не Время. И эволюция тоже. Это последовательности. Время — это состояние. Пламя, в котором живет саламандра человеческой души.

Время и память растворены друг в друге — они как две стороны одной и той же медали. Совершенно очевидно, что вне времени не су-

ществует и памяти. А память — понятие слишком сложное, и перечисления всех ее признаков не достаточно, чтобы определить всю ту сумму впечатлений, которой она на нас действует. Память — понятие духовное! Пусть, например, кто-нибудь расскажет о своих детских впечатлениях, и можно с уверенностью сказать, что в наших руках окажется материал, при помощи которого мы сможем получить о человеке самое полное впечатление. Человек же, лишенный памяти, оказывается в плену некоего иллюзорного существования — выпадая из времени, он не способен ухватить свою собственную связь с внешним миром, т. е. он обречен на безумие.

Будучи нравственным существом, человек наделен памятью, которая сеет в нем чувство неудовлетворенности. Она делает нас уязвимыми и способными к страданию.

Когда искусствоведы или критики исследуют время, каким оно предстает в литературе, музыке или живописи, то они говорят о *способах* его фиксирования. Например, исследуя произведения Джойса или Пруста, они рассматривают эстетическую механику существования в них ретроспекций, саму фиксацию вспоминающей личности своего опыта. Они исследуют те объективные формы, в которых фиксируется время в искусстве, — меня же сейчас интересуют внутренние, нравственные, имманентно присущие самому времени качества.

Время, в котором существует человек, дает ему возможность осознать самого себя как существо нравственное, стремящееся к истине. Хотя — это одновременно и сладостный и горький дар, которым владеет человек. Жизнь — всего-навсего отведенный человеку срок, в течение которого он может и должен сформировать свой дух в соответствии с собственным пониманием Цели человеческого существования. Однако жесткие рамки, в которые она втиснута, выявляют еще резче нашу ответственность перед собою и перед другими. Человеческая совесть — зависима от времени, существует благодаря ему.

Говорят — время необратимо. Это справедливо лишь в том смысле, что, как говорится, прошлое не воротишь. Но что это, в сущности, такое — «прошлое»? То, что уже прошло? Но что это означает — «прошло», если для каждого именно в прошлом заложена непреходящая реальность настоящего, каждого текущего мгновения? Прошлое, в определенном смысле, гораздо реальнее или уж во всяком случае стабильнее, устойчивее настоящего. Настоящее скользит и уходит, словно песок между пальцами, и определяет свою материальную весомость лишь в воспоминании о нем. В противоположность надписи на Соло-

моновом кольце, как известно, гласящей, что «Все проходит», мне хочется сосредоточить внимание на обратимости времени в этическом его значении. Время не может бесследно исчезнуть, потому что является лишь субъективной духовной категорией. Время, проживаемое нами, оседает в наших душах опытом, располагающимся во времени.

Причины и следствия взаимообусловлены прямой и обратной связью. Одно порождает другое с неумолимой предопределенностью, которая оказалась бы фатальной, если бы мы были способны обнаружить все связи сразу и до конца. Связь причины и следствия, т. е. переход из одного состояния в другое, — и есть форма существования времени, способ воплощения в нашей повседневной практике этого понятия. Но причина, породившая некое следствие, вовсе не отбрасывается вон, точно отработанная ступень ракеты. Имея некое следствие, мы то и дело возвращаемся к его истокам, причинам — другими словами, говоря формально, мы при помощи совести возвращаем время вспять. Причина и следствие в нравственном смысле могут оказаться в обратной связи — и тогда человек как бы вернется в свое прошлое.

В своих впечатлениях о Японии русский журналист Овчинников пишет: «...считается, что время само по себе способствует выявлению сущности вещей. Поэтому японцы видят особое очарование в следах возраста. Их привлекает потемневший цвет старого дерева, замшелость камня или даже обтрепанность — следы многих рук, прикасавшихся к краю картины. Вот эти черты древности именуется словом “саба”, что буквально означает ржавчина. Саба, стало быть, — это не-поддельная ржавость, прелесть старины, печать времени (патина. — А. Т.). Такой элемент красоты, как саба, воплощает связь между искусством и природой».

В каком-то смысле японцы стремились таким образом освоить время как материал искусства.

В этом контексте трудно удержаться от ассоциации с Прустом, когда он вспоминает о своей бабушке: «Даже когда ей предстояло сделать кому-нибудь так называемый практический подарок, вроде, например, кресла, сервиза, трости, она выбирала “старинные” вещи, как если бы, оставаясь долго без употребления, они теряли свой утилитарный характер и делались пригодными скорее для повествования о жизни людей минувших эпох, чем для удовлетворения наших житейских потребностей».

«Оживить огромное здание воспоминания» — эти слова также принадлежат Прусту, и мне думается, что именно кинематограф призван сыграть в этом процессе оживления свою особую роль.

В определенном смысле идеал японцев с их «саба» — именно кинематограф. Т. е. совершенно новый материал — время — осваивает кино и становится новой музой в полном смысле слова.

Я не хотел бы никому навязывать свою точку зрения на кинематограф. Я рассчитываю лишь на то, что у каждого, к кому я обращаюсь (а обращаюсь я к тем, кто знает и любит кино), есть собственные соображения, свои взгляды на принципы кинематографического творчества и его восприятия.

В профессии кинематографиста и вокруг нее существует масса предрассудков. Я имею в виду не традиции, а именно предрассудки, штампы мышления, общие места, которые обычно возникают вокруг традиций и которыми любая традиция постепенно обрастает. Но достигнуть чего-либо в области творчества можно только в том случае, если ты свободен от предрассудков. Следует выработать собственную позицию, свою точку зрения — перед лицом здравого смысла, разумеется, — и хранить ее во время работы, как зеницу ока.

Кинорежиссура начинается не в момент обсуждения сценария с драматургом, не в работе с актером и не в общении с композитором, но в тот момент, когда перед внутренним взором человека, делающего фильм и называемого режиссером, возник образ этого фильма; будь то точно детализированный ряд эпизодов или только ощущение фактуры и эмоциональной атмосферы, должное быть воссозданным на экране. Режиссер, который ясно видит свой замысел и затем, работая со съемочной группой, умеет довести его до окончательного и точного воплощения, может быть назван режиссером. Однако все это еще не выходит за рамки обыкновенного ремесла. В этих рамках заключено многое, без чего искусство не может осуществить себя, но этих рамок недостаточно, чтобы режиссер мог быть назван художником.

Художник начинается тогда, когда в его замысле или уже в его ленте возникает свой особый образный строй, своя система мыслей о реальном мире, и режиссер представляет ее на суд зрителей, делится ею со зрителем как своими самыми заветными мечтами. Только при наличии собственного взгляда на вещи, становясь своего рода философом, он выступает как художник, а кинематограф — как искусство (однако философом в весьма условном смысле слова). Как в высказывании по этому поводу Поля Валери: «Поэты — философы. Все равно, что спутать художника-мариниста с капитаном корабля».

Каждое из искусств живет и рождается по своим собственным законам. Когда говорят о специфических закономерностях кино, то чаще

всего его сопоставляют с литературой. На мой взгляд, необходимо как можно глубже понять и выявить взаимодействие литературы и кино, чтобы яснее отделить одно от другого и больше уже их не смешивать. В чем же сходны и родственны литература и кинематограф? Что их объединяет?

Вернее всего — несравненная свобода, с какую художники имеют возможность обращаться с материалом, представляемым действительностью, и последовательно организовывать этот материал. Определение это может показаться чрезмерно широким и общим, но, как мне кажется, оно вполне объемлет то, в чем кино и литература сходны. Далее возникают непримиримые различия, которые вытекают из принципиальной разницы между словом и экранным изображением. И основное различие в том, что литература описывает мир при помощи языка, а кино языка не имеет. Оно непосредственно демонстрирует нам самое себя.

Вопрос о специфике кино с давних пор и по сей день не имеет единого и общеобязательного толкования. Существует множество различных взглядов, которые сталкиваются между собой и — что значительно хуже — смешиваются, создавая эклектический хаос. Каждый из кинематографических художников может по-своему понимать, ставить и решать вопрос о специфике кино. В любом случае возникает необходимость в строгой концепции, которая позволила бы вам сознательно творить. Ибо творить, не осознавая законов своего искусства, попросту невозможно.

Какова же специфика кино? Каковы его возможности, средства, образы — не только в формальном отношении, но и, если угодно, в духовном? В каком, наконец, материале работает режиссер кино?

Я до сих пор не могу забыть гениальный фильм, показанный в прошлом веке, фильм, с которого все и началось, — «Прибытие поезда». Этот всем известный люмьеровский фильм был снят просто в силу того, что были изобретены съемочная камера, пленка и проекционный аппарат. В этом зрелище, длящемся всего полминуты, изображен освещенный солнцем участок вокзального перрона, прогуливающиеся господа и дамы и поезд, приближающийся прямо на камеру из глубины кадра. По мере того как поезд приближался, в зрительном зале начиналась паника: люди вскакивали и убегали. Мне кажется, вот в этот самый момент и родилось кино. Это не просто техника или новый способ репродуцирования мира, нет. Родился новый эстетический принцип.

Принцип этот заключается в том, что впервые в истории искусства, впервые в истории культуры человек нашел способ непосредственно *запечатлеть время*. И одновременно — возможность сколько угодно раз воспроизвести это время на экране, повторить его, вернуться к нему. Человек получил *матрицу реального времени*. Увиденное и зафиксированное время смогло теперь быть сохраненным в металлических коробках надолго (теоретически — бесконечно).

Именно в этом смысле впервые люмьеровские фильмы таили в себе зерно нового эстетического принципа. Сразу же после них кинематограф пошел по мнимохудожественному пути, который был ему навязан, — по пути наиболее верному с точки зрения обывательского интереса и выгоды. В течение двух десятилетий была «экранизирована» чуть ли не вся мировая литература и огромное количество театральных сюжетов, кинематограф был использован как способ простой и соблазнительной фиксации театрального зрелища, кино пошло тогда по ложному пути, и нам нужно отдать себе отчет в том, что печальные плоды этого мы пожинаем до сих пор. Я даже не говорю о беде иллюстративности: главная беда была в отказе от художественного использования единственно ценной возможности кинематографа — способности на целлулоидной пленке запечатлеть реальность времени.

В какой же форме время запечатлевается кинематографом? Определим ее как *фактическую*. В качестве факта может выступать и событие, и человеческое движение, и любой реальный предмет, причем предмет этот может представлять в неподвижности и неизменности (поскольку эта неподвижность существует в реально текущем времени).

Именно здесь следует искать корень специфики киноискусства. Мне возразят, что в музыке проблема времени также принципиальна. Но решается она там совершенно иначе: жизненная материальность в музыке находится на грани своего полного исчезновения. А сила кинематографа как раз состоит в том, что время берется в реальной и неразрывной связи с самой материей действительности, окружающей нас вседневно и всечасно.

Время, запечатленное в своих фактических формах и проявлениях, — вот в чем заключается главная идея кинематографа как искусства. Она позволяет мне думать о богатстве неиспользованных возможностей кино, о его колоссальном будущем. Исходя из нее, я и строю свои рабочие гипотезы, практические и теоретические.

Зачем люди ходят в кино? Что приводит их в темный зал, где они в течение двух часов наблюдают игру теней на полотне? Поиск развлече-

ния? Потребность в особом рода наркотике? Действительно, по всему свету существуют тресты и концерны развлечений, эксплуатирующие и кинематограф, и телевидение, и многие другие виды зрелищ. Но не из этого следует исходить, а из принципиальной сущности кино, связанной с потребностью в освоении и осознании мира. Я думаю, что нормальное стремление человека, идущего в кино, заключается в том, что он идет туда за *временем* — за потерянным или упущенным, или за не обретенным доселе. Человек идет туда за жизненным опытом, потому что кинематограф, как ни одно из искусств, расширяет, обогащает и концентрирует фактический опыт человека, и при этом не просто обогащает, но делает *длиннее*, значительно длиннее, скажем так. Вот в чем действительная сила кино, а не в «звездах», не в сюжетах, не в развлекательности.

В чем же суть авторской работы в кино? Условно ее можно определить как ваяние из времени. Подобно тому как скульптор берет глыбу мрамора и, внутренне чувствуя черты своей будущей вещи, убирает все лишнее, кинематографист из «глыбы времени», охватывающей огромную и нерасчлененную совокупность жизненных фактов, отсекает и отбрасывает все ненужное, оставляя лишь то, что должно стать элементом будущего фильма, то, что должно будет выясниться в качестве слагаемых кинематографического образа.

Говорят, что кино есть искусство синтетическое, что оно основано на соучастии многих смежных искусств, как-то: драмы, прозы, актерского творчества, живописи, музыки и т. д. Но на деле оказывается, что эти искусства своим «соучастием» способны так страшно ударить по кинематографу, что он может мгновенно превратиться в эклектическую неразбериху или (в лучшем случае) в мнимую гармонию, где нельзя найти действительную душу кинематографа, потому что она именно в этот момент и погибает. Стоит раз и навсегда уяснить, что кино, если оно искусство, не может быть простым сочетанием принципов других смежных искусств и уже после этого только отвечать на вопрос о том, что же такое эта пресловутая синтетичность киноискусства. Кинематографический образ не возникает из сложения хода литературной мысли с живописной пластикой — возникнет эклектичность, либо невыразительная, либо высокопарная. Также и законы движения и организации времени в фильме не должны подменяться законами сценического времени.

Время в форме факта! — я снова напоминаю об этом. Идеальным кинематографом мне представляется хроника: в ней я вижу не способ съемки, а способ восстановления, воссоздания жизни.

Я однажды записал на магнитную ленту случайный диалог. Люди разговаривали, не зная, что их записывают. Потом я прослушал запись и подумал: насколько же это гениально «написано» и «сыграно»! Логика движения характеров, чувство, энергия — как все ощутимо! Как звучат голоса, какие прекрасные паузы!.. Никакой Станиславский не мог бы оправдать эти паузы, а Хемингуэй со своей стилистикой выглядит претенциозным и наивным в сравнении с тем, как был построен этот записанный на магнитофон диалог...

Идеальный случай работы над фильмом рисуется мне следующим образом. Автор берет миллионы метров пленки, на которой последовательно, секунда за секундой, день за днем и год за годом прослежена и зафиксирована, например, жизнь человека от рождения до самой смерти, и из всего этого в результате монтажа получаешь две с половиной тысячи метров, т. е. около полутора часов экранного времени. (Интересно также представить себе, что эти миллионы метров побывали в руках у нескольких режиссеров и каждый сделал свой фильм — насколько же они будут отличаться друг от друга!)

И хотя в действительности иметь эти миллионы метров невозможно, «идеальное» условие работы не так уж нереально, к нему и следует стремиться. В каком смысле? Дело заключается в том, чтобы отбирать и соединять куски последовательных фактов, точно зная, видя и слыша, *что* между ними находится, что за непрерывность их связывает. Это и есть кинематограф. А в ином случае мы легко сойдем на путь привычной театральной драматургии, на путь создания сюжетной конструкции, исходя из заданных характеров. Кино же должно быть свободно в отборе и соединении фактов, взятых из сколь угодно протяженной и широкой «глыбы времени». При этом я вовсе не хотел бы сказать, что нужно неотступно следовать за определенным человеком. На экране логика поведения человека может переходить в логику совершенно других (посторонних, казалось бы) фактов и явлений, взятый вами человек может исчезнуть с экрана, заменяясь чем-то совсем иным, если это необходимо для идеи, которая руководит автором в его обращении с фактом. Можно, например, сделать фильм, в котором вообще не будет сквозного героя-персонажа, а все будет определяться «ракурсом» человеческого взгляда на жизнь.

Кинематограф способен оперировать любым фактом, распространенным во времени, он способен отбирать из жизни все, что угодно. То, что в литературе оказывается частной возможностью, особым случаем (например, «документальные» вступления в книге рассказов Хе-

мингуэя «В наше время»), для кинематографа есть проявление его основных художественных законов. Все, что угодно! Это «все, что угодно» могло бы оказаться неограниченным для ткани пьесы, для ткани романа, для фильма же оно оказывается наиболее ограниченным.

Сопоставить человека с бесконечной средой, сличить его с несчетным количеством людей, мимо него и вдали от него проходящих, соотнести человека со всем миром — вот смысл кинематографа!

Существует термин, который уже превратился в трюизм: «поэтическое кино». Под ним подразумевается кинематограф, который в своих образах смело отдаляется от той фактической конкретности, картину которой дает реальная жизнь, и вместе с тем утверждает свою собственную конструктивную цельность. Правда, в этом таится особая опасность. Опасность для кинематографа отдалиться от самого себя. «Поэтическое кино», как правило, рождает символы, аллегории и прочие фигуры этого рода, а они-то как раз и не имеют ничего общего с той образностью, которая естественно присуща кинематографу.

Здесь я хотел бы сделать еще одно необходимое уточнение. Если время в кино предстает в форме факта, то факт дается в форме простого, непосредственного наблюдения над ним. Главным формообразующим началом кинематографа, пронизывающим его от самых мельчайших клеточек, является *наблюдение*.

Всем нам известен традиционный жанр старой японской поэзии — хокку. Примеры хокку приводил Эйзенштейн:

Старинный монастырь.
В поле тихо.

Холодная луна.
Бабочка летает.

Волк лает.
*Бабочка уснула*¹.

Эйзенштейн видел в этих трехстишьях образец того, как три отдельных элемента в своем сочетании дают переход в новое качество. Но принцип этот не свойствен именно кино — он присутствовал уже в самих хокку!

¹ *Эйзенштейн С. М.* Избранные произведения: В 6 т. М.: Искусство, 1964. С. 285.

Меня же привлекают в хокку чистота, тонкость и слитность наблюдения над жизнью.

Удочки в волнах
Чуть коснулась на бегу
Полная луна.

Или:

Выпала роса,
И на всех колючках терна
*Капельки висят*².

Ведь это чистое наблюдение. Его меткость, его точность заставляют даже людей с самым неизощренным восприятием почувствовать силу поэзии и ощутить тот, простите за банальность, жизненный образ, который был схвачен автором.

И хотя я очень настороженно отношусь к аналогиям, связанным с другими искусствами, данный пример из поэзии мне кажется близким к истине кинематографа. Не забыть только, что литература и поэзия, в отличие от кино, пользуются языком.

Фильм рождается из непосредственного наблюдения над жизнью — вот, на мой взгляд, настоящий путь кинематографической поэзии. Потому что кинообраз по сути своей есть наблюдение над явлением, протекающим во времени.

Есть фильм, который предельно далек от принципов непосредственного наблюдения, это «Иван Грозный» Эйзенштейна. Фильм этот не только в своем целом состоит из иероглифов, крупных, мелких и мельчайших, в нем нет ни одной детали, которая не была бы пронизана авторским умыслом. (Я слышал, что сам Эйзенштейн в одной из лекций даже иронизировал над этой иероглификой, над этими сокровенными смыслами: на доспехах Ивана изображено солнце, а на доспехах Курбского — луна, поскольку сущность Курбского в том, что он «светит отраженным светом...».) Тем не менее картина эта удивительно сильна своим музыкально-ритмическим построением. Чередование монтажных кусков, смена планов, сочетание изображения и звука — все это разработано так тонко. И строго. Поэтому «Иван Грозный» и

² Там же.

действует так убедительно: во всяком случае, на меня эта картина именно своим ритмом произвела в свое время завораживающее действие. А в построении характеров, в конструкции пластических образов, в своей атмосфере «Иван Грозный» настолько приближается к театру (к музыкальному театру), что даже перестает, с моей сугубо теоретической точки зрения, быть произведением кинематографа. Опера — днем, как сказал Эйзенштейн, об одном фильме своего коллеги. Фильмы, сделанные Эйзенштейном в 20-е годы, и прежде всего «Потемкин», были совсем иными. Они были полны жизни и поэзии.

Итак, кинообраз в основе своей есть наблюдение жизненных фактов во времени, организованных в соответствии с формами самой жизни, с ее временными законами. Наблюдения подлежат отбору: ведь мы оставляем на пленке только то, что имеет право быть слагаемым образа. При этом кинематографический образ нельзя делить и членить вразрез с его временной природой, нельзя изгонять из него текущее время. Образ становится подлинно кинематографическим при том (среди прочих) обязательном условии, что не только он живет во времени, но и что время живет в нем, начиная с отдельно взятого кадра.

Любой «мертвый» предмет — стол, стул, стакан, взятый в кадре отдельно от всего, не может быть представлен вне протекающего времени, как бы с точки зрения отсутствия времени.

Отступление от этого условия сразу же создает возможность тащить в фильм огромное количество атрибутов любого соседствующего искусства. С их помощью можно делать даже очень эффектные фильмы, но с точки зрения кинематографической формы они пойдут вразрез с естественным развитием природы, сущности и возможностей кино.

Ни одно из искусств не может сравниться с кинематографом в той силе, точности и жесткости, с каким он передает ощущение факта и фактуры, живущих и меняющихся во времени, — поэтому особенно раздражают претензии нынешнего «поэтического кино», приводящие к отрыву от факта, от реализма времени, рождающие вычурность и манерность.

Современный кинематограф имеет внутри себя несколько основных тенденций развития формы, но не случайно так выделяется и так привлекает умы та из них, которая тяготеет к хроникальности. Она очень важна, она многое обещает, и поэтому ей часто стремятся подражать, вплоть до прямых подделок и передразниваний. Но не в том смысл настоящей фактографичности и настоящей хроникальности, чтобы снимать с рук трясушейся камерой, нерезко даже (оператор,

видите ли, не успел поставить объектив на фокус), и так далее в том же роде. Суть не в том, чтобы то, как вы снимаете, передавало конкретную и неповторимую форму развивающегося факта. Нередко кадры, снятые как будто бы небрежно, по существу своему не менее условны и не менее напыщенны, чем тщательно выстроенные кадры «поэтического кино» с их нищенской символикой: и там, и здесь пересекается конкретное жизненное и эмоциональное содержание снимаемого объекта.

Также следует внимательно разобраться в проблеме так называемой художественной условности. Ибо существуют условности, действительные для искусства, и условности мнимые, которые скорее можно назвать предрассудками.

Одно дело — условность, характеризующая специфику данного вида искусства: например, как живописец неизменно имеет дело с цветом и соотношениями цвета на плоскости холста.

И другое дело — условность мнимая, которая вырастает из чего-либо проходящего, например, из поверхностного понимания сути кинематографа, или из временных ограничений в выразительных средствах, или просто из привычек и штампов, или из умозрительного подхода к искусству. Сравните внешне понятую «условность» рамок кадра и живописного полотна. Так рождаются предрассудки.

Одна из очень серьезных и закономерных условностей кинематографа заключается в том, что экранное действие должно развиваться последовательно, несмотря на реально существующие понятия одновременности, ретроспекций и проч. Для того чтобы передать одновременность и параллельность двух или нескольких процессов, неизбежно приходится приводить их к последовательности, передавать их в последовательном монтаже. Другого пути нет. В фильме Довженко «Земля» кулак стреляет в героя, и для того, чтобы передать выстрел, режиссер сталкивает кадр внезапного падения героя с другим кадром: параллельным — где-то в поле кони испуганно подняли головы, — а потом снова следует возвращение к месту убийства. Для зрителя эти кони, поднявшие головы, были опосредованной передачей раскатившегося звука. Когда же кинематограф стал звуковым, надобность в такого рода монтаже отпала. И нельзя ссылаться на гениальные кадры Довженко, дабы оправдать ту легкость, с которой в нынешнем кино без надобности прибегают к «параллельному» монтажу. Вот человек падает в воду, а в следующем кадре, условно говоря, «смотрит Маша». В этом чаще всего нет необходимости, такие кадры выглядят как реци-

див поэтики немого кино. Это вынужденная условность, превращенная в предрассудок, в штамп.

Развитие техники кино в последние годы породило (или возродило) соблазн: делить широкий кадр на две или несколько частей, в которых одновременно («симультанно») можно показать два или несколько параллельно происходящих действий. С моей точки зрения, это ложный путь, это выдуманные псевдоусловности, для кино неорганичные и поэтому бесплодные.

Некоторым критикам ужасно хочется видеть кинематографическое зрелище, показываемое одновременно на нескольких — например, на шести! — экранах. Представьте себе это, и вы поймете, что это абсурд. Движение кинокадра имеет свою природу, отличную от музыкального звука, и «полиэкранное» кино в этом смысле надо сравнивать не с аккордом, не с гармонией, не с полифонией, а уж скорее с одновременным звучанием нескольких оркестров, каждый из которых исполняет разную музыку. Кроме сумбура, вы не получите ничего, законы вашего восприятия будут нарушены, и перед автором полиэкранного фильма неизбежно возникнет задача как-то приводить одновременность в последовательность, т. е. создавать специально для каждого случая хитроумную систему условностей. И это будет все равно, что трогать правой рукой свою правую ноздрю, обводя руку вокруг левого уха. Не лучше ли твердо усвоить простую и закономерную условность кино как последовательного изображения и прямо исходить из этой условности? Человек же попросту не может наблюдать несколько действий одновременно, это вне его психофизиологии.

Следует различать естественные условности, на которых основывается специфика данного вида искусства, условности, определяющиеся разницей между реальной жизнью и специфически ограниченной формой данного искусства, — мнимые, выдуманные, непринципиальные условности, оборачивающиеся либо рабством перед штампами, либо безответственным фантазированием, либо заимствованием специфических принципов у смежных искусств.

Если угодно, одна из важнейших условностей кино в том и состоит, что кинообраз может воплощаться только в фактических натуральных формах видимой и слышимой жизни. Изображение должно быть натуралистично. Говоря о натуралистичности, я не имею в виду натурализм в ходячем литературоведческом смысле слова (то, что вокруг Золя, и тому подобное), я подчеркиваю характер чувственно воспринимаемой формы кинообраза.

Мне могут сказать: а как же тогда быть с авторской фантазией, с миром внутренних представлений человека, как воспроизводить то, что человек видит «внутри себя» — всякого рода сновидения, ночные и «дневные»?..

Это возможно при одном условии: «сновидения» на экране должны складываться из тех же точно видимых, натуральных форм самой жизни. Иногда поступают так: снимают нечто рапидом или сквозь туманный слой, или употребляют старозаветное каше, или вводят музыкальные эффекты — и зритель, уже приученный к этому, сразу реагирует: ага, это он вспоминает! Это ей снится! Но ведь такими способами таинственного размазывания мы не достигнем настоящего кинематографического впечатления снов или воспоминаний. Кинематографу нет дела, не должно быть дела до заимствованных театральных эффектов. Что же нужно? Нужно прежде всего знать, какой сон приснился нашему герою. Нужно точно знать реальную, фактическую подоплеку этого сна: видеть все эти элементы реальности, которые преломились в бодрствующем среди ночи слое сознания (или которыми оперирует человек, воображая себе какую-то картину). И нужно точно, без затуманиваний и без внешних ухищрений, передать все это на экране. Мне снова могут сказать: как же быть со смутностью, неясностью, невероятностью сна? Я отвечаю: для кинематографа так называемая «смутность» и «несказанность» сна не означает отсутствия четкой картины: это есть особое впечатление, которое производит логика сна, необычность и неожиданность в сочетании и столкновении вполне реальных элементов. Их же нужно видеть и показывать с предельной точностью. Кинематограф самой своей природой обязан не затушевывать реальность, а выявлять ее. (Кстати, самые интересные и самые страшные сны — это те, из которых вы помните все, вплоть до мельчайших деталей.)

Мне хочется еще и еще раз напомнить о том, что неперенное условие любого пластического построения в фильме и его необходимый конечный критерий заключается каждый раз в жизненной подлинности, в фактической конкретности. Отсюда и возникает неповторимость, а не из того, что автор нашел особое пластическое построение и связал его с загадочным поворотом своей мысли, дал ему «от себя» какой-то смысл. Так рождаются символы, которые с легкостью переходят в общее употребление и превращаются в штампы.

Чистота кинематографа, его незаимствованная сила проявляются не в символической остроте образов (пусть самой смелой), а в том,

что эти образы выражают конкретность и неповторимость реального факта.

В фильме Бюнюэля «Назарин» есть эпизод, действие которого происходит в деревушке, где свирепствует чума, иссушенной, каменистой, сложенной из известняка. Что делает режиссер для того, чтобы добиться впечатления вымороченности? Мы видим пыльную дорогу, снятую вглубь, и два ряда уходящих в перспективу домов, снятых в лоб. Улица упирается в гору, поэтому неба не видно. Правая часть улицы в тени, левая освещена солнцем. Улица совершенно пуста. По середине дороги — из глубины кадра — прямо на камеру идет ребенок и волочит за собой белую, ярко-белую простыню. Камера медленно движется на операторском кране. И в самый последний момент — перед тем как этот кадр сменится другим, следующим, — поле кадра вдруг перекрывается опять-таки белой тканью, мелькнувшей в солнечном свете. Казалось бы, откуда ей взяться? Может быть, это простыня, которая сушится на веревке? И тут вы с удивительной силой ощущаете «дуновение чумы», схваченное прямо-таки невероятным образом, как медицинский факт.

Еще один кадр — из фильма «Семь самураев». Средневековая японская деревня. Идет схватка всадников с пешими самураями. Сильный дождь — все в грязи. На самураях старояпонская одежда, высоко обнажающая ноги, залепленные грязью. И когда один из самураев, убитый, падает — мы видим, как дождь смывает эту грязь, и его нога становится белой. Белой как мрамор. Человек мертв — это образ, который есть факт. Он чист от символики, и это образ.

А может быть, он получился случайно — актер бежал, потом упал, дождь смыл грязь, а уже мы воспринимаем это как режиссерское открытие?

В связи со всем этим — о мизансцене. В кино мизансцена, как известно, означает форму размещения и движения выбранных объектов по отношению к плоскости кадра. Чему мизансцена служит? На этот вопрос вам в девяти из десяти случаев ответят: она служит для того, чтобы выразить смысл происходящего. И все. Но ограничивать только этим назначение мизансцены нельзя, потому что это значит становиться на путь, который ведет в одну сторону — в сторону абстракций. Де Сантис в финальной сцене своей картины «Дайте мужа Анне Дзаккео» поместил, как все помнят, героя и героиню по обе стороны металлической решетки забора. Эта решетка так прямо и говорит: эта пара разбита, счастья не будет, контакт невозможен. Получается, что конкретная, индивидуальная неповторимость события приобретает банальнейший

смысл из-за того, что ему придана тривиальная насильственная форма. Зритель сразу же ударяется в «потолок» так называемой мысли режиссера. Но беда в том, что многим зрителям такие удары приятны, от них становится спокойно: событие «переживательное», да и к тому же мысль ясна и не надо напрягать свой мозг, свой глаз, не надо вглядываться в конкретность происходящего. И зритель начинает разлажаться, если ему давать такую пищу. А ведь подобные решетки, заборы, загородки повторялись множество раз во многих фильмах, везде означая то же самое.

Что же такое мизансцена? Обратимся к лучшим литературным произведениям. Я еще раз напоминаю о том, о чем уже приходилось писать, — финальный эпизод из романа Достоевского «Идиот», когда князь Мышкин приходит в комнату с Рогожиным, где за пологом лежит убитая Настасья Филипповна и уже пахнет, как говорит Рогожин. Они сидят на стульях посреди огромной комнаты друг против друга так, что касаются друг друга коленями. Представьте себе все это, и вам станет страшно. Здесь мизансцена рождается из психологического состояния данных героев в данный момент, он неповторимо выражает сложность отношений их. Так вот, режиссер, создавая мизансцену, обязан исходить из психологического состояния героев, во всей внутренней динамической настроенности ситуации и возвращать все это к правде единственного, как бы впрямую наблюдаемого факта и к его фактурной *неповторимости*. Только тогда мизансцена будет сочетать конкретность, многозначность истинной правды.

Иногда говорят: какая разница, как мы поставим актеров? — встали у этой стены, разговаривают, крупным планом снимаем его, крупным планом ее, а потом они разойдутся. Но ведь самое главное при этом не продумано. И дело тут бывает не только в режиссере, но и — очень часто — в сценаристе.

Если не отдавать себе отчета в том, что сценарий предназначен для фильма (и в этом смысле является «полуфабрикатом» — не более, но и не менее!), невозможно сделать хороший фильм. Можно сделать нечто другое, новое, и даже хорошо сделать, но сценарист останется недоволен режиссером. Не всегда справедливы обвинения по адресу режиссера в том, что он «разрушает интересный замысел». Ведь замысел бывает зачастую настолько литературен — и лишь в этом смысле интересен, что режиссер просто вынужден его трансформировать и ломать, чтобы сделать фильм. Собственно литературная сторона сценария (помимо чистого диалога) в лучшем случае может быть

полезна режиссеру для того, чтобы намекнуть на внутреннее эмоциональное содержание эпизода, сцены, даже фильма в целом. (Например, в одном сценарии Фридриха Горенштейна написано: в комнате пахло пылью, засохшими цветами и высохшими чернилами. Мне это очень нравится, потому что я начинаю представлять себе облик и «душу» интерьерера, и если художник принесет его эскизы, я смогу сразу определить — какой «тот» и какой «не тот». Все же на таких ремарках невозможно основывать узловую образность фильма: они, как правило, помогают только находить атмосферу.) Во всяком случае, настоящий сценарий, с моей точки зрения, — это такой сценарий, который сам по себе не предназначен оказывать на читателя завершающее и окончательное воздействие, а рассчитан на то, что будет превращен в фильм и только тогда произведение приобретет законченную форму.

Однако перед сценаристами стоят очень важные задачи, выполнение которых требует настоящего писательского дара. Я говорю о психологических задачах. Вот тут уже осуществляется действительно полезное, действительно необходимое влияние литературы на кинематограф, не ущемляющее и не искажающее его специфики. Сейчас в кинематографе нет ничего более запущенного и поверхностного, чем психология. Я говорю о понимании и раскрытии глубинной правды тех состояний, в которых находится характер. Этим пренебрегают. А ведь это — то самое, что заставляет человека застыть на ходу в самой неудобной позе или прыгать с пятого этажа!

Кино требует и от режиссера, и от сценариста колоссальных знаний в каждом отдельном случае, и в этом смысле автор фильма должен быть родствен не только сценаристу-психологу, но и специалисту-психиатру. Потому что пластика кинематографа в огромной, часто решающей степени зависит от конкретного состояния человеческого характера в конкретных обстоятельствах. И своим знанием полной правды об этом внутреннем состоянии сценарист может и должен влиять на режиссера, он может и должен многое дать режиссеру, вплоть до того, как строить мизансцену. Можно написать: «Герои останавливаются у стены» — и дальше дать диалог. Но чем определяются говоримые слова и соответствует ли этому стояние у стены? Нельзя в высказанных персонажами словах сосредоточивать смысл сцены. «Слова, слова, слова» — в реальной жизни это чаще всего вода, и только изредка и на короткое время мы можем наблюдать полное совпадение слова и жеста, слова и дела, слова и смысла. Обычно же слово, внутреннее состояние и фи-

зическое действие человека развиваются в различных плоскостях. Они взаимодействуют, иногда слегка вторят друг другу, чаще противоречат, а подчас, резко сталкиваясь, друг друга разоблачают. И только при точном знании того, что и почему творится одновременно в каждой из этих «плоскостей», только при полном знании этого можно добиться той неповторимости, той истинности, той силы факта, о которой я говорил. И если брать мизансцену, то от ее точного соотнесения и взаимодействия с произносимым словом, от их разнонаправленности и родится тот образ, который я называю образом-наблюдением. Т. е. образ совершенно конкретный. Вот для чего сценарист должен быть настоящим писателем.

Когда режиссер получает в свои руки сценарий и начинает над ним работать, то всегда оказывается, что сценарий, как бы ни был он глубок по замыслу и точен по своей предназначенности, неизбежно начинает изменяться. Никогда он не получает буквального, дословного, зеркального воплощения на экране. Всегда происходят определенные деформации. Поэтому работа сценариста с режиссером, как правило, оборачивается борьбой и конфликтами. Полноценный фильм может получиться и тогда, когда в процессе работы сценариста и режиссера ломаются и рушатся их первоначальные замыслы и на их руинах возникает новая концепция, новый организм.

Вообще же говоря, работу режиссера становится все труднее отделять от работы сценариста. В современном киноискусстве режиссер все более стремится к авторству, и это естественно, а от сценариста требуется все больше режиссерского разумения, это тоже естественно. Поэтому, быть может, самым нормальным вариантом авторской работы над фильмом стоило бы считать тот случай, когда замысел не ломается, не деформируется, а развивается органически, а именно, когда постановщик фильма сам для себя написал сценарий — и наоборот — автор сценария сам начал ставить фильм.

Стоит отметить специально также то, что авторская работа начинается с идейного замысла, с необходимости рассказать о чем-то важном. Это ясно, и иначе быть не может. Конечно, бывает и так, что автор находит для себя какой-то новый угол зрения, открывает для себя какую-то серьезную проблему, идя, казалось бы, от решений чисто формальных задач, тому немало примеров в разного рода искусствах, но все равно это происходит лишь тогда, когда идейная форма (как бы неожиданно) «ложится» на душу этого человека, на его тему, на идею, которую он — сознательно или безотчетно — давно несет через всю

свою жизнь. (Примером такого произведения мог бы стать — если я его правильно понял — фильм Годара «На последнем дыхании».)

Очевидно, самое трудное для человека, работающего в искусстве, — создать для себя собственную концепцию, не боясь ее рамок, даже самых жестких, и ей следовать. Проще всего быть эклектичным, следовать шаблонным образцам, которых достаточно в нашем профессиональном арсенале. И режиссеру легче, и зрителю проще. Но здесь самая страшная опасность — запутаться.

Я вижу ярчайшее проявление гениальности в том, что художник следует своей концепции, своей идее, своему принципу так последовательно, что никогда не теряет контроля этой своей концепции, своей истины: даже ради собственного наслаждения во время работы.

Гениальных людей в кинематографе немного. Брессон, Мизогучи, Довженко, Параджанов, Бюньюэль... Каждого из них невозможно спутать ни с кем другим. Есть прямое русло, которым идет такой художник, пускай с большими издержками, со слабыми местами, с надуманностями даже, но все во имя единой цели, единой концепции.

В мировом кинематографе было немало попыток создать новые концепции фильма как раз в связи с общей идеей приближения к жизни, к правде факта. В свое время появились такие картины, как «Тени» Кассаветиса, «Связной» Ширли Кларк, «Хроника одного лета» Жана Руша. В этих примечательных картинах, помимо всего прочего, сказались недостаточная принципиальность, недостаточная последовательность в этой самой погоне за полнотой и безусловностью фактической правды.

В Советском Союзе в свое время очень много говорили о фильме Калатозова и Урусевского «Неотправленное письмо». Его обвиняли главным образом в схематичности и незавершенности характеров, в банальностях любовного «треугольника», в несовершенстве сюжетного построения, а на мой взгляд, беда фильма была не в этом, а в том, что авторы — и в общем художественном решении фильма, и в разрешении каждого характера — не пошли до конца по тому пути, который сами же нашли и наметили. Надо было неотступно проследивать камерой, так сказать, фактические судьбы этих людей в тайге, не отвлекаясь на то, чтобы там или здесь соблюсти фабульные связи, заданные в сценарии. Авторы то восстают против заданного сюжета, то вдруг подчиняются ему. Характеры не то что не созданы, они разрушены. Или разрушены не до конца. Придерживаясь остатков традиционно-го сюжета, авторы не смогли бы до конца быть свободны на своем соб-

ственном пути, на котором они могли бы увидеть и создать образы своих героев совершенно по-новому. Беда тут в недостаточной верности собственному принципу.

Художник обязан быть спокойным. Он не имеет права обнаруживать свое волнение, свою заинтересованность и изливать все это на зрителя. Любая взволнованность предметом должна обернуться олимпийским спокойствием формы. Только тогда художник может рассказать о волнующих его вещах.

Почему-то вспоминается работа над «Андреем Рублевым».

Действие фильма происходит в XV веке, и мучительно трудным оказалось представить себе «как там все было». Приходилось опираться на любые возможные источники: на архитектуру, на словесные памятники, на иконографию.

Если бы мы пошли по пути воссоздания живописной традиции и живописного мира тех времен, то возникла бы стилизованная и условная древнерусская действительность, такая, которая в лучшем случае напоминала бы тогда миниатюры или иконопись той эпохи. Но для кинематографа этот путь был бы ложным. Я никогда не понимал, как можно, например, строить мизансцену, исходя из каких-либо произведений живописи. Это значит создавать ожившую живопись, а потом удостаиваться поверхностных похвал, вроде: ах, как почувствована эпоха! ах, какие интеллигентные люди! Но это же значит целенаправленно изничтожать кинематограф...

Поэтому одна из целей нашей работы заключалась в том, чтобы восстановить реальный мир XV века для современного зрителя, т. е. представить этот мир таким, чтобы зритель не ощущал «памятниковой» и музейной экзотики ни в костюмах, ни в говоре, ни в быте, ни в архитектуре. Для того чтобы добиться правды прямого наблюдения, правды, если можно так сказать, «физиологической», приходилось идти на отступления от правды археологической и этнографической. Условность возникала неизбежно, однако это была условность, прямо противоположная условностям «ожившей живописи». Если бы вдруг появился зритель из XV века, он воспринял бы отснятый материал как зрелище весьма странное. Но не более странное, чем мы сами и наша действительность. Мы живем в XX веке и именно поэтому лишены возможности сделать фильм, непосредственно пользуясь материалом шестисотлетней давности. Но я был и остаюсь при том мнении, что можно достигнуть наших целей даже при этих сложных условиях, если мы пойдем до конца по точно избранному пути, хотя для этого при-

ходится работать «не видя белого света». Куда проще было бы выйти на сегодняшнюю московскую улицу и пустить в ход скрытую камеру.

Мы не можем восстановить XV век буквально, как бы мы ни изучили его по памятникам. Мы и ощущаем его совершенно иначе, нежели люди, в том веке жившие. Но вещь и рублевскую «Троицу» мы воспринимаем по-другому, не так, как ее современники. А все-таки жизнь «Троицы» продлилась сквозь века: она жила тогда, она живет сейчас, и она связывает людей XX века с людьми XV века. Можно воспринимать «Троицу» просто как икону. Можно воспринимать ее как великолепный музейный предмет, скажем, как образец живописного стиля определенной эпохи. Но есть еще одна сторона в восприятии этой иконы, этого памятника: мы обращаемся к тому человеческому духовному содержанию «Троицы», которое живо и понятно для нас, людей второй половины XX века. Этим определяется и наш подход к той реальности, которая породила «Троицу».

Подходя так, мы должны были вносить в тот или иной кадр нечто такое, что разрушало бы ощущение экзотики и музейной реставрированности.

В сценарии был написан эпизод: мужик сделал себе крылья, влез на собор, прыгнул оттуда и разбился о землю. Мы «восстановили» этот эпизод, проверяя его психологическую суть. Очевидно, был такой человек, который всю жизнь думал о том, как он полетит. Как это могло происходить на самом деле? За ним бежали люди, он торопился... Потом он прыгнул. Что мог увидеть и почувствовать этот человек, впервые полетевший? Он ничего не успел увидеть, упал и разбился. Почувствовал он разве только свое падение, неожиданное и страшное. Пафос полета, символика полета уничтожены, ибо смысл тут самый непосредственный, первичный по отношению к тем ассоциациям, к которым мы уже привыкли. На экране должен был появиться простой грязный мужик, затем его падение, удар о землю, смерть. Это конкретное событие, человеческая катастрофа, наблюдаемая окружающими так же, как если бы кто-то сейчас на наших глазах кинулся почему-то навстречу автомобилю и вот лежит раздавленный на асфальте.

Мы долго искали возможность разрушить пластический символ, на котором строится этот эпизод, и пришли к мысли о том, что корень зла именно в крыльях. И чтобы разрушить «икарийский» комплекс эпизода, был выдуман воздушный шар. Нелепый, сделанный из шкур, веревок и тряпок. На наш взгляд, он убивал ложный пафос эпизода и делал событие уникальным.

Прежде всего следует описать событие, а не свое отношение к нему. Отношение к событию должно определяться всей картиной и вытекать из ее целостности. Это как в мозаике: каждый кусочек имеет свой собственный ровный цвет. Он или голубой, или белый, или красный — они все разные. А потом вы смотрите на завершенную картину и видите, что имел в виду автор.

...Я очень люблю кино. Я еще сам многого не знаю: будет ли моя работа, например, так уж точно соответствовать той концепции, которой я придерживаюсь, той системе рабочих гипотез, что я сейчас выдвигаю. Кругом слишком много соблазнов: соблазн штампов, соблазн предрассудков, соблазн общих мест, чужих художественных идей. Ведь, в общем, так просто снять сцену красиво, эффектно, на аплодисменты... Но стоит лишь свернуть на этот путь — и ты погиб.

А ведь при помощи кинематографа можно ставить самые сложные проблемы современности — на уровне тех проблем, которые в течение веков были предметом литературы, музыки, живописи. Нужно только искать, каждый раз заново искать тот путь, то русло, которым должно идти искусство кинематографа. Я убежден, что для любого из нас работа практическая в кино может оказаться бесплодным и безнадежным делом, если он не поймет точно и недвусмысленно, в чем состоит внутренняя специфика этого искусства, если не найдет внутри себя собственный ключ к ней. Вот я и говорил о своем взгляде на эту специфику.

О времени, ритме и монтаже

Начиная теперь разговор о специфических особенностях кинематографического образа, я сразу хочу отметить распространенную в теории кинематографа идею о якобы синтетической природе кинематографического образа. Эта мысль представляется мне неверной, ибо выходит, что кино основано на специфике своих собратьев и не имеет своей. Что означает, что кино не искусство.

Полновластной доминантой кинематографического образа является *ритм*, выражающий течение времени внутри кадра. А то, что само течение времени обнаруживается и в поведении персонажей, и в изобразительных трактовках, и в звуках, это всего лишь сопутствующие составляющие, которые, рассуждая теоретически, могут вовсе отсутствовать, а кинематографическое произведение тем не менее будет существовать. Например, легко можно представить себе фильм и без

актеров, и без музыки, и без декораций, и даже без монтажа — но нельзя себе представить кинематографическое произведение без ощущения протекающего в кадре времени. Таким фильмом и было «Прибытие поезда» братьев Люмьер, о котором я уже говорил. Таковы некоторые фильмы американского «андеграунда» — мне вспоминается, например, один из них, фиксирующий спящего человека. Затем мы становимся свидетелями его пробуждения, заключающего в себе магией кинематографа неожиданный и поражающий эстетический эффект.

В этой связи можно вспомнить также десятиминутный фильм Паскаля Обье, состоящий из одного-единственного кадра. Вначале в нем фиксируется жизнь природы, величавая и неторопливая, безучастная к человеческой суеде и человеческим страстям. По мере движения камеры, выполненного с виртуозным мастерством, в поле ее зрения малой точкой возникает фигура спящего человека, едва приметная в траве, на склоне холма. Немедленно возникает драматическая завязка. Бег времени точно ускоряется, подгоняемый нашим любопытством. Вместе с камерой мы словно подкрадываемся к нему и, наконец приблизившись, понимаем, что человек мертв. Наша информированность растет с каждой секундой: человек не просто мертв, но убит. Это умерший от ран повстанец на лоне безучастной и прекрасной природы. Память властно отбрасывает нас к событиям, потрясающим наш сегодняшний мир.

Я напоминаю, что в фильме нет ни одной монтажной склейки, нет актерского исполнения и нет декораций. Но существует *ритм* движения в кадре, организующий сам по себе довольно сложную драматургию...

В целом фильме ни одна из его составляющих не может иметь самостоятельного смысла: *произведением искусства является фильм*. А о его составляющих мы можем говорить весьма условно, лишь ради теоретических рассуждений, искусственно расчлняя его на элементы.

Мне также трудно согласиться с тем, что монтаж является главным формообразующим элементом фильма, что фильм якобы создается за монтажным столом, как об этом говорили в 20-е годы сторонники так называемого «монтажного» кинематографа Кулешова и Эйзенштейна.

Уже много раз совершенно справедливо замечали, что *любое* искусство требует монтажа, т. е. отбора и сборки, подгонки частей и кусков. Кинообраз возникает во время съемок и существует *внутри* кадра. Поэтому именно в процессе съемок я слежу за течением времени в кадре, стараясь точно его воспроизводить и фиксировать. А монтаж сочлняет кадры, уже наполненные временем, организуя целостный и

живой организм фильма, в кровеносных сосудах которого пульсирует время разного ритмического напора, обеспечивающего ему жизнь.

Мне кажется также совершенно противной природе кинематографа идея сторонников все того же «монтажного кино» о том, что монтаж, сочленяя два понятия, рождает новый третий смысл. В конце концов, игра понятиями не может быть целью никакого искусства, и не в прихотливой вязи понятий его существо. Может быть, имея в виду именно конкретность материального, к которой привязан образ, устремляющийся своими таинственными путями в запредельность духовного, — может быть, об этом думал Пушкин, говоря, что «Поэзия должна быть несколько глуповата»?

Поэтика кино, замешанная на самой низменной материальной субстанции, которую мы топчем ежечасно, противится символикe. По тому, как отбирается и фиксируется материал художником, вот эта самая материя, — по одному кадру можно с уверенностью сказать, талантлив ли режиссер, одарен ли он кинематографическим видением.

Монтаж — в конечном счете лишь идеальный вариант склейки планов, который уже априори заложен внутри материала, снятого на пленку. Правильно, грамотно смонтировать картину означает не мешать органичному соединению отдельных сцен и кадров, ибо они уже как бы заранее монтируются сами собой, ибо внутри них живет закон, по которому они соединятся и который надо лишь понять и ощутить и в соответствии с ним произвести склейку или подрезку тех или иных кадров. Закон соотношения, связи кадров почувствовать иногда совсем непросто (особенно тогда, когда сцена снята неточно) — тогда за монтажным столом происходит не простое — логическое и естественное — соединение кусков, а мучительный процесс поисков принципа соединения кадров, во время которого постепенно, шаг за шагом, однако все более наглядно будет проступать суть единства, заложенного в материале.

Здесь существует своеобразная обратная связь — самоорганизующаяся конструкция создает себя в монтаже благодаря особым свойствам материала, заложенным в нем еще во время съемок. Через характер склеек как бы проступает суть отснятого материала.

Опираясь на собственный опыт, могу рассказать о том, с каким чудовищным трудом монтировалось, например, «Зеркало». Существовало около двадцати с лишним вариантов монтажа картины. Я говорю о вариантах не в связи с изменением отдельных склеек некоторых планов, но о кардинальных переменах в самой конструкции, в самом че-

редовании эпизодов. Моментами казалось, что картина уже вовсе не смонтируется — а это означало бы, что при съемках допущены непростительные просчеты. Картина не держалась, не желала вставать на ноги, рассыпалась на глазах, в ней не было никакой целостности, никакой внутренней обязательной связи, никакой логики. И вдруг, в один прекрасный день, когда я с трудом изобрел еще одну возможность сделать еще одну последнюю отчаянную перестановку, — картина возникла. Материал ожил, части фильма начали функционировать взаимосвязанно, точно соединенные единой кровеносной системой. Когда в зале я смотрел этот отчаянный вариант, картина родилась на наших глазах. Я еще долго после этого не мог поверить в это чудо — что картина склеилась.

Это была серьезная проверка правильности того, что мы делали на съемочной площадке. Было ясно, что соединение частей зависело от *внутреннего состояния* материала. И если состояние это рождалось в нем во время съемок, если мы не обманывались в том, что оно все-таки возникало, то картина не могла не склеиться — это было бы противоестественно. Для того чтобы соединение произошло, было органичным и оправданным, нужно было ощутить смысл, принцип внутренней жизни снятых кусков. И когда это, слава Богу, произошло — какое же облегчение мы все испытали!

В «Зеркале» сочленилось само время, протекающее в кадре. В этой картине всего около двухсот кадров. Это очень немного, если учесть, что в картине такого же метража их содержится обычно около пятисот. Малое количество кадров определяется здесь их длиной. Склейка кадров организует их структуру, но не создает, как это принято считать, ритм картины.

Ритм же картины возникает в соответствии с характером того времени, которое протекает внутри кадра. Одним словом, ритм картины определяется не длиной монтируемых кусков, конечно же, а степенью напряжения протекающего в них времени. Монтажная склейка не может определить ритма — в этом случае монтаж не более чем стилистический признак. Более того, время течет в картине не благодаря склейкам, а *вопреки* им. Вот это течение времени, зафиксированное в кадре, и должен уловить режиссер в кусках, разложенных перед ним на полках монтажного стола.

Именно время, запечатленное в кадре, диктует режиссеру тот или иной принцип монтажа, а, как говорится, «не монтируются», т. е. плохо склеиваются, те куски, в которых зафиксировано принципиально

разное существование времени. Так, например, реальное время не может монтироваться с условным, как невозможно соединить водопроводные трубы разного диаметра. Эту консистенцию времени, протекающего в кадре, его напряженность или, наоборот, «разжиженность» — назовем, ну, что ли, *давлением времени* в кадре. Тогда *монтаж явится способом соединения кусков с учетом давления в них времени*.

Единство ощущения в разных кадрах может быть вызвано единством давления, напора, определяющих ритм картины.

Как же ощущается время в кадре? Оно возникает там, где за происходящим чувствуется какая-то значительность правды. Когда совершенно ясно сознаешь, что то, что ты видишь в кадре, не исчерпывается визуальным его изображением, а лишь намекает на нечто, бесконечно распространяющееся за кадр, намекает на *жизнь*. Как бесконечность образа, о которой мы говорили. *Фильм — больше, чем он есть на самом деле*. (Если это, конечно, настоящий фильм.) И мыслей, и идей в нем всегда оказывается больше, чем было сознательно заложено автором. Как жизнь, непрестанно движущаяся и меняющаяся, каждому дает возможность по-своему трактовать и чувствовать каждое отдельное мгновение, так же и настоящий фильм с точно зафиксированным на пленку временем, струясь за пределы кадра, живет во времени, если и время живет в нем, — специфика кино в особенностях этого обоюдного процесса.

Тогда фильм становится чем-то большим, нежели номинально существующая, отснятая и склеенная пленка, — больше, чем рассказ, и больше, чем сюжет. Фильм отделяется от автора и начинает жить собственной жизнью, изменяясь по форме и по смыслу при столкновении с личностью зрителя.

Я отрицаю так называемый «монтажный кинематограф» и его принципы потому, что они не дают фильму продлиться за пределы экрана, т. е. не дают зрителю подключить свой собственный опыт к тому, что он видит перед собою на пленке. Монтажный кинематограф задает зрителю ребусы и загадки, заставляя его расшифровывать символы, наслаждаться аллегориями, апеллируя к интеллектуальному его опыту. Но каждая из этих загадок имеет свою вербально точно формулируемую отгадку. Таким образом, например, Эйзенштейн, с моей точки зрения, лишает зрителей возможности использовать в ощущениях свое отношение к виденному. Когда он (Эйзенштейн) сопоставляет в «Октябре» балалайку с Керенским — то сам его метод становится равен цели — в том смысле, в котором мы приводили выше слова Валери.

Тогда сам способ конструирования образа становится самоцелью, а автор начинает вести тотальное наступление на зрителя, навязывая ему свое собственное отношение к происходящему.

Если сопоставить кинематограф с такими временными искусствами, как, скажем, балет или музыка, то отличительная особенность кинематографа выразится в том, что фиксируемое им время обретет видимую форму реального. Явление, зафиксированное однажды на пленку, воспринимается во всей своей непреложной данности. Даже если это крайне субъективное время...

Художники делятся на тех, что создают свой собственный внутренний мир или же *воссоздают* реальность. Я несомненно принадлежу к первым — и тем не менее это не меняет дело: созданный мною мир может кого-то интересовать, а кого-то оставлять равнодушным или даже раздражать, но тем не менее этот мир, воссоздаваемый средствами кино, всегда должен восприниматься некоторой как бы объективно восстановленной реальностью в непосредственности зафиксированного мгновения.

Музыкальное произведение может быть сыграно по-разному, может длиться разное время. Время в этом случае становится лишь условием причины и следствия, располагающихся в определенном заданном порядке, — оно носит в этом случае абстрактно-философский характер. Кинематографу же удастся зафиксировать время в его внешних, эмоционально постигаемых приметах. И тогда время в кинематографе становится основой основ, подобно тому как в музыке такой основой выступает звук, в живописи — цвет, в драме — характер.

Итак!

Ритм — не есть метрическое чередование кусков, а ритм складывается из временного напора внутри кадров. По моему глубокому убеждению, именно РИТМ — является главным формообразующим элементом в кинематографе, а не монтаж кадров, как это принято считать.

Монтаж очевидно существует в любом искусстве, как следствие необходимости отбора, производимого художником, отбора и соединения, без которых не может существовать ни одно искусство. Иное дело, что особенность киномонтажа состоит в том, что он сочленяет время, запечатленное в отснятых кусках. Монтаж — это склейка кусков и кусочков, несущих в себе разное время. И только их соединение дает новое ощущение существования этого времени, родившегося в результате тех пропусков, которые как бы урезаются, усекаются склейкой. Но, как мы говорили выше, особенности монтажных склеек уже

заложены в монтируемых кусках. А монтаж сам по себе вовсе не дает нового качества, не воссоздает этого качества заново, а лишь проявляет существовавшее ранее в соединяемых кадрах. Монтаж предусматривается уже во время съемок, предполагается — изначально программируется характером снимаемого. Монтажу подлежат временные длительности, интенсивность их существования, фиксированные камерой, а вовсе не умозрительные символы, не предметные живописные реалии, не организованные композиции, изошренно распределенные в сцене. Не однозначные два понятия, в стыке которых возникает широко известный в теории кинематографа «третий смысл», а многообразие воспринятой жизни, фиксированное в кадре.

Правоту моего суждения подтверждает опыт самого Эйзенштейна. Ритм, который он ставил в прямую зависимость от склеек, обнаруживает несостоятельность его теоретических посылов тогда, когда интуиция изменяет ему, и он не наполняет монтируемые куски требуемым для данной склейки временным напряжением. Возьмем для примера битву на Чудском озере в «Александре Невском»...

Не думая о необходимости наполнить кадры соответственно напряженным временем, он старается добиться передачи внутренней динамики боя за счет монтажного чередования коротких, иногда чересчур коротких планов. Однако вопреки молниеносному мельканию кадров, ощущение вялости и неестественности происходящего на экране не покидает, во всяком случае, непредубежденного зрителя, которому еще не внушили, что это «классический фильм» и «классический пример монтажа», преподаваемого во ВГИКе. А происходит все это оттого, что у Эйзенштейна в отдельных кадрах не существует временной истинности. Кадры сами по себе совершенно статичны и анемичны. Так что естественно возникает противоречие между внутренним содержанием кадра, не запечатлевшим никакого временного процесса, и стремительностью совершенно искусственной, внешней и безразличной по отношению к времени, протекающему в кадре. Зрителю не передается ощущение, на которое рассчитывал художник, потому что он не позаботился о том, чтобы насытить кадр правдивым ощущением времени легендарной битвы. Событие не воссоздано. А разобрано — нарочито и кое-как.

Ритм в кино передается через видимую, фиксируемую жизнь предмета в кадре. Так по вздрагиванию камыша можно определить характер течения реки, его напор. Точно так же о движении времени сообщает сам жизненный процесс, его текучесть, воспроизведенная в кадре.

Прежде всего, через ощущение времени, через *ритм* режиссер проявляет свою индивидуальность. Ритм окрашивает произведение стилистическими признаками. Ритм не придумывается, не конструируется произвольными, чисто умозрительными способами. Ритм в фильме возникает органично, в соответствии с имманентно присущим режиссеру ощущением жизни, в соответствии с его «поисками времени». Мне, скажем, представляется, что время в кадре должно течь независимо и достойно — тогда идеи в нем размещаются без суеты, трескотни и поспешности. Ощущение ритмичности в кадре... как бы это сказать?.. сродни ощущению правдивого слова в литературе. Неточное слово в литературе и неточность ритма в кино разрушают истинность произведения. (Хотя понятие ритма применимо и к прозе. Правда, в другом совершенно смысле.)

Но здесь возникает вполне естественная сложность. Мне, предположим, хочется, чтобы время текло в кадре достойно и независимо для того, чтобы зритель не ощущал насилия над своим восприятием, чтобы он добровольно сдавался в плен художнику, начиная ощущать материал фильма как свой собственный, осваивая и присваивая его себе в качестве нового, *своего* опыта. Но тем не менее здесь возникает кажущееся противоречие. Ибо ощущение режиссером времени все-таки всегда выступает как форма *насилия* над зрителем — так же как и навязывание зрителю своего внутреннего мира. Зритель либо «попадает» в твой ритм (твой мир) — и тогда он твой сторонник, либо в него не впадает — и тогда контакт не состоялся. Отсюда и возникает *свой* зритель и зритель, совершенно тебе чуждый, что кажется мне не только естественным, но и, увы, неизбежным.

Итак, свою профессиональную задачу я усматриваю в том, чтобы *создать свой, индивидуальный поток времени, передать в кадре свое ощущение его движения — от ленивого и сонного до мятущегося и стремительного*. Кому как кажется, кому как глянется, кому что чудится...

Способ членения, монтаж — нарушает течение времени, прерывает его и одновременно создает новое его качество. Искажение времени есть способ его ритмического выражения.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ОБРАЗ: ПЕРЕИЗОБРЕТЕНИЕ ЧУДА

Первая публикация: *Аронсон О.* Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М.: Новое Литературное Обозрение, 2007. С. 23–38.

Парадокс возникает уже в самом начале, когда мы только пытаемся задаться вопросом о природе кинематографического образа. О том, какова его специфика и как возможно его описать, разграничив с многочисленными другими образами современного мира. Парадокс этот можно сформулировать так: в момент, когда мы смотрим фильм — следим за изображением, рассказываемой историей, режиссерскими находками, — образы, которые предстают нам как зримые, могут быть названы кинематографическими лишь условно. Они принадлежат или живописи, или театру, или литературе, но в чем, собственно, состоит специфика кинообраза, рожденного в результате приведения изображения в движение, остается не совсем ясным. Могут сказать, что спецификой кинематографа (и, как следствие, его образности) являются такие элементы, как монтаж или крупный план... Однако эти аргументы вряд ли можно принимать в расчет, поскольку уже самый первый фильм, от которого кинематограф отсчитывает свою историю, не содержал ни того, ни другого, как и многого из того, с чем порой теоретики связывают природу или даже сущность кино. Это было статичное изображение среднего плана. И так были сняты практически все фильмы братьев Люмьер. Все, что в них было, — движение. Впрочем, не только.

Приведенное в движение изображение не несло в себе ничего удивительного. Ко времени изобретения кинематографа было придумано немало оптических аппаратов, где в той или иной форме уже было то

движение картинки, из которого мы обычно исходим, говоря о кинематографе. Представляется неслучайным, что и саму историю кино мы отсчитываем не от изобретения киноаппарата, а от первого киносеанса, овеянного легендами, от того шумного массового успеха простейшего и банального зрелища, от нескольких минут статичного плана, зафиксировавшего прибытие поезда на вокзал Ла Сиота. Возможно, что этот «успех первого фильма» имеет большее отношение к природе кинематографа, нежели сам факт оживления картинки. Помимо внимания к характерному фильмическому изображению он включает в себя также и изменение самого типа зрительского восприятия, в результате чего совершается естественная редукция очень быстро архивизирующихся видимых образов фильма и открывается область иных образов, где фильм по-прежнему остается действующим, т. е. несет в себе ту кинематографическую остаточную материю, в которой существенным является даже не столько общность восприятия, сколько сами образы общности, или, другими словами, коммуникативные образы, находящиеся за рамками репрезентации.

На наличие этой иной образности, которая остается, если мы выносим за скобки все образы-изображения, указывает уже само начало кинематографа, который «родился» именно 28 декабря 1895 года, на первом коллективном просмотре, организованном братьями Люмьер, а не тогда, когда фотография впервые была приведена в движение, и даже не тогда, когда братья Люмьер запатентовали киноаппарат как устройство, совмещающее движение изображения, зафиксированного на пленке, с проекцией на экран. Сам подобный оптический эффект был уже достаточно хорошо известен и до 1895 года, реализованный Эдисоном за несколько лет до сеанса братьев Люмьер. Единственное отличие состояло в том, что Эдисон сделал оптическую игрушку для глаз одного зрителя, в то время как Люмьеры, спроецировав изображение на экран, сразу же поймали некий коллективный эффект данного зрелища. Но, чтобы обнаружить особую коллективную аттракцию движения, все равно нужен был «успех» первого киносеанса. Затем, на протяжении многих лет, теоретики интерпретировали кинематографическое движение в координатах индивидуального восприятия, что продолжают делать и по сей день. Но даже те, кто заговорил о принципиальном массовом характере кино (здесь можно назвать и Кракауэра, и Беньямина, и Эйзенштейна), скорее постулировали эту массовость, чем ее анализировали. Тем не менее когда Эйзенштейн пытается понять силу воздействия кинообраза, то он проходит путь от прямого

психологического воздействия («Монтаж киноаттракционов») к неким глубинным архетипическим структурам бессознательного, общим для каждого, структурам, находящимся вне прямой видимости, вне того, что зримо, — в некоем архаическом остатке нашего мышления («Метод»)¹. На другом полюсе от эйзенштейновской психоаналитической онтологизации архаического располагается беньяминовская политизированная коллективность, которая имеет дело не с архетипами, а со штампами деауратизированного массового производства².

И в том и в другом случае мы сталкиваемся не с индивидуальным опытом восприятия, но уже с иным, находящимся за его пределами, с опытом, отсылающим нас к самим условиям восприятия, где господствуют либо устойчивые архетипы, либо динамически сменяющие друг друга стереотипы. В этих принципиально не сводимых друг к другу концепциях общее то, что и восприятие и мышление здесь не переста-

¹ В работе «Монтаж киноаттракционов» Эйзенштейн разрабатывает концепцию зрелища, которую ранее описывал применительно к театру (в статье «Монтаж аттракционов») и которая связана с театральными поисками 20-х годов (Арватов, Третьяков, Мейерхольд и др.). Он обращается к балагану и цирку, в которых находит базовые элементы воздействия на зрителя, что и называет аттракционами. Однако аттракцион не существует сам по себе, а только в сцеплении, в монтаже. Применяя эту теорию к кино, он уже и сам монтаж рассматривает как своеобразный аттракцион, способ манипуляции зрительскими эмоциями, способ достижения «нужного» чувственного эффекта, который служит воспитанию новой чувственности (см.: *Эйзенштейн С. Монтаж киноаттракционов // От «театра аттракционов» к «монтажу киноаттракционов»*. М.: Музей кино, 1999). В более поздних его размышлениях о природе кинообраза, испытывая очевидное влияние психоанализа, он начинает интерпретировать сам аттракцион как подавляемый и выводимый на поверхность эротический элемент. Собственно поиску таких универсальных эротических символов, общих для всех, посвящены эйзенштейновские анализы классической живописи и литературы, интерпретируемые как протокинематографические образы (см.: *Эйзенштейн С. Метод*. М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр. 2002. Т. 1).

² Наиболее ярко эти идеи отражены в серии эссе о массовой культуре веймарского периода в Германии, где Зигфридом Кракауэром делается попытка описать не индивидуальную чувственность, а выявить логику иной чувственности, которая характеризует иное тело — массу (*Kracauer S. Das Ornament der Masse. Essays. Frankfurt am Main, 1977*), а также и Вальтером Беньямином в его работе, давно ставшей классической (*Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости*. М.: Медиум, 1996).

ют быть индивидуальными, а только обнаруживают огромную зависимость от тех сил, что остаются невоспринимаемыми в самом восприятии и немислимыми в самой мысли. Это по-прежнему связывает нас с традицией внутреннего обоснования и понимания восприятия и мышления. Между тем даже из приведенного примера с первым киносеансом можно сделать заключение о другой логической возможности, о разрыве принципиальной связи между чувственным восприятием и тем состоянием, в котором мы пребываем во время просмотра кинофильма. То же можно сказать и о мышлении, которое словно перестает быть «моим», поскольку движение видимых образов оказывается интенсивней нашей способности к мысли.

Возвращаясь к постоянно вытесняемому историей и мифологией кино разрыву между Эдисоном и Люмьерами, можно сказать следующее. В аппарате Эдисона была явлена сила человеческой мысли, создающая оптическую иллюзию, фокус разума, конкурирующий с чудом воскрешения мертвой материи. В каком-то смысле зритель здесь принужден быть заодно с создателем, автором технического изобретения, вынужден подчиниться его воле и замыслу. Кинопроекция Люмьеров обнажила в первую очередь культовый и архаический момент зрелища, в котором общность важнее представления. (Кстати, сколько бы историки ни разоблачали миф о коллективном зрительском шоке при просмотре «Прибытия поезда», показательна уже сама эта мифология.) Все последующие попытки интерпретировать кино как еще одно искусство были направлены как раз на то, чтобы вернуть зрителя из этой регрессивной общности к субъективности личного, индивидуального восприятия. Однако акцент на способности переживать и осмыслять фильм как произведение стирает сферу экстагической (неиндивидуальной) аффективности кинематографического образа, приводит к постоянной реанимации различий между высоким и низким, прекрасным и безобразным, истиной и ложью, что закрывает путь к невыразительному, к банальному, ставшему видимым, к тому, что составляло неотъемлемую часть фильмов Люмьер и что не только не противостояло успеху этих фильмов, но, скорее всего, было его условием.

Многочисленные клише, которыми сегодня питается киноиндустрия, имеют лишь косвенное отношение к тому невыразительному, что лежало у истоков кинематографического образа.

И здесь сразу следует разграничить неизобразительное и то, что принято считать не визуальным. К порядку не визуального часто относят звуковое, гаптическое (тактильное), нарративное. Однако сегодня

приходится констатировать, что все это, так или иначе, является составной частью визуального аспекта кинематографического образа. Характерные примеры: закадровый голос или закадровое звуковое пространство; крупный план, дающий фактуру предметов, вводящий тактильное измерение в визуальный образ; нарративные жанровые клише, когда ожидание опережает изображение, хотя может и не совпадать с ним. Жиль Делез во втором томе книги «Кино» («Образ-время») описывает это как новую оптико-звуковую ситуацию, приходящую в кино на смену видению³.

С другой стороны, принципиально отличие того, что мы здесь называем неизобразительным, от неизобразимого, того, что принципиально нельзя изобразить, что находится за рамками любого изображения. Неизобразимое отсылает нас к трансценденции или, говоря мягче, к абстракции. В отличие от неизобразимого, неизобразительное принадлежит порядку изображения. Это — невыразительное в самом изображении, то, что располагается вне рамок взгляда, устроенного миметически. В неизобразительном разрывается связь образа и изображения⁴.

В этой связи возникают, по крайней мере, два принципиальных вопроса. Во-первых, кто субъект восприятия подобных образов слабой интенсивности, если индивидуальное восприятие и сознание оказыва-

³ См.: Делез Ж. Кино. М.: Ad Marginem, 2004.

⁴ Проблема присутствия неизобразимого в изображении — одна из тех, что лежит в основании западноевропейского понимания образа и отсылает нас к давнему спору иконопочитателей и иконоборцев. Иконопочитание, принципиальное разделение идола и образа-иконы усилиями патриарха Никифора и Иоанна Дамаскина восторжествовало в православии и католичестве. Протестантизм же, напротив, разделяет идеи иконоклазма. Роль подобного разделения крайне велика, а приход новых технологий (таких, например, как фотография) заново возвращает нас к условиям восприятия образа, к самой проблеме разделения образа (сплетения изобразительного и неизобразительного плана) и изображения (представления, репрезентации), что прекрасно показывает М.-Ж. Мондзэн в своем анализе иконической экономики (см.: *Mondzain M.-J. Image, icône, économie. Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain.* Paris: Seuil, 1996). Этой же проблеме посвящена диссертация Н. Сосны «Фотография и образ: философский анализ концепций Р. Краусс, М.-Ж. Мондзэн и В. Флюссера» (Институт философии РАН, 2005). Однако различие между неизобразимым и неизобразительным, принципиальное для нашего анализа, остается за рамками этих работ.

ются здесь бессильными. И, во-вторых, каков возможный язык описания этих образов.

В поисках субъекта восприятия кинообраза мы акцентируем ту общность-в-образе, которая Канту виделась как некая форма общего чувства (*sensus communis*). И это не только многочисленные клише, которыми сегодня питается киноиндустрия, но и то *невывразительное*, что лежало у их истоков.

Возможно, что и нет никакого единого специфически кинематографического образа, а все, что кинематограф делает самым фактом своего существования, «деградируя» или «развиваясь», просто меняет наше отношение к образу как таковому. И клише оказываются интересны именно тем, что указывают не только на свои формальные характеристики, на приемы по захвату зрительского внимания, но, что не менее важно, и на собственный исток — экстатическую общность-в-образе. В образе не для общества и не для людей, а в образе, в котором общность обнаруживает себя почти механически, подобно тому как она обнаруживает себя в архаическом ритуале.

Когда мы пытаемся найти кинематографическую специфику в аффектах общности, то фактически принуждаем себя идти от изображения туда, где образ и изображение расходятся. Следуя по этому пути, приходится постоянно удерживать внимание на различии между изобразительным и неизобразительным (невывразительным). Последнее как раз и есть область настоящего эксперимента, который кинематограф производит с нашим восприятием, реабилитируя те силы банального, не замечаемого нами в повседневности, от которых уклоняется взгляд, но которые открывают целый мир микроощущений и микродействий, предшествующих интерпретациям слова и взгляда.

Вопрос состоит в том, как говорить об этой банальности, — настолько банальной, что она практически уклоняется от нашего взгляда, но при этом с какой-то неумолимой очевидностью является необходимой характеристикой кинематографического образа.

Вот здесь и оказывается крайне продуктивна теологическая аналитика, которая как раз была посвящена анализу вещей либо недоступных восприятию (Бог), либо его изменяющих (чудо). Христианская теология, постоянно имеющая дело не просто с описанием трансцендентного, но создающая целый инструментарий, чтобы показать присутствие Бога в мире, фактически имеет дело с миром тех образов, которые внеположны индивидуальному восприятию и, более того, —

указывают на его ограниченность. Откровение и чудо относятся именно к таким образам.

И, чтобы максимально приблизиться к коммуникативному кинематографическому образу, зададимся сначала вопросом о том, что есть чудо как образ. Сразу оговоримся, что мы не будем понимать чудо как нечто, что привнесено в мир извне (необъяснимыми силами трансценденции), хотя это и противоречит многим теологическим интерпретациям. Мы также не будем считать чудо обычным фокусом и относиться к нему рационалистически, полагая, что для всех чудес можно найти объяснения с точки зрения здравого смысла. Кроме того, чудо, как это уже стало ясным, не будет для нас и метафорой, когда само это слово оказывается легко приложимо как к новейшим техническим изобретениям, так и к особенно затронувшим нас произведениям искусства, а также непонятным явлениям природы. (Все это вполне согласуется с рассуждениями о. Сергия Булгакова, согласно которым «чудеса естественны, а не противоестественны и не сверхестественны»⁵, и что «в них выявляются возможности, заложенные в отношении человека к миру»⁶).

Мы исходим из того — и это, кстати, нисколько не противоречит христианству, — что чудо — в мире и принадлежит этому миру. Только в христианской догматике чудо диалектически связано с откровением, является необходимым условием веры, но и не существует без веры. Попробуем, однако, сделать акцент не на связи откровения и чуда, а на их различии. Заметим, что те материальные чудеса, которые совершает Иисус, в некотором роде бессмысленны. Они словно нужны для привлечения внимания тех, кто не может (да и не должен) понимать речи, притчи, проповеди. Видение и понимание здесь идет мимо знания, утверждающего, что нечто невозможно или что нечто противоречит букве закона.

«Ваши же блаженны очи, что видят, и уши ваши, что слышат, ибо истинно говорю вам, что многие пророки и праведники желали видеть, что вы видите, и не видели, и слышать, что вы слышите, и не слышали»⁷. Итак, в чудесах, творимых Иисусом, Бог обращается не к пророкам, а к обыкновенным людям, не знающим толк в мудрости Торы, не готовым к откровению, а возможно, даже и к вере. Иисус обращается

⁵ Булгаков С., прот. О евангельских чудесах. М.: Русский путь, 1994. С. 31.

⁶ Там же.

⁷ Мф. 13:16–17.

к профанному миру повседневного существования простых людей, наполняя его неожиданным содержанием. Собственно, чудеса и позволяют открыть содержание повседневности для каждого.

В теологии то, что мы противопоставляем как оригинальное и банальное, присутствует в неявной, но очень значимой оппозиции «откровения» и «чуда». Откровение — то, что дано пророку как его способность к индивидуальному посредничеству с Богом. В то время как чудо — образ, который принадлежит миру и достигает каждого, объединяя людей в экстатическом радостном изумлении. Именно в этот момент несведущим открывается то, что сокрыто для мудрых.

Итак, чудо в каком-то смысле даже противостоит откровению. Через откровение обретается вера, происходит непосредственный контакт с трансценденцией. Что же касается чуда, то оно предстает абсолютно материальным и предполагает не присутствие трансценденции «здесь и сейчас» и важность такового, а некое сообщество свидетелей чуда, свидетелей того, что кажется невозможным. Не случайно, что с чудесами по-настоящему мы имеем дело только в Новом Завете, где, в отличие от ветхозаветных чудес-откровений, творимых Богом, их совершает Иисус-человек. Иисус открывает своими чудесами простоту и банальность того, что казалось невозможным, что противоречило самому «закону природы». По сравнению с ветхозаветными, чудеса Иисуса могут показаться почти что проделками фокусника или шарлатана. И для мудрецов и пророков это так и должно выглядеть. Но в том и сила Иисуса, что он обратился к людям, минуя тех, кто монополизировал мудрость и слово Божие, — минуя книжников и фарисеев. Язык чудес, использованный Иисусом, был в своем роде языком-для-народа, через который возникало иное отношение и к Богу, и к вере, и к тому, как толковать Ветхий Завет.

Язык чудес — это язык, исходящий из потребностей тех, кто не наделен знанием или властью, тех, кто лишен мудрости и пророческого дара. Это именно язык для несведущих, в котором присутствует, говоря словами Карла Барта, «торжество и радость», «поддержка и исцеление». Можно даже полагать, что в этом языке чудес материализуются неиндивидуальные желания, те токи жизни, которые прорываются за рамки указующей и карающей буквы закона.

Чудо вторгается в причинно-следственные связи, которые кажутся нам устоявшимися, но таковыми не являются, и разрывает их. Для Юма, например, вообще не было проблемы чуда, поскольку связь причины и следствия интерпретировалась им как привычка, а чудо пред-

ставляло собой не более чем непривычное, т. е. именно то, в чем и обнаруживается недостаточность логики, законодательно связывающей причину и следствие, стимул и реакцию. Чудо как образ располагается в сердцевине этих связей, представляя настолько банальным, что взгляд его всегда минует. Иначе говоря, чудо — это не направление взгляда, но экстаз общности, при котором нет единого свидетеля (пророка). Это направление не может быть выбрано индивидуально, более того, это и не направление, поскольку здесь нет ни «взгляда мудреца», раскрывающего истинную природу вещей за покровами видимости, ни «взгляда пророка», идущего еще дальше, в глубь бытия нематериального мира. В чуде превалирует желание, находящее свое разрешение в моментальном образе, чье действие порождает аффективную ситуацию — «соприкосновением тел», делающим их воспринимаемыми, мыслящими и верящими.

Кинематографический образ располагается в максимальной близости к тому, что мы называем «чудом» и что таит в себе угрозу разоблачения самых разных претензий на Истину, а потому постоянно оттесняется в сторону либо художественными откровениями авторов, либо прагматической мудростью индустрии.

Но если мы начинаем сопротивляться искусству и деньгам, то открывается иная история кино и иная история кинематографического образа. Эта история — не история достижений, не история фильмов, режиссеров, направлений, а история ошибок, событий и встреч, в которых кинематографический образ неожиданно обнаруживает себя в самом непритязательном и непривлекательном месте, там, где, кажется, уже нет никаких зрителей, а остается лишь никем не востребованное изображение (изображение, которому отказано в праве быть изображением). Вот точка, откуда начинается иное измерение образа. Об этом первом шаге в направлении чуда — фильм Тима Бертона «Эд Вуд» (1994). Он рассказывает историю реального голливудского режиссера-неудачника, снявшего несколько дешевых трэш-фильмов. Главный герой фильма Эд Вуд (Джонни Депп) — с одной стороны, типичный заложник жанровых стереотипов. С другой — им движет не желание прославиться, но настоящая кинематографическая страсть, некое «абсолютное» чувство кинематографа, делающего его порой настоящим экспериментатором. Он ограничен в средствах, у него мало пленки, дешевые актеры, минимум реквизита и сжатые сроки. Все это заставляет его проявлять изобретательность не только на съемочной площадке, но и в жизни, постоянно переплетающейся с кино, являю-

щейся его своеобразным продолжением. В фильме есть показательный трагикомический момент. Эд Вуд приглашает в свой фильм Белу Лугоши, некогда знаменитого, но всеми забытого классического исполнителя роли Дракулы, и он умирает как раз во время съемок. Эд Вуд вынужден доснимать сцены с только что умершим Лугоши, как если бы тот был живым. Мы словно присутствуем при двойном воскрешении Лазаря. Но, что важно, именно этот «худший из всех режиссеров» сначала вернул радость существования обездоленному актеру, а затем реанимирует его с помощью технологии кино буквально, преодолевая даже физическую смерть. Эффект чуда усиливается еще больше, когда многократно прокручиваются последние кадры с еще живым Лугоши, в которых нет ничего особенного, кроме того, что он двигается. И это невыразительное движение старого и больного человека оказывается значимей всех эффектных приемов и зрелищных кадров, на которые ловится публика. Черно-белый «Эд Вуд», выполненный в характерной для Бертона манере, совмещающей мрачный стиль *film noir* и эстетику комиксов, Дика Трэйси и Бэтмена, дополнительно подчеркивает парадоксальность кинематографического чуда. Одиночество и немощь автора фильма перед неприметным событием воскрешения обнажает кинематографический образ, оставляя в стороне все формальные достижения фильмов.

Мы не знаем, что произошло с Лазарем, нам известны лишь свидетельства о его воскрешении. Мы не знаем, достоверны ли эти свидетельства, но они многочисленны. Так и современный зритель, смотря кино, становится экстатическим свидетелем недостоверного чуда. Но чуду и не нужна достоверность: ему нужен экстаз, общность в свидетельстве того, для чего не бывает одного свидетеля. Именно в экстатическом состоянии, выходя за рамки собственного «я», своего восприятия и мышления, и входя в пространство открытости простым и примитивным образам, мы оказываемся причастны чуду. Чудо открывает нам неизобразительное и невыразительное как те силы, в которых нет намека на господство, на давление ценностей знания и закона. Чудо открывает торжество жизни.

Трансценденция, напротив, отсылает нас к неизобразимому, к тому, что располагается за пределами любого возможного изображения. Когда аббат Эфр задавался вопросом о возможности кинематографа дать ощущение присутствия божества, то речь шла именно об открытии. Тот стиль, который аббат Эфр назвал трансцендентным и который он усматривал, прежде всего, в кинематографе Карла-Теодора

Дрейера и Робера Брессона, стремится к такой минимизации изобразительных средств, что сама нищета изображения оказывается говорящей⁸. Зритель здесь проходит путь аскезы, научаясь видеть «мимо» изображения, но и «мимо» образа. Так, в фильме Дрейера «Слово» (1954) есть сцена с воскрешением умершего. Но здесь, в отличие от бертоновского фильма, воскрешение постоянно подготавливается. Взгляд зрителя словно проходит практику обучения странному замедленному движению, обитанию в особом светоносном пространстве, где постепенно уходит память об обыденной реальности и мы плавно, вслед за персонажами, переходим в реальность духовную. В этом пространстве воскрешение предстает не как чудо, а как нечто естественное, хотя и неизобразимое и невообразимое. Эта естественность не предполагает никаких свидетелей, поскольку в образе воскрешения находит свое воплощение сам Бог. В фильмах подобных «Слову», достигающих религиозной чистоты и литургичности, сакральное обнаруживается на исходе самой материальности образа. Однако даже там мы вправе говорить о кинематографическом воплощении, подразумевающем некоторый ритуал. Ведь когда и Эли Фор, и Амедео Эфр пишут о литургических истоках кинематографа, то за этим слышится *sede ecclesiam*, предполагается «сообщество верующих», которое, до того как стать церковью, является сообществом свидетелей чуда. И первыми были апостолы (буквально — свидетели воскресения Христа).

Вернемся к тому противопоставлению оригинального и банального, о котором ранее шла речь. Рассмотрим два типа взгляда. То, что называется в культуре оригинальным, уже в самом этом именовании указывает на некоторую ценность, связанную и с причастностью «новому», и с принадлежностью к «истоку». Взгляд, отмеченный оригинальностью (авторский и новаторский), всегда отсылает нас к избытку зрения, или к некоему «знающему» или даже «пророческому» зрению, позволяющему смотреть в глубь объекта, видя в нем то, что не замечают другие, либо смотреть, выбирая объект среди прочих, т. е.

⁸ Помимо работ Эфра (в частности: *Agel H., Ayfre A. La cinéma et la sacré*. Paris: Cerf, 1961; *Ayfre A. Cinéma et mystère*. Paris: Cerf, 1969) можно упомянуть книгу Шрайдера П. (*Shreider P. Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. Berkley: Los-Angeles; London, 1972) и статью автора этих строк, посвященную бертоновским экранизациям произведений Толстого и Достоевского (*Аронсон О. Экранизация: перевод и опыт // Синий Диван. Журнал под редакцией Елены Петровской. 2003. № 3*).

обладая некоторой привилегией в распознавании ценности — «мудростью» или хотя бы «вкусом». Другой же взгляд, в отличие от первого, представляющего собой активный и властный тип восприятия, связан скорее со сферой «слабой» аффективности. Здесь восприятие рассеяно, не сконцентрировано — его даже вряд ли можно назвать в полной мере «нашим» восприятием, поскольку мы в этот момент находимся в некотором режиме «общего чувства», того, что Кант называет *sensus communis* и что является для него одним из условий возможности суждения, а фактически — его невозможности, антиномичности, вечной отложенности. Это не просто сфера расхожих сюжетов, плоских изображений, опознаваемых нами в качестве вульгарных стереотипов, но то, что отсылает нас к парадоксальному «истoku клише», невозможному месту-образу, из которого стереотипы возникают. Это зона действия иных сил, нежели те силы господства и потребления, которые используют клише в практических целях и которыми движет только успех⁹. (И это уже не тот упоминавшийся люмьеровский «успех», понимаемый как событие, в котором *sensus communis* неожиданно материализуется в образах.) В последнем случае мы имеем дело либо с признанием (авторства и оригинальности), либо с коммерческой эффективностью, когда кино торжествует как хорошо работающая социальная технология.

Итак, чудо предполагает иной «успех», который ведет нас не в кабинет продюсера, подсчитывающего убытки или дивиденды от фильма, а в темноту кинозала, в пространство совместности восприятий, где коммуницируют не столько взгляд и световые экранные образы, сколько тела реагирующие и пассивные, присутствующие и отсутствующие. Сегодня темный зал, куда попадает зритель, — место трансформации его чувственности. Он предполагает невидимую, погруженную во тьму общность. Более того, этот эффект уже настолько сильно связан с движущимся изображением, что о нем можно говорить даже в том случае, когда мы садимся перед телевизором и в полном одиночестве просматриваем видеокассету. Общность, рожденная в аффективном опыте коллективного просмотра, похоже, навсегда соединилась с киноизображением. Собственно, этот опыт общности и лежит в самом основании кинематографической практики, а не является ее целью. Это — сила жизни, порождающая технологию, а не культурный или социальный эффект.

⁹ Подробнее см.: Аронсон О. Кант о кино // Аронсон О. Метакино. М: Ad Marginem, 2003.

Видимость, изображение, выразительность суть то, что всегда *уже* закреплено в актуальном отношении к кинообразу как «буква», как закон, претендующий на право быть естественным законом, иметь отношение к самой сущности кинематографа. Однако именно актуальное отношение к кинематографу и позволяет смешивать его с набором фильмов, подменять кинематографический образ эпизодами отдельных лент. Когда же мы в поисках специфики кинематографического образа производим редукцию видимостей, изображений и других всевозможных образов-представлений (а ведь нам проще всего понимать образ именно как картинку, как нечто, что произведено изображением или создано как изображение), то может показаться, что мы остаемся наедине с пустотой, со сферой принципиально невидимого и неизобразимого. Однако это — следствие того, как мы привыкли понимать образ. А привыкли мы его понимать именно как нечто произведенное либо взглядом, либо воображением. И эта «произведенность», отсылающая нас постоянно в пространство произведения, возвращающая нас к практике искусства, находящая, казалось бы, незыблемое подтверждение в существовании киноиндустрии, заслоняет иную возможность интерпретации образа. Именно подобная почти неустраняемая «произведенность» образа заставляет мыслить даже самые смелые эксперименты в литературе в логике telos'a, моделируя невозможный взгляд. Но, в отличие от литературы, которая пишется хотя бы «для умирающих ягнят», и в отличие от фильмов, которые снимаются для кого-то, кино прорастает как жизнь, и его образы заполняют пространство реальности, максимально уплотняя его, делая его непроницаемым для языка. Здесь говорит другой язык, язык аффективных общностей, или — язык десакрализованных чудес, которые не зависят ни от какого взгляда. Сам взгляд проявляется в качестве их следствия.

Кинематографический образ сегодня предстает как секуляризованный вариант чуда в силу того, что предполагает «банальное» как условие совместной радости. Это не «новое творение», а зона имманентности миру. И, наконец, как бы мы его ни назвали — кинематографический, коммуникативный или секуляризованный образ-чудо, он — дело рук человеческих («Я творю, и вы сотворите и больше сих сотворите», — говорит Иисус¹⁰), он — та слабая общность-в-аффекте, где меняются наши представления и ценности.

¹⁰ Ин. 14:12.

Однако почему именно приведенная в движение картинка стала тем необходимым условием, когда восприятие оказалось в месте рассогласования образа и изображения, образа и взгляда? Почему эти «темные образы» из кинозала предполагают сообщество, а не индивида в качестве субъекта восприятия?

Некоторые возможности ответа на эти вопросы были заложены уже в тот самый момент, когда родился кинематограф, т. е. в самом конце XIX века, — в книгах «Материя и память» Анри Бергсона и «Толкование сновидений» Зигмунда Фрейда. И если фрейдовский психоанализ был почти сразу признан одним из удачных языков для описания природы кино, и рассуждения о сновидческом характере кинематографа, о «коллективном сновидении» постоянно возникают на протяжении всего XX века, то бергсоновское описание образов было реализовано только в 1980-е годы в двухтомнике Жиля Делеза «Кино».

Бергсоновская идея состоит в том, что мир — это набор образов и что не предметы и вещи, а именно образы материальны. Здесь радикально постулируется самостоятельность, множественность и случайность образов. Они — язык самой материи. Такие образы уже не «образы чего-то», они не предполагают соотношения с каким-то изображением, как не предполагают и миметизма взгляда, конфигурирующего некоторый хаос в образ. Взгляд в этой ситуации не извлекает видимое из мира, но наделяет видимостью его малую часть, идентифицируясь с нею, делая эту ничтожную область видимости «своей субъективностью». Множество образов при этом остается в стороне, но продолжает действовать и воздействовать как образы-аффекты, образы-воспоминания, образы-ожидания, всегда нечеткие и смутные.

Опираясь на эту теорию, движение кинематографической картинки можно и должно интерпретировать не в духе серии сменяющих друг друга статичных изображений, для которых человеческий глаз становится механическим аппаратом, а исходя из того, что человеческий глаз воспринимает не только статичные состояния, но и движение в целом. Другими словами, образ-движение предшествует тем знакам-изображениям, опираясь на которые разум уже вторым ходом интерпретирует движение. Делез, следуя Бергсону, указывает, что движение как образ неделимо (его нельзя соотносить с пройденным пространством) и что оно всегда в «промежутке» (его нельзя восстановить через однородные «срезы» пространства, а значит, в определенном смысле, движение и образ оказываются тождественными). Для Делеза это означает, что образ-

движение находится за рамками «естественного восприятия»¹¹. Но можно сказать и иначе: для того восприятия, которое открывается в кинематографическом образе-движении, уже нет ничего естественно-го, или, другими словами, оно оказывается открытым чуду.

Кинематографическое восприятие обнаруживает разрыв между взглядом и образом. Взгляд всегда активен и несвободен, ему кажется, что он выбирает для себя объект (момент, мгновение...), но на практике он движется не от кадра к кадру, а от одного привилегированного момента к другому. Кино же в самом своем технологическом истоке словно реабилитирует непривилегированные моменты, «какие-угодно-мгновения», составляющие ту самую образность, изменчивую, динамическую, становящуюся, где всегда недостаточно *моего* взгляда, *собственного* сознания и *индивидуальной* телесной реакции. Для Делеза образы-движения — чистый план становления, где фиксируется становление восприятия иным: приостанавливается господство взгляда, направленного на вещи, — он оказывается словно записан в них заранее как некий образ-в-себе, говоря языком Бергсона. Но на языке теологии подобный образ-в-себе и есть то, что мы описывали как чудо. Он не предполагает индивидуального зрения, а возможно, и зрения вообще. Он предполагает свидетельство других, их сопричастность моменту изменения самих характеристик зрения и восприятия. Для такого взгляда нет объекта (или, точнее, его объект постоянно ускользает), нет глубины и смысла, а все, что есть, — это аффективность опыта, проходящего через сингулярные точки пространства-времени, которые сохраняются на пленке вопреки воле познающего, созерцающего, интерпретирующего субъекта.

Собственно, фрейдовское «сновидение» строится по тому же принципу: это желание, обнаруживающее себя в наборе образов, каждый из которых не имеет содержания. Сновидческий образ не соотносим с каким-то конкретным объектом желания — наоборот, сам ускользающий объект (или линия его ускользания) может быть обнаружен как некий закон соединения этих случайных образов. То, что Фрейд называет символическим анализом сновидения, предполагает именно устранение смысла конкретных изображений. Символ обнаруживает ложность любого изображения, любого представления. Его задача исчерпать возможности видимого, обнаружив за знаками и синтаксисом собственно монтажную структуру, образующую единый «дополни-

¹¹ Делез Ж. Кино. С. 48–52.

тельный» смысл, который возникает из соположения нескольких ложных видимостей. Задача Фрейда лишить сновидение повествовательности, устранив из него все «если», «потому что», «или — или», «несмотря на то что», поскольку само сновидение не обладает средствами для изображения этих логических конструкций. Логическим законом здесь является одновременность, утверждает Фрейд в «Толковании сновидений»¹². Такое сопричастие разнесенных, удаленных друг от друга объектов, порождающее иной смысл, сильно напоминает эйзенштейновскую теорию «интеллектуального монтажа». Однако у Эйзенштейна это прежде всего некая теория кинематографического воздействия на зрителя, в то время как для Фрейда первостепенное значение имеет то, что эти образы сна являются самой психической материей (сон предстает здесь своеобразным бергсоновским миром образов, который структурируется *работой сновидения*). Символический анализ практически устраняет проблему взгляда, лишает его возможности выбирать моменты в качестве привилегированных. Все, что остается, — связывать какие-угодно-моменты в синтаксические конструкции, создавая странные, «поэтические» повествования.

Традиция интерпретировать сон как поэзию, выделяя в нем, прежде всего, метафору или аллегория, характерна для многих авторов от Колриджа до Борхеса. Сопоставление фильма с коллективным сновидением в разных формах продолжает воспроизводиться по сей день, особенно в разного рода психоаналитических трактовках кинематографа. Мы далеки от подобной аналогии. Для нас важнее то, что кинематографические образы, покидая экран, интенсивно заполняют все пространство существования современного человека. В этом смысле современный мир, ставший собственным виртуальным образом, получает в теории Бергсона прекрасную модель описания, а во фрейдовском анализе бессознательного — тот язык, на котором можно говорить об этом мире.

Ведь так или иначе встает вопрос, как же описывать эти остаточные образы, в которых редуцировано изображение и которые уклоняются от взгляда. И кто субъект этого описания. Попытка придать кино характер искусства или поэзии — попытка одолжить этот язык у теории (практиковавшей анализ произведений). Наиболее радикальна в этом отношении позиция Пазолини, постулировавшего поэтический харак-

¹² Подробнее см. главу «Метод анализа сновидений» в кн.: Фрейд З. Толкование сновидений. СПб: Алетейя, 1997.

тер самой реальности, лишив поэзию субъективного начала, а также необходимого *techné* по производству образов. Кино же, непосредственно (эмпирически) обращающееся к этой реальности, извлекает из нее «кинемы» (атомарные незначащие нерепрезентативные образы), которые Пазолини сравнивает с фонемами в лингвистике. Язык кинем конкретен и материален, в нем нет абстракций, и потому кино из самого сердца цивилизации отсылает нас к подобным же архаическим языкам, в которых слово, взгляд и действие были неразрывны.

Собственно, язык чуда и нес в себе эту архаическую составляющую. *Semeion*, знак, — слово, используемое для обозначения чуда в Новом Завете, — как раз предполагает иной характер отношения образа и знака. Чудо — это специфический образ-знак (или даже, в интерпретации Пауля Тиллиха, «знак-событие»¹³), в котором изобразительное предельно стерто, превращено в «мутное стекло», а смысл, напротив, обнажен, смысл, материализованный в свидетельстве, не предполагающем вопросов, как и в неразрывности знамения и веры. В чуде как образе-знаке, знаке-событии дано нечто, что хоть и необычно, но принадлежит материальной стороне мира и что воспринимается только в экстатическом опыте. Без последнего не было бы чуда, а только знание о чуде. В отличие от откровения (*apokalipsis*), указывающего на нашу конечность, на непереводаемость божественного Слова, образы-знаки составляют язык человеческой общности, язык, в котором абсолютная переводаемость осуществляется за счет устранения различий между адресатом и адресантом, между означаемым и означающим. Это не язык понимания, а аффективный язык действия, язык веры и любви.

Столь же материален и язык образов, о которых пишет Делез. И в своей материальности он невольно архаичен и символичен. В этом языке нет вопросов и нет загадок, здесь взгляд не может пробиться сквозь толщу образов вглубь, чтобы получить ответ. Здесь решения предваряют постановку проблем. А символ это и есть для Делеза процесс действия и решения (так же как и для Фрейда, с его идеей дешиф-

¹³ П. Тиллих интерпретирует откровение в терминах познания («раскрытие тайны»), чудо же связывает с экстазом, предлагая понимать *semeion* именно как событие, в котором открывается не тайна, а «стигматы» небытия в реальности» (Тиллих П. Систематическая теология. М.; СПб.: Университетская книга, 2000. Т. 1. С. 113–121.) В ориентации именно на *semeion* (знамение) при полной редукции таома тиллиховское размышление фактически еще раз сводит экстатическое событие чуда к варианту божественного откровения.

ровки сновидений). Решение для него — нечто принципиально противоположное нашей нынешней аллегорической мысли, которая неактивна и все время только и делает, что откладывает и отсрочивает. *Сила решения*, когда восприятие и мышление готовы к перемене, находится на «темной стороне» образа, в неясности перехода, в становлении, в аффективной коммуникации тел — она противостоит *способностям суждения*, свету и мудрости, прозрачности образов, в которых теряется общность и торжествует индивидуальность.

Особенно чуток к этому разрыву Отар Иоселиани в своем фильме «И стал свет» («Et la lumière fut», 1989). Показывая африканское племя, он совмещает «конкретный» архаический «язык природы» с неподвижным кинематографическим планом: человек ложится под деревом в ожидании обеда — с дерева падает плод; жители деревни устраивают ритуальный танец во время засухи — начинается дождь; они покидают свою деревню, бросают на нее последний взгляд, проговаривают заклинание — в тот же миг деревню охватывает пламя. Кроме того, само название фильма Иоселиани можно понимать иронически, как приход цивилизации, уничтожающей индустриальной техникой и различными механизмами идентификации те нетехнологические образы, в которых продолжалась сама жизнь племени. С другой стороны, в названии слышится «и был Люмьер» — или кинематограф. Словно режиссер вступает в сообщество с этим племенем, и проводником на этом пути является причастность его, современного человека, тому самому языку чуда, который мы забыли, но который заново открывается нам в кинематографическом образе.

Своеобразный протокинематограф мы находим в ритуале евхаристии. Здесь как раз наиболее ярко выражен антимиметизм образа-знака, в котором чудо связывается с экстатической общностью-в-тайне. Символический характер евхаристии предполагает, что Слово Божие никем и никогда не может быть воспринято и адекватно понято. Поэтому, когда Христос говорит, преломляя хлеб, «приимите, ядите: сие есть Тело Мое. И, взяв чашу и благодарив, подал им и сказал: пейте из нее все; Ибо сие есть Кровь Моя Нового Завета, за многих изливаемая во оставление грехов»¹⁴, то в этом невозможном соответствии сама невозможность понимания и соотнесения является принципиальной. Христос учит видеть чудесное, невидимого Бога в наиболее обыденном. Ритуал лишь закрепляет эту практику внимания к банальному, к не-

¹⁴ Мф. 26:26–28.

привилегированным случайным мгновениям, связывающим нас в сообщества. Ритуал оказывается условием веры, а вовсе не вера приводит нас к исполнению религиозных ритуалов.

Когда речь идет о моменте чудесного в современном мире, в том мире, где суеверие и вера смешались, где кажется, что только наивные и глупцы еще способны верить в чудо, кино оказывается тем из немногих средств, которые меняют нас. Оно все еще затрагивает архаические силы, способные связать нас в сообщество, заставить пойти по пути опрощения, по пути вина и хлеба. Так, в финале фильма Роберто Росселини «Поездка в Италию» (1953) двое англичан, муж и жена, оказываются в машине среди потока людей, наблюдающих «очередное» итальянское чудо. В течение всего фильма мы следили за тем, как разрушаются отношения супругов. Он (Джордж Сендерс) живет своей жизнью, занимается бизнесом, пьет, мотается по веселым компаниям, она (Ингрид Бергман) посещает музеи, руины, катакомбы. Их мир — монтаж пустых пространств. Он пересекает, говоря языком Делеза, «какие-угодно-пространства» настоящего, она — такие же прошлого. Кроме напряжения и раздражения, не остается, кажется, ничего. Последнее место их хрупкой и невыносимой общности — неаполитанская вилла, которую они как раз и собираются продать. Они возвращаются оттуда на машине, и путь им преграждает толпа, охваченная экстазом свидетельства чуда. Ни зрители, ни герои не видят, что происходит. Рамка лобового стекла их машины на какое-то время становится рамкой кадра, а салон своеобразным кинозалом, где двое интеллектуалов наблюдают наивную киноленту в духе люмьеровского «Выхода рабочих с фабрики». Росселини словно совмещает взгляд зрителей на экран со взглядом своих героев. Мы видим крайне неочевидный фильм в фильме, поскольку распознать «фильм» во фрагменте обыденной реальности крайне сложно. И тем не менее у этой реальности возникает дополнительное измерение — чудо, чье присутствие дано не в изображении, а в свидетельстве, несущем в себе исток ритуала, начало сообщества, аффективную коммуникацию тел. В эту странную коммуникацию неожиданно втягиваются и герои, обнаруживая свободное для чуда место там, где его, казалось, уже не найти, в общности друг с другом, утраченной и забытой. В любви, для которой сегодня оказывается необходим минимальный кинематографический образ, приходящий извне, с той стороны случайного экрана, приходящий как современное чудо, возвращающее жизнь в мир, наполненный разумом и лишенный откровения.

И это, уже и всегда, — новая жизнь, жизнь заново, а возможно, и «новое *вино* в Царстве Отца Моего»¹⁵: ведь не случайно самое первое из чудес было именно радостное и праздничное превращение воды в вино на свадьбе в Кане. Кино, изображая самое будничное и обыденное, привычное и банальное, словно вносит это чудесное экстагическое опьянение, преображает мир, указывая на ту общность, к которой мы еще не готовы. Оно делает нас всех немного апостолами, свидетелями чуда, ежедневно происходящего в непосредственной близости от нас, в жизни, от которой мы отрекаемся раньше, чем успеваем ее ощутить.

¹⁵ Мф. 26:29.

ВРЕМЯ ТЕЛЕВИДЕНИЯ

Экспансия печатной прессы, первого из средств массовой коммуникации, — переломный момент на эволюционном пути развития литературы. Дело не только в том, что газеты стали неисчерпаемым кладезем жизненного материала. Неисчислимы рассказы, романы и повести, в основе сюжета которых — почерпнутый из периодики факт. Превращение такого факта в «прототип» или «прообраз» рассказываемой писателем истории — это как бы прямое произрастание литературного произведения из хроники текущих событий. Вместе с тем нередко случалось произрастание косвенное. Пример его приводит В. Н. Турбин в своей работе, знаменательно названной «16 июля 1933 года»¹. Этой датой помечено начало сюжетных событий в новелле Андрея Платонова «Мусорный ветер». Новелла повествует об ученом-физике из Германии — Альберте Лихтенберге, о его бунте против ужасающей нищеты и голода, в стране царящих, и гибели бунтаря. В связи со скрупулезно точной датировкой начала платоновского сюжета Турбин отмечает, что именно 16 июля 1933 года московская «Правда» опубликовала заметку «Грубый антисоветский подлог германских фашистов», где речь шла «о пропагандистской кампании, поднятой фашистской печатью вокруг... голода в СССР». А на следующий день с завидной оперативностью в той же «Правде» появляется «Открытое письмо колхозников села Беккерсдорф, Немреспублики, германским фашистам», где наряду с прославлением успехов колхозного строительства гневно обличались зарубежные порядки: «Есть ли в Германии хотя бы одно село, крестьяне которого могли бы похвас-

¹ См.: Турбин В. Н. 16 июля 1933 года // Апокриф (Москва). Б. г. № 1. С. 13–33.

тать успехами? Мы знаем, что нет ни одного, потому что крестьяне Германии все более нищают и массами умирают от голода»².

Турбин считал, что «Мусорный ветер» Платонова несомненно родился из словесной баталии с вредоносными клеветниками из-за кордона, которые ложью пытались прикрыть истинное состояние дел у себя в стране. Сюжетные перипетии новеллы не почерпнуты из этой полемики — новелла является суммарной, преображенной, беллетризованной реакцией на нее.

Однако не заимствование материала из периодики — прямое или опосредованное — решающим образом повлияло на литературу. Воздействие прессы оказалось глубинным и привело к выработке нового подхода к изображаемой реальности. Преображение литературы, им вызванное, состояло в том, как пишет Рене-Мария Альберес в «Истории современного романа», что последний стал беллетризованным *документом*. Это понятие у Альбереса не означает, что писатели точно и скрупулезно воспроизводили подлинные факты; проблема документальности ставится у него иначе. Дело в том, пишет Альберес, что «великий реалистический роман прошлого века нельзя понять, если не учитывать, что “тот роман предназначался к публикации в журнале или газете”». Соседство с документальными текстами, заполнявшими периодические издания, накладывало печать и на писательский вымысел. В силу подобного соседства «создатель романа становится... всезнающим существом. Он в любой авантюре, в любом событии из текущей хроники все реконструировал, все понял и все зафиксировал в своей записной книжке; он умеет вещи оживить, умеет описать комнату, в которую входит, а также одежду и внешний вид интересующей его личности; он собрал сведения даже о предках этой личности. Все это не знал “романный” роман предшествующего века»³.

Тяга к дотошной фиксации внешних примет и обстоятельств действительно означала радикальную смену мировидения. Предшествующая литература, скажем — классицистская, остро испытывала, как отмечает Ролан Барт в «Нулевой степени письма», «неприятие биологической личности» и стремилась «к водворению на ее место человека, понятого как сущность»⁴. Обретение же документальности неизбежно вело к затемнению сущностей — они оплотнялись, т. е. погружались

² Там же. С. 20, 23.

³ *Alberès R. M. Istorija modernog romana. Sarajevo, 1967. S. 35.*

⁴ *Барт Р. Нулевая степень письма // Семиотика. М., 1983. С. 324.*

в плоть мира, теряя тем самым чистоту и суверенность, обрстая проходящими, акцидентальными обстоятельствами и явлениями. Растворение субстанциальности в случайном, преходящем явилось закономерным результатом нового мировидения и в то же время ее предполагало и обосновывало.

Новое мировидение грозило литературе утратой самооценности, ставя ее в опасную близость с журналистикой. Как можно судить из теоретических построений Барта, противостояем против такой опасности стало «письмо», посредством которого манифестировалась литературность Литературы. Например, во французском простое прошедшее время (*passé simple*) совсем исчезло из разговорного языка; оно используется лишь в литературных текстах, а потому оказывается «краеугольным камнем Повествовательности... сигнализируя о том, что мы находимся в сфере искусства», ибо «простое прошедшее время входит в ритуал Изящной Словесности»⁵. Вообще, подчеркивает Барт, с конца XVIII века все более ощутимой становится в литературных текстах «совокупность знаков, существующих вне связи с конкретными идеями, языком или стилем и призванных обнаружить изоляцию этого ритуального слова среди плотной массы всех остальных возможных способов выражения». Через подобные совокупности всякий текст «заявляет о себе как о Литературе» и вместе с тем «утверждает Литературу как особый институт»⁶. Эти знаки — будто маска, ее накладывают на текст не ради его индивидуализации, не для того, чтобы подчеркнуть его неповторимость, но ради типизации — чтобы ощутилась его принадлежность к определенному рангу или «сословию» текстов. «Письмо» у Барта и есть такая маска — знамение статуса, манифестация «сословной» принадлежности текста.

Документальность литературы означала, что у нее и у журналистики — общий предмет изображения. По существу, этим общим предметом является не столько сам изображаемый мир, сколько его правдоподобность, его квазиподлинность. Литературный текст изображает мир фиктивный, вымышленный, но посредством достоверных деталей и подробностей тот выдается за подлинный. Журналистский текст — хроникальный или репортажный — сообщает о мире действительном, однако сам этот мир свидетельствует не столько о себе самом, сколько о некоторой идеологии, каковую еще К. Маркс полагал «фаль-

⁵ Там же. С. 320.

⁶ Там же. С. 306–307.

шивым сознанием», а также о социальных чаяниях аудитории, которой сообщение адресовано, и т. д., и т. п. Будучи философски, идеологически или социологически переосмыслен в журналистских текстах, подлинный мир становится квазиреальностью.

В этом общем предмете изображения — в документальности (подчеркнем еще раз, что это понятие употребляется в том смысле, какой придал ему Альберес) различимы две стороны: то, что документируется, а именно — жизненный материал, и средство документирования, т. е. процедуры означивания, синтагматические структуры; иначе говоря — словесная форма. Литература и журналистика словно разделили между собой эти стороны: журналистика претендовала на почти монопольное обладание сферой фактов; литература же все активней осознавала себя как сфера формы. Она, пишет Барт, становится проблемой для литератора; выбор и построение — ответственнейший шаг автора; на ее построение тратятся невероятные усилия; оттого «на место потребительной стоимости письма» ставится «стоимость вложенного в него труда». Барт перечисляет титанов работы над формой: Готье — «безупречный мэтр Изыщной Словесности», Флобер — «обтачивающий свои фразы в Круассе», Валери — «пишущий на рассвете у себя в спальне». Жид — «удобно устроившийся за своей конторкой»⁷. Именно форма, т. е. огранка жизненного материала в муках творчества, сакрализует само творение — вызывает поклонение публики и завистливый пиетет коллег.

Современное литературоведение убеждено, что сакрализация творения есть существеннейшая черта модернизма. Французский критик Доминик Фернандес прямо считает, что «под литературным модернизмом следует понимать культ литературы, доведенный до религиозного преклонения»⁸. Или Умберто Эко пишет: «...модернистским критерием распознавания художественной ценности было новаторство»; текст же воспринимался как новаторский, если являлся «провокационным предложением нового (и трудного для принятия) видения мира»⁹. Культ литературы — это, в конечном счете, культ того, чем она отличается от всех остальных видов текста, т. е. культ формы. В равной мере и новое видение мира реализуется в художественном творении посредством новаторства формы. Тем самым пресса, узурпировав

⁷ Там же. С. 337.

⁸ ЛИК (София). 1983. № 8. С. 3.

⁹ *Eco U. Innowacja i powtórzenie // Przekazy i opinie* (Warszawa). 1990. No. 1–2. S. 12.

сферу жизненных фактов, стала если не родителем, то крестным отцом литературного модернизма.

«Письмо» в понимании Барта — не только совокупность знаков, маска литературности, но и форма, predetermined историческими условиями и социальными обстоятельствами. Письмо как знаковость и форма совмещало в себе разнонаправленные, более того — противоположные тенденции. Посредством огранки жизненного материала оно снабжало воображаемый мир «формальным свидетельством о его реальности, в то же время сохранив за этим знаком двусмысленный характер двойственного объекта, — одновременно правдоподобного и ненастоящего»¹⁰, поскольку он знаменовал собой также литературность Литературы. От подобной двойственности литература стремилась освободиться в том, что Барт назвал «нулевой степенью письма», когда оно «сводится к своего рода негативному модусу, где все социальные и мифологические черты языка уничтожаются, уступая место нейтральной и инертной форме». Язык при этом становится прозрачным, такой прозрачности достиг Камю в «Постороннем»; «нулевую степень», полагает Барт, «можно было бы даже назвать журналистским письмом, если бы только журналистика не прибегала то и дело к формам повелительного и желательного наклонений (т. е. к формам патетическим)»¹¹. Иначе говоря, газетному тексту, как подчеркивает Барт, не свойственна «нулевая степень письма», т. е. прозрачность и неощутимость языка, необходимая для того, чтобы «заговорили сами факты»; газетный язык тоже жаждет своей осязаемости, а потому и он щедро снабжается знаками, свидетельствующими о «газетности» Газеты.

За первым СМК последовали другие — кино, радио, телевидение. Все они устанавливали собственные взаимоотношения с литературой — соответственно своей природе, своим возможностям и осуществляемым функциям. Попробуем сказать о природе и функциях ТВ, чтобы выяснилась специфика его взаимоотношений с литературой.

Андре Мальро непоколебимо верил, что каждое искусство создает как бы некую сокровищницу: скульптура творит воображаемый Музей, литература — воображаемую Библиотеку. Экспонаты для такой Библиотеки или Музея отбираются не в силу их формальных достоинств, не в силу художественного мастерства авторов. Мальро придает этим причинам смысл экзистенциальный: «За каждым шедевром, —

¹⁰ Барт Р. Нулевая степень письма. С. 322.

¹¹ Там же. С. 343.

пишет он, — мечется или ропщет укрощенная судьба». Она тут синоним экзистенции, земного существования, которое отдано во власть «игры роковых сил», образующих в этой игре «мир судьбы». Художник, сотворивший экспонат Воображаемого Музея или Воображаемой Библиотеки, несвободен от «мира судьбы», однако этот мир над ним не властен; поскольку «голос художника черпает свою силу в том, что, рожденный одиночеством, он скликает к себе всю вселенную, чтобы навязать ей человеческие интонации»¹². Даже лишь созывая «роковые силы», а тем более — навязывая им «человеческие интонации», художник словно держит их в подчинении, а значит — побеждает их, т. е. «укрощает судьбу». Воображаемый музей или Воображаемая Библиотека и есть сокровищница таких побед; они вечно живы и вечно актуальны, хотя то, что они непреходящи, зачастую прямо и явственно не осознается людьми.

Своим существованием эта сокровищница предопределяет дальнейший ход и развитие искусства: всякое значительное произведение возникает в диалоге с нею. Оттого «пастух Джотто сформировал свой гений, скорее восхищаясь фресками Чимабуэ, чем поглядывая на своих баранов»¹³; оттого «Флобер — первый французский романист, ощутивший абсурдность человеческого удела, но двойственность этого удела обусловлена для него не смертью, а миром написанного, по отношению к которому этот удел смехотворен»¹⁴. Воображаемый Музей, стало быть, продолжает себя в своих порождениях, словно заботясь о непрерывности собственного существования. Эту заботу Мальро ощущает даже у Флобера, чьи герои — представители третьего сословия, мелкие буржуа, не претендуют на родство с великими фигурами из Библиотеки и недостойны его.

В своих поздних работах, скажем, в «Бренном человеке и литературе», Мальро предпочитал говорить не о Воображаемой Библиотеке или Музее, но вообще о мире воображаемого, по отношению к которому музей или библиотека являются лишь частными его реализациями. Этот мир, чтобы воплотиться, словно избирает для себя определенное «поле» — театр, живопись, литературу. Тем самым «мир воображаемого творит и бережет собственные ценности, переходя от одной формы в другую». Эти переходы причудливы и своевольны, т. е. во-

¹² Мальро А. Зеркало лимба. М., 1989. С. 253, 252.

¹³ Мабраих А. L'homme précaire et la littérature. Paris, 1977. P. 149–150.

¹⁴ Мальро А. Зеркало лимба. С. 287.

площения этого мира «следуют друг за другом скорей благодаря метаморфозам, чем родству»¹⁵.

Кинематограф, считает Мальро, мог стать новым миром воображаемого и претендовал на это, однако «ребенок вырос, но не повзрослел». Затем происходит становление телевидения — «возникает уже новый мир воображаемого, лишенный следов». О них говорится потому, что во время забастовки мусорщиков все другие отходы оказались не видны под выброшенными номерами газет и журналов. Не оставляющее следов телевидение является тем не менее «наследником прессы, потрясает ее и сгущает, ища свою цель в собственной своей форме, которую навязывает, а не в комментарии, который ей сопутствует»¹⁶.

У кино, а тем более — у телевидения не было и не могло быть ни своего Музея, ни своей Библиотеки. Их наличие необходимо, поскольку Музей или Библиотека выполняют роль катализатора, возбуждителя творческих потенций. «Не отсутствие типографской машины, — убежден Мальро, — или газет помешало античным авторам создать роман. И, разумеется не нехватка воображения — у них не было нашей библиотеки»¹⁷. При отсутствии собственной библиотеки кино 1920–1930-х годов все-таки пыталось выразить мир воображаемого, а потому «могло соперничать с литературой», тогда как телевизионная продукция «меньше руководствуется воображением, а более ориентирована в сторону иллюзионизма» и, стало быть, «телевизионный мир воображаемого — не наследник того избранного кинематографа и его гения»¹⁸. На телевидении, ориентированном в сторону иллюзионизма, не сакральное искусство Библиотека творит новое искусство, чтобы себя продолжить, но сама действительность, не освященная, не облагороженная этой сакральностью, хлынула через прозрачные экраны приемников к зрителю. Благодаря ТВ широко раздвинулись границы непосредственно видимого мира; традиционную формулу «здесь и теперь» телевидение, как считает Мальро, превратило в «везде и теперь». Ход рассуждений Мальро неуклонно подталкивает к выводу, который, однако, на страницах «Бренного человека...» прямо и открыто не делается — к такому именно, что телевизионный мир воображаемого и есть сама реальность, в непомерном изобилии хлынувшая к

¹⁵ *Malraux A. L'homme précaire et la littérature. P. 211.*

¹⁶ *Ibid. P. 206.*

¹⁷ *Мальро А. Зеркало лимба. С. 289.*

¹⁸ *Malraux A. L'homme précaire et la littérature. P. 211.*

зрителю. Вместо этого вывода автор «Бренного человека...» много и выразительно пишет о том, что прежде, скажем, — во времена ПIANO Карпини или Марко Поло, дальние страны казались таинственными и баснословными, а люди там укрывались от солнца непомерно разросшимися ушами, как зонтиками. Телевидение же со своим «сейчас и везде» лишило неведомую прежде реальность ее экзотичности: она мелькает в сюжетах информационных передач как фон событий, таких же, какие типичны и «у нас»: вступлений президентов в должность, похорон государственных деятелей или же уличных беспорядков. А становясь подобным фоном, экзотическая реальность уже неспособна претендовать на место в мире воображаемого. Телевидение, стало быть, бездумно рубит сук, на котором могло бы усадить свое величие и значимость.

Говоря в «Бренном человеке...» о телевидении, Мальро словно забывает свои прежние представления об искусстве или не решается применить их к ТВ. В «Голосах безмолвия» (1951) он патетически писал: «Искусство — это антисудьба»¹⁹, поскольку художник «скликает к себе всю вселенную», чтобы «навязать ей человеческие интонации», тем самым в творении художника совершается «вторжение мира сознания в мир судьбы»²⁰; этот последний благодаря такому вторжению преодолевается духом и в духе; оттого искусство и становится «антисудьбой».

Дело не в том, чтобы, применив мысли Мальро об искусстве к телевидению, тем самым возвысить и облагородить, его, а в том, что телевидение ставит своего зрителя в ту же позицию по отношению к реальности, в какой, согласно Мальро, находился художник. Благодаря своему «сейчас и везде» оно будто скликает к зрителю всю вселенную; оно сталкивает зрителя с «миром судьбы» как таковым, в его земном и конкретном выражении, словно надеясь, что перед каждым приемником произойдет маленькое чудо — совершится «вторжение мира сознания в мир судьбы». Телезритель, как и художник у Мальро, свободен по отношению к этому миру, однако художник обретал свою свободу в духовном усилии, телезрителю же она достается заранее и как бы автоматически. Эту «штатную» свободу телезрителя ощущает и Мальро, когда пишет, что тот может заставить умолкнуть даже выступающего главу государства, нажав на выключатель приемника: в

¹⁹ Мальро А. Зеркало лимба. С. 259.

²⁰ Там же. С. 253, 252.

этом жесте телезритель осуществляет «свою странную свободу; а когда в реальной жизни он решится на такую безответственность?»²¹

Таково одно из природных свойств телевидения: человеку, уединившемуся в тепле домашнего очага, оно возвращает «мир судьбы», но превращенный в собственную тень, а значит, дематериализованный и облегченный. Вместе с тем ТВ дает своему зрителю шанс властвования над дематериализованным и облегченным миром. Другое его природное свойство предопределено тем, как ТВ работает со временем. Мы, писал Роман Ингарден, пребываем в феноменальном времени²². Это понятие не вписывается в жесткую Бергсонову оппозицию «механического», поддающегося количественному счету, т. е. астрономического времени и качественной по своему характеру длительности. Астрономическое время с его абстрактной мерностью насильственно навязано действительности; всякий же объект в ней проживает собственную судьбу, т. е. пребывает в своем собственном времени, каковым и является длительность. Учение Бергсона о длительности созвучно представлениям современных физиков, для которых после частной теории относительности Эйнштейна «всеобщего», «одного и того же момента времени не существует»²³, поскольку время зависимо от движения объектов.

Бергсонова длительность имманентна объектам, а значит, объективна. Напротив, феноменальное время Ингардена следует считать субъектно-объектным. Если воспользоваться выражением Мальро, можно сказать, что феноменальное время — это вторжение мира сознания в мир времени. В этом смысле оно близко тому, что ныне часто обозначается как перцептуальное время, в котором «совершенно равноправно могут сосуществовать и образы реальной действительности, и элементы прошлого опыта индивида, воспроизведенные в несколько искаженном виде с помощью механизмов памяти, а также самые разнообразные чисто фантастические построения. Все эти элементы могут перемешиваться и сочетаться друг с другом самым причудливым образом»²⁴. Феноменальное время Ингардена не предполагает такой причудливости

²¹ *Malraux A.* L'homme précaire et la littérature. P. 222.

²² *Ingarden R.* Studia z estetyki. Warszawa, 1966. T. 1. S. 75.

²³ *Девис П.* Пространство и время в современной картине Вселенной. М., 1979. С. 56.

²⁴ *Зобов Р. А., Мостепаненко А. М.* О типологии пространственно-временных отношений в сфере искусства // Ритм, пространство и время в литературе и искусстве. Л., 1974. С. 11.

и фантастичности; оно есть отражение внешних временных процессов в сознании, а, стало быть, также их обработка и осознание. Тем самым феноменальное время — это как бы симбиоз осознаваемого и осознающего.

Зачастую перед информационными выпусками новостей на экране возникает циферблат — как бы «ничей», абстрактный. Он не принадлежит каким-либо часам; благодаря этому циферблату сам телеприемник словно превращается в часовой механизм. Секундная стрелка, обегая по циферблату полный круг, отмеряет не Бергсонову длительность, не феноменальное время Ингардена, а самое что ни на есть «чистое», доподлинное астрономическое время. Минута перед выпуском новостей, репрезентированная бегом секундной стрелки по циферблату, словно и есть тот «всеобщий, один и тот же» момент времени, в отсутствии которого убеждена современная физика. Телевизор превращается в часовой механизм не для того, чтобы их посрамить; минута протекает на «голубом циферблате» (Ю. Богомолов), чтобы сгармонизировать, связать воедино отдельные, частные длительности всей аудитории телевидения. В силу этой гармонизации, или точнее — синхронизации длительностей, возникает некий сложный, многосоставный поток времени, имеющий не астрономическую, но интересубъективную, интерперсональную природу.

Ингарден так и пишет, что феноменальное время может *быть* интересубъективным и моносубъективным²⁵, т. е. симбиоз объективного времени реальных процессов и перцептивного времени творится или индивидом (моносубъективное время), или же их общностью, и тогда мы имеем дело со временем интересубъективным. Этим последним телевидение принципиально отличается от всех других коммуникативных средств, может быть, — за исключением радио. Продукция всех других средств — книги, газеты, фильмы, грампластинки — это как бы семена, потенциальные, латентные источники интерперсонального времени. Книга читается многими, также многими слушается грампластинка. Акт чтения или слушания есть акт индивидуальный, впрочем, как и просмотр телепередач. Но индивидуальное чтение или слушание остается раздробленным на «островки» — отдельные, частные, разьединенные проявления моносубъективного времени. Принципиальная новизна телевидения по сравнению с другими средствами (кроме радио) состоит в том, что интересубъективное время оно делает фи-

²⁵ Ingarden R. Studia z estetyki. S.75.

зической реальностью, налично и ощутимо существующей в мире. Эфир, т. е. воздушное пространство, заполненное электромагнитными телевизионными сигналами, и есть физическое выражение интерсубъективного времени телевидения. Вся его история — от «механического» телевидения, оперирующего дисками Нипкова для разложения «картинки», до имеющего возникнуть всемирного ТВ, для которого нужно локализовать на высоте в 36 тыс. км три геостационарных спутника, — это история завоевания и освоения как можно большего пространства в эфире.

Эфир как физическое выражение интерсубъективного времени существует в реальном пространстве и реальном астрономическом времени, однако не слит с последним и сохраняет свою самостоятельность. Эта несводимость одного к другому тонко подмечена в романе шведских писателей Май Шевалл и Пера Вале «Террористы» (в русском переводе — «Наемные убийцы»).

Это — последний в серии из 10 романов, которые Шевалл и Вале ежегодно публиковали с 1965 по 1975 год. Сквозными героями их литературного сериала являлись начальник отдела стокгольмской полиции по расследованию убийств Мартин Бек, его ближайший помощник и друг Леннарт Кольберг, а также другие сотрудники отдела. Правда, в «Террористах» Кольберг уже не выступает как детектив, он подал в отставку и служит в музее оружия. В последнем романе сериала Мартину Беку без помощи друга приходится справляться с ответственным заданием, по сути не связанным со «спецификой» его отдела. Швецию намеревается посетить с официальным визитом американский конгрессмен, крайний реакционер по своим взглядам — авторы книги именуют его просто Сенатором, однако политические его взгляды позволяют отождествить эту фигуру с Барри Голдуотером. Мартину Беку и его сотрудникам поручено участвовать в организации охраны высокого гостя.

Полиции становится известно, что таинственная международная организация планирует покушение на Сенатора во время его шведского визита. Организация специализируется на провокациях; ее цель — вызвать и поддерживать «на высоком градусе» напряженность в мире; покушение на Сенатора тоже способно вызвать конфликт между США и Швецией. Охрана гостя ставит перед разными службами стокгольмской полиции множество проблем; группе Мартина Бека достается одна из самых существенных: обнаружить пробравшихся в Швецию террористов и нейтрализовать покушение.

Меры, предпринимаемые группой, и действия террористов описываются в романе параллельно. «Сценарий» задуманного покушения имел реальный прообраз: покушение в декабре 1973 года на франкистского премьер-министра Испании Карреро Бланке. Будучи ревностным католиком, он каждый день ходил к заутрене в церковь, а оттуда по неизменному маршруту отправлялся в свою резиденцию. На улице Мадрида, по которой пролегал ежедневный маршрут премьер-министра, террористы-баски сняли помещение — будто бы для занятия скульптурой, сделали подкоп под мостовую и заложили взрывное устройство. На стене противоположного дома была нарисована вертикальная красная черта, и, когда автомобиль Карреро Бланке поравнялся с чертой, заряд взорвали. Сила взрыва оказалась такова, что автомобиль с премьером, шофером и телохранителем поднялся высоко в воздух, перелетел через пятиэтажный дом и упал в его дворе на террасу.

Террористы в книге Шевалл и Вале действуют по тому же «сценарию», но не роют подкоп, а используют для закладки взрывного устройства канализационный тоннель. Им не приходится и рисовать черту на стене. Телевидение будет передавать прямой репортаж о встрече гостя, за передвижением его машины террористы собираются следить по телеприемнику, чтобы в нужный момент радиосигналом взорвать заряд.

Люди Мартина Бека разгадывают «сценарий» покушения, но не находят заряд, хотя логически и вычисляют места, где он может быть заложен. Кульминационным в книге является момент, когда террорист нажимает кнопку радиопередатчика, но взрыва не происходит, и телеэкран не показывает взметнувшийся автомобиль Сенатора. Операция у Шевалл и Вале завершается не так, как в случае с Карреро Бланке. Мартин Бек договорился на телевидении, что репортаж о встрече высокого гостя пойдет в эфир с опозданием в пятнадцать минут. Когда произошел взрыв, автомобиль с Сенатором находился далеко от места происшествия.

Нас меньше всего должен волновать провал террористов — свой интерес мы сосредоточим лишь на «вине» телевидения. Случай, придуманный шведскими писателями, выразительно свидетельствует об относительной самостоятельности интерперсонального времени, которое творится телевидением, и его независимости от реального времени действительных процессов, которые телевидение отражает. Временная дистанция в четверть часа, введенная авторами в самый напряженный этап сюжетного действия, с особой остротой заставляет ощутить эту самостоятельность и независимость. Мартин Бек учел ее

возможность и потому выиграл; террористы же с позором провалились, поскольку остались глухи к потенциам ТВ в оперировании интерперсональным временем.

Потенции эти столь велики, что благодаря их реализации ТВ словно возвратило нас во времена фольклорной, дописьменной культуры. По-видимому, этим возвращением только и можно обосновать известную идею Маршалла Маклюэна о глобальной деревне или «вторичную устность» Уолтера Онга²⁶. Повторное рождение «устности» произошло не потому, что телевидение сознательно стремилось реактуализовать дописьменную культуру, но потому, что культивировало те же формы, или верней — ту же модальность интерперсонального времени, которая была присуща фольклорной культуре. Относительно последней Р.О. Якобсон и П.Г. Богатырев пишут в совместной работе «Фольклор как особая форма творчества», что его существование и выживание во времени полностью зависимо от аудитории: «среда на свой лад перелицовывает произведение, а все отвергнутое средой просто не существует как фольклорный факт, оно оказывается вне употребления и отмирает»²⁷. Иначе говоря, фольклорное произведение пребывает «живым» только в том случае, если включено в интерперсональное время некоторой общности, если нашло себе место в том сложном потоке, который образован слиянием множества частных феноменальных времен и фокусирует их на себе. Тогда фольклорное произведение выступает как материальный след, как конкретная проявленность интерперсонального времени. Письменные же тексты, будучи зафиксированы, могут вести в силу этой фиксированности самостоятельное существование, и оно будет независимо от интерперсонального времени. Благодаря этой независимости письменные тексты могут снова, на другом витке истории входить в интерперсональное время, что Якобсон и Богатырев демонстрируют на примере Лотреамона, непризнанного при жизни, а затем возведенного сюрреалистами в ранг гения и предтечи их. Авторы работы настоятельно подчеркивают, что подобные явления совершенно невозможны в фольклоре.

Абсолютно независимо от Якобсона и Богатырева Стюарт Холл, английский теоретик СМК, пишет о телевидении то же самое, что они писали о фольклоре. Естественно, всякий телевизионный текст создается ради производства некоторого смысла. Он, согласно Холлу, и со-

²⁶ См.: *Ong W. Orality and literacy*. London; New York, 1982.

²⁷ *Богатырев П. Г.* Вопросы теории народного искусства. М., 1971. С. 371.

здается лишь для того, чтобы сейчас же быть воспринятым: «“значение” не воспринятое не может быть “потреблено”. Значение, не реализовавшееся на практике, недействительно»²⁸. Это утверждение Холла, в сущности, усложняет представление об интерперсональном времени. Телевидение физически создает его в форме эфира. Передача может выйти в эфир, т. е. быть включена в физический, материально существующий пласт интерперсонального времени, но действительным, истинным его компонентом передача станет только тогда, если будет воспринята «аудиторией и смысл передачи будет ею декодирован». Именно этой необходимостью быть укорененной в сознании аудитории телевизионная передача уподобляется произведению фольклора. Подчеркнем еще раз: они подобны только в этом плане, а не своими формальными или какими-либо иными характеристиками. Но даже это частное, одностороннее уподобление существенно, поскольку таким образом совершается возвращение к условиям фольклорной культуры, т. е. к устности, пускай — вторичной.

Из сказанного выше о фольклорности интерперсонального времени можно, думается, сделать вывод, что различимы две его модальности или аспекта. Первая — когда то, что способно стать его содержанием, существует в непроявленности, в латентном состоянии и хранится в памяти носителей этого содержания. Вторая модальность — та, когда посредством какого-либо текста или действия интерперсональное время актуализуется, физически протекает в реальности.

Конечно, обе модальности взаимосвязаны и перетекают одна в другую: непроявленное в определенный момент становится явным, актуальным, чтобы опять вернуться в память и воображение аудитории. Представление Мальро о Воображаемых Музее и Библиотеке означает, что проявляться может далекое, отстоящее от нынешнего момента, от «сейчас» на века и десятилетия. Напротив, в фольклоре — если согласиться с Якобсоном и Богатыревым — Воображаемая Библиотека принципиально невозможна; некий тезаурус эстетических ценностей возможен только «сейчас»; если та или иная ценность выпадает из тезауруса, она не остается в Библиотеке, чтобы к ней когда-нибудь вернуться, но выпадает в небытие, засасывается пустотой забвения.

Музей или Библиотека воображаемы, поскольку содержатся не в зданиях — их хранит инстанция нематериальная, идеальная, т. е. во-

²⁸ *Hall S.* Kodowanie i dekodowanie // *Przekazy i opinie* (Warszawa). 1989. No. 1–2. S. 59.

ображение. Всякий новый текст, убежден Мальро, так или иначе соотносится и сообразуется с Библиотекой (Музеем). Иначе говоря, текст вступает с ними в диалог; в конечном же счете этот диалог ведется с воображением аудитории. Поскольку новый текст сообразуется с Библиотекой (Музеем), то его содержимое влияет на этот текст — определенным образом участвует в его порождении; поддерживает те или иные его аспекты или, напротив, полемизирует с ними. В сущности, Библиотека (Музей) в отношении новых текстов осуществляет генерирующие и регулятивные функции.

Телевидение как явление новое, только что возникшее, не могло иметь своей Библиотеки. Тут оказались приемлемы (и реализовались) два пути. Во-первых, телевидение обращалось к Библиотекам чужим, складывавшимся на иной почве; во-вторых, на роль генерирующей и регулятивной инстанции активно выдвигался эфир, т. е. само интерперсональное время. По свидетельству И. Беляева, относящемуся к 1965 году, т. е. высказанному примерно через десятилетие после того, как ТВ стало массовым, «работники телевидения с убежденностью говорят — “это телевизионно” или “это нетелевизионно”. Если попросить их расшифровать термин “телефизионно”, они обычно отвечают: “Ну, это как бы импровизационно, сиюминутно”»²⁹. Телевизионность, идентичная импровизационности и сиюминутности, казалось бы, означала, что именно сама реальность, не преображенная и не облагороженная контактами с Библиотекой, прихотливая и непредсказуемая в своем течении, вступает в диалог с воображением аудитории посредством телевидения. Возьмем, однако, еще один шведский пример. В 1973 г. здесь произошло событие, памятное не только для шведской криминалистики, но и для телевидения. Дело началось в четверг, 23 августа. В Кредитном банке, расположенном почти в центре Стокгольма — в квартале Норрмальмсторг, рядом с Драматическим театром, «цитаделью» Ингмара Бергмана, человек, вооруженный скорострельным карабином, потребовал выдать ему все деньги, имеющиеся в кассе. Кому-то из работников банка удалось нажать кнопку сигнализации. В штаб-квартире полиции раздался звонок и сейчас же были оповещены патрульные машины, курсирующие в центре города. Полиция прибыла вовремя: бандит еще не покинул помещение банка. Преступник не стал с боем прорываться через плотный кордон сил порядка, избрав другую тактику: забаррикадировался в здании, а восемь банковских

²⁹ Искусство кино. 1965. № 3. С. 54.

служащих стали его заложниками. Преступник потребовал от полиции не предпринимать решительных действий — иначе прольется невинная кровь.

Осада банка длилась 132 часа — пять с половиной суток; здесь нет необходимости описывать все ее драматические перипетии. И все эти 132 часа возле банка находились передвижные телестанции. Репортажи с места события — то краткие, то более пространные, с комментариями, с выступлениями политиков и публицистов — выходили в эфир хотя и не периодически, но с завидной регулярностью. Оттого 132 часа осады телевидение превратило в своеобразный сериал — не вымышленный, а симпровизированный самой действительностью. Так же, как в настоящем сериале, здесь помимо основной сюжетной линии — самой осады появилась побочная, не менее драматичная, чем главная. Престарелый король Густав VI Адольф лежал в больнице после операции на желудке — в ночь с воскресенья на понедельник состояние его ухудшилось. Телевидение стало перемежать передачи из квартала Норрмальмсторг репортажами из клиники. Напряженность стихийно сложившегося сериала возросла еще на целый порядок. На эту напряженность также влияли обстоятельства внешние: события с банком разразились во время избирательной кампании, за четыре недели до парламентских выборов. Потому министры — социал-демократы старались высказываться и действовать так, чтобы не уронить престиж партии, которая уже 41 год правила Швецией. Позже пресса писала, что если бы произошло кровопролитие, депутаты оппозиционных партий могли бы заказывать фраки для торжественной аудиенции у короля.

После окончания осады газета «Дагенс Нюхетер» назвала события на Норрмальмсторг «национальным кошмаром, не имеющим себе равных в нашей послевоенной истории». Конечно, сама по себе осада была беспримерной и драматичной, однако на уровень «национального кошмара» ее возвело телевидение. Своими репортажами оно адресовалось к зрительскому воображению и тем самым заставило переживать события с предельной интенсивностью. Оно превратило телезрителей в бессильных свидетелей — видевших все, что можно увидеть, но не способных никак повлиять на разворачивающуюся драму. Когда «сериал» закончился, ТВ обвиняли, что оно сработало на ратующих за введение смертной казни. Репортажи привели зрителей в состояние тревожного беспокойства. Интенсивное возбуждение, вызванное зрелищем осады, требовало столь же интенсивной разрядки, но чувства аудитории

не могли выплеснуться в каком-либо конкретном действии. Потому люди нетерпеливо ждали активных, решительных мер. Годны казались любые средства, лишь бы многодневный кошмар прекратился. Потому и ожила мысль о смертной казни. Социологи утверждали, что, если бы во время трансляции «сериала» был проведен всенародный референдум, большинство зрителей проголосовало бы за смертную казнь для преступника.

Всплеск кровожадности — не единственный в данном случае дисфункциональный эффект работы телевидения. Комментаторы разворачивающихся событий сходились во мнении, что, если бы не телевидение, осада не тянулась бы пять с половиной суток, закончившись гораздо раньше. С ходом событий, тут же попадающих в эфир, и осажденные, и осадившие банк все отчетливее осознавали, что они — актеры в незапланированном телевизионном шоу. А потому и те и другие уже не могли полностью отдаваться своим действиям: ведь, кроме того, им нужно еще «работать» на телевидение, соотносить свои поступки с жадными, все подмечающими «глазами» телекамер. Оттого телевидение оказалось не над схваткой, а стало главным фактором в событиях, непосредственно влияя на их ход. Один из драматичных поворотов в них состоял в том, что бандит потребовал доставить к нему приятеля, отбывающего в тюрьме наказание. Когда приятеля доставили, он взял на себя роль посредника между осаждающими и осажденными, а помимо того, брал для телевидения интервью у преступника. Тот выбрал для себя роль бунтаря, констататора и утверждал, что его акция есть протест против «всего этого дерьма». Вскоре телевизионное руководство запретило передавать эти интервью, чтобы лишить его возможности позерствовать. Продолжающееся позерство в немалой степени тоже оттягивало развязку событий.

Шведский «сериал» позволяет снова иными глазами взглянуть на представления о «телевизионности». Если она равнозначна импровизационности и сиюминутности, то эта равнозначность побуждает воспринимать телевидение как «прозрачное», нейтральное, как посредника между событиями и аудиторией, который никоим образом себя не обнаруживает. Телевизионная «картинка» несовершенна: во всяком случае менее выразительна, чем кинематографическая, а тем более — живописная. В этом, т. е. чисто формальном, плане ТВ и может восприниматься как «прозрачный», не осязаемый посредник. Но ТВ обладает свойством, которое кинематографу и живописи присуще в гораздо

меньшей мере: оно есть производитель интерперсонального времени, которое всеобщее, «одно и то же» для неисчислимых аудиторий. В качестве такого производителя ТВ отнюдь не «прозрачно», что и доказывает шведский «сериал». Интерперсональное время не совпадает с действительным, а потому как бы удваивает реальность. Тот ее двойник, что пребывает в интерперсональном времени, феноменален, поскольку воспринят, осознан и преображен в соответствии с ощущениями и переживаниями. Всякое явление действительности, войдя в поток интерперсонального времени, уже не равно себе, поскольку оказывается преображенным — не по своим формальным, внешним характеристикам, а в своей семантике и своем воздействии на аудиторию, точнее — на ее воображение. Это подтверждается и шведским «сериалом». Здесь событие, хотя и драматичное, но — выражаясь современным языком — не судьбоносное, не влияющее на судьбу страны, выросло до уровня «национального кошмара» именно благодаря телевидению. Будучи включена в поток интерперсонального времени, осада банка вызвала такой психологический резонанс, который событие не имело бы само по себе или если бы о нем просто сообщали газеты. Вместе с тем, как отмечалось, ТВ повлияло не только на аудиторию, но и на само событие тем, что участники стремились утвердить и продлить свое право на пребывание в интерперсональном времени. В таком двунаправленном воздействии становятся очевидны генерирующие и регулятивные функции интерперсонального времени.

Воображаемая Библиотека у Мальро влияла главным образом и прежде всего на саму литературу. Главный «продукт» телевидения — интересубъективное время — воздействует, как было показано на примере шведского «сериала», в основном на аудиторию и на изображаемое событие. Следует, однако, думать, что этими адресатами его воздействие не исчерпывается, т. е. возможно и осуществимо его влияние на само ТВ.

Еще раз сошлемся на И. Беляева. В статье, которая уже цитировалась, он пишет: «Телевизионист должен видеть — точнее предвидеть — событие в целом, а не ленту заранее “выстроенных” и срепетированных кадров, он должен видеть мир, как он есть. Поэтому меня радует “неорганизованный” кадр, в котором на первом плане мы, допустим, видим полголовы, меня радует дрожание, переброски камеры, переброски оптики — этаким своеобразный “брак”. И сейчас, работая над документальным телефильмом, иногда специально создаю этот “брак”,

чтобы у зрителя возникло впечатление подлинного репортажа»³⁰ Импровизационность телевидения означала, что сама действительность непредсказуемо импровизирует развертывание процессов, в ней совершающихся. По существу, Беляев ратует здесь за их предсказуемость, требуя от «телевизиониста» умения видеть событие «в целом». Саму же импровизационность события, т. е. прихотливость его развертывания, он имитирует процедурами съемки. Режиссер предвидит ход событий, но камера будто не ведает о его предвидении, фиксируя происходящее второпях, не подготовившись, не заняв наиболее выгодную позицию. Стало быть, импровизационность здесь словно перетекает с того, что фиксируется, на саму фиксацию, на телевизионный дискурс. Тем самым импровизационность становится стилем, манерой речи.

Слова Беляева — знамение перелома, совершающегося на телевидении. Коль скоро онтологическое его свойство «перетекает» с жизненного материала на дискурс, то, безусловно, мы имеем здесь дело с движением ТВ в сторону по-бартовски понятого «письма». Одной из главнейших его функций, согласно Барту, является подчеркивание, манифестация литературности Литературы. Посредством его Литература заявляет о себе как о самоценном и суверенном институте, но вместе с тем его же посредством она произвольно выявляет свою зависимость от Истории, поскольку «письмо» меняется со сменой исторических и социальных обстоятельств.

Телевидение прямо и непосредственно связано с ними через информационные программы, т. е. через выпуски новостей: исторические и социальные обстоятельства данного момента составляют содержание подобных выпусков. Однако именно эти программы образуют то поле, где телевизионное «письмо» наиболее прочно угнездились, о чем свидетельствуют практически все современные исследователи ТВ. Скажем, немецкий его теоретик Клаус Петер Денкер категорически заявляет: «Поскольку телевизионные новости не сообщают саму действительность и не устанавливают подлинную коммуникативную ситуацию... поэтому следует прежде всего признать, что каждый вечер показывается только фильм определенной длины... имеющий определенные свойства, и что в случае телевизионных новостей мы имеем дело с формой искусственной, т. е. с кинематографическим жанром, который хотя и состоит из различных элементов (ведение, комментарий, визуальные сообщения и т. д.), но как форма передачи подчинен дра-

³⁰ Там же.

матургическим законам и правилам, которые должны быть описываемы»³¹. В сущности, и Брюс Льюис, в прошлом — сам диктор английского телевидения, говорит о той же условности информационных передач, хотя не столь академично, как Денкер: «Если все идет хорошо, новости можно подать не хуже хорошей пьесы»³². Разница в высказываниях Денкера и Льюиса лишь та, что последний выбрал иную беллетристическую форму как прообраз информационной программы — драматическое произведение вместо фильма.

Так же советская телетеория, борясь за идейную чистоту большевистской журналистики, именно ради этой чистоты требовала цельности и выстроенности информационных программ. Например, А. Юровский, говоря о недостатках первоначальных форм таких передач у нас, подчеркивал: «Телевизионной информации не доставало качества ансамбля, который создается отчетливой целенаправленностью содержания и гармоничностью сочетания жанров и стилей — качествами, свойственными хорошо поставленной газете или журналу»³³. Отечественный теоретик, как видим, сдержаннее западных коллег: образцом цельности служит для него не фильм или спектакль, а публицистический текст, верней — журнал или газета, т. е. связанная совокупность текстов.

Превращение действительных, «сымпровизированных» реальностью событий в цельную, беллетризованную форму Стюарт Холл объясняет условиями телевизионной коммуникации: «В телевизионном выпуске новостей... нельзя передать событие в его “сырой” форме. События должны быть преобразованы в аудио-визуальные знаки телевизионного дискурса. В тот момент, когда событие становится знаком дискурса, оно вынуждено подчиняться всем сложным формальным “правилам”, благодаря которым язык способен означать. Парадокс основывается на том, что событие должно преобразиться в “повествование”, чтобы стать событием, нечто сообщающим». Эта метаморфоза реального факта и приводит, согласно Холлу, к тому, что в информационной программе начинают доминировать «частичные формальные правила дискурса»³⁴. Иначе говоря, действительное событие, чтобы попасть в эфир, который, как говорилось, есть физическое выражение

³¹ Denker K.P. Der subjektive Blick durchs Objektiv // Srasner E. Nachrichten, Entwicklungen, Analysen, Erfahrungen. München, 1975. S. 155.

³² Льюис Б. Диктор телевидения. М., 1973. С. 110.

³³ Юровский А. Телевидение — поиски и решения. М., 1973. С. 118.

³⁴ Hall S. Kodowanie i dekodowanie. S. 58.

интерперсонального времени, должно быть коммуникативно «весомым» — эту весомость подчеркивает, обостряет, а зачастую и создает именно телевизионный дискурс. Подчеркивание, несомненно, вызвано условиями его вхождения в поток интерперсонального времени, которое таким путем влияет на само телевидение, приводя, как в случае информационных программ, к беллетризации того, что по своей сути чрезвычайно далеко от беллетристики.

Согласимся со Стюартом Холлом, что кодирование неизбежно — иначе «сырое» событие не сможет попасть в эфир. Вместе с тем такая неизбежность не объясняет явления, присущего ныне выпускам новостей. Возможности магнитной записи и электронного монтажа позволяют всячески фокусничать с «картинкой»: ее можно свертывать, как бумажный лист; уменьшать в размерах и отодвигать на задний план, будто в перспективу, до полного исчезновения; можно переворачивать «картинку» обратной стороной, чтобы на ней появилась другая «картинка»; можно впечатывать где-нибудь в углу другое изображение, поменьше размером; и т. д., и т. п. Такие ухищрения не нужны для строгого и деловитого изложения конкретных фактов; тем не менее подобные красоты широко задействованы ныне в информационных программах. «Письмо», согласно Барту, есть маска и форма. О последней, применительно к информационным программам, речь шла выше. Электронные манипуляции с «картинкой» есть не что иное, как маска данных программ, поскольку подобные манипуляции и впрямь не имеют ничего общего «с конкретными идеями, языком или стилем», поскольку призваны «обнаружить изоляцию этого ритуального слова среди плотной массы всех остальных возможных способов выражения». Иначе говоря, электронные манипуляции с «картинкой» — это знак телевизионности информационных передач. Телевизионность понимается здесь нами не как выражение неких глубинных, сущностных, онтологических свойств ТВ, но как принадлежность именно такого — хроникально-документального — типа дискурса к телевидению, как особому институту речевой деятельности.

Из того, что «письмо», являющееся маской и формой, овладело информационными программами, следуют два чрезвычайно существенных вывода. Первый можно сформулировать так: на протяжении последних 30–40 лет телевидение осуществило подмену реальности дискурсом. Когда ТВ мыслилось как импровизационность и сиюминутность, его сообщения стремились быть совершенными двойниками реальных событий. Ныне, подчеркивает Стюарт Холл, на телеви-

дении доминирует «сообщение как форма». В условиях «импровизационно-сиюминутного» телевидения интерперсональное время эфира заполнялось двойниками реальных фактов — во всяком случае, подобную иллюзию поддерживало само телевидение, поддерживала телевизионная теория; в иллюзию верили многие зрители. Теперь же интерперсональное время эфира заполнено речевыми актами, репрезентирующими различные виды и типы телевизионного дискурса в большей мере, чем «сырую» реальность. Оттого и сказал Клаус Петер Денкер, что телевидение не устанавливает действительную коммуникативную ситуацию, т. е. оно предлагает общаться не с фактами как таковыми, но с видами и типами телевизионного дискурса.

Второй вывод непосредственно связан с первым. В свое время пресса радикальным образом воздействовала на литературу, побудив ее стать «документом» (в Альбересовом смысле). На телевидении словно произошел процесс обратный: здесь документ (в традиционном смысле этого слова) обрел черты и формы беллетристики. Пресса, как говорилось, стала одной из побудительных причин возникновения литературного модернизма, с которым и воцарился культ формы. Телевизионное «сообщение как форма»³⁴, думается, означает, что ТВ вступило в эпоху своего модернизма (в том смысле, как о том говорилось выше).

Информационные программы, как и другие передачи, дробят интерперсональное время на фрагменты. Оно словно распадается на отдельные отрезки, которые заполнены своими типами дискурса. Тем самым ослабляется континуальность интерперсонального времени: оно уже не ощущается как делящийся, непрерывный процесс, но оказывается мозаикой, выложенной из разнородных компонентов. Ощущение мозаичности и дисконтинуальности усиливается тем фактом, что информационные программы, как заметил один из исследователей ТВ, принципиально внеисторичны: для них существует лишь день нынешний, актуально переживаемый³⁵. Иначе говоря, в этих программах довлеет дневи злоба его.

Казалось бы, фрагментации противостоит сам телевизионный дискурс. Выпуски новостей, например, открываются той же заставкой, сообщения читает один и тот же ограниченный круг дикторов, каждая компания имеет свой стиль подачи новостей, и он не меняется от вы-

³⁴ Ibid. S. 59.

³⁵ См.: Przekazy i opinie (Warszawa). 1987. No. 1–2. S. 108.

пуска к выпуску. Однако все это — лишь внешние признаки континуальности: они орнаментальны по отношению к динамике отражаемых фактов. Вместе с тем сам их ход подвергается радикальному преобразованию, поскольку факты не подаются «сырыми», и дело здесь не только в кодировании, о котором писал Стюарт Холл. Всякое событие протекает в своем времени, имеет собственную длительность. В информационной программе длительность свернута в несколько фраз словесного сообщения, сопровождаемых кадрами визуального сюжета. Стало быть, аутентичная длительность подлинного события подверглась свертыванию, т. е. перспективно-временному сокращению, как подобные процедуры назвал Ингарден. Сокращения еще активней подчеркивают дисконтинуальность телевизионного времени.

В подобных условиях телесериал получил свой исторический шанс. По замечанию Умберто Эко, он «воспринимает ритмы из той повседневности, из которой возникает и отражением которой является»³⁶. Стюарт Холл в другой работе, посвященной сериалам, пишет, что любые процессы, в том числе — исторические, вводятся здесь «в рамки натурального времени» — «нарративного времени циклических возвращений героев серии на predeterminedные им постоянные места»³⁷. Последнее понимается здесь не в пространственном смысле, но в экзистенциальном — как жизненный статус: после какого-либо приключения герой сериала возвращается к тем же условиям существования, с которых началось его участие в приключении. Этой «натуральностью времени», этими бытовыми ритмами повседневности сериал диаметрально противоположен перспективно-временным сокращениям информационной и других программ. Благодаря подобному контрасту — компенсаторному по своей сути — сериал так органично и прижился на телевидении.

По мнению Холла, он стал «доминирующей в современной культуре формой вымысла»³⁸, т. е. беллетристики. Естественно, он обрел доминирующее положение не только из-за континуальности выстраиваемого в нем времени. Сериал родился вместе с прессой — именно в конце 30–40-х годов XIX столетия во Франции возник и получил развитие так называемый «роман-фельетон», печатавшийся отдельными

³⁶ *Eco U.* Innowacja i powtórzenie. S. 32.

³⁷ *Hall S.* Serial telewizyjny albo obłaskawianie świata // *Przekazy i opinie* (Warszawa). 1979. No. 2. S. 65.

³⁸ *Ibid.* S. 51.

выпусками в газетах или журналах, а также явившийся исходной формой для всех последующих модификаций сериала. Именно «роман-фельетон» стал прообразом сериала в раннем кинематографе; свою модификацию серийного повествования создало затем радио; наконец, эта повествовательная форма получила новую жизнь на телевидении. Стюарт Холл решительно возражает против прямой филиации телесериала с предшествующими его видами, утверждая, что существуют «перерывы и зияния, опоздания и скачки, видимые в перспективе истории этих форм — хотя бы между газетой и иллюстрированным еженедельником, между радио и телевидением...»³⁹. Холл настаивает, что нет в истории сериала некоей непрерывной, континуальной логики его постепенной эволюции от одного коммуникативного средства к другому, на подобную логику существенно влияла специфика самих средств, отчего возникали «перерывы и зияния» в эволюции данной повествовательной формы. Они возможны потому, что каждое средство предъявляло свои требования и форма начинала преобразовываться, приспособляясь к ним. Если согласиться со Стюартом Холлом, то следует полагать, что телесериал в какой-то мере сложился под влиянием специфического построения всей телевизионной программы, которая изобилует текстами со значительными и явственно выраженными перспективно-временными сокращениями. Восполнение этой свернутости развернутыми временными процессами явилось одним из специфических требований, которые телевидение поставило перед сериалом. Данное требование сопровождалось другими. Если информационным программам присуще тяготение к «письму», выпячивание знаков своей телевизионности, то бесхитрость и элементарность изобразительных решений в телесериалах заставляют подозревать здесь стремление к «нулевой степени письма». Простота их дискурса предопределена не только сжатыми сроками, за которые производится каждая новая серия; «нулевая степень письма» ощущается принципиальной в сериале — как реакция на высокую его степень в других программах.

В формальном отношении телесериал многообразен. Поскольку одна из его функций — восполнение временной развернутостью свернутости иных программ, то следует полагать, что в каждой из форм выстраивается своя структура художественного времени. Стюарт Холл предлагает различать две основные разновидности сериала: собствен-

³⁹ Ibid. S. 52.

но сериал, в котором «ось повествования так конструируется, чтобы время, в нем используемое, точно отражало действительный “ход времени”»; сериал, следовательно, характеризуется континуальностью фабулы, которая разворачивается в «натуралистической конструкции времени»⁴⁰. Сериалу противоположна «серия», которая «имеет определенные черты сериала — например, фона действия, определенных драматургических линий или структур фабулы — но каждый выпуск являет собой замкнутую “целостность”»⁴¹. Подвидами или скорее — дочерними ответвлениями серии оказываются у Холла «сериализованная серия» — «адаптированные для телевизионного экрана романы или театральные пьесы, показываемые затем много недель как ряд вытекающих один из другого эпизодов». Холл не приводит названий «сериализованных серий», но, видимо, к подобному типу относилась популярная когда-то телеэкранизация «Саги о Форсайтах» Дж. Голсуорси. Другим ответвлением серии является «большая форма» — целостное обширное повествование; его транслируют несколько вечеров подряд⁴².

Умберто Эко не классифицирует только лишь сериалы. В работе «Новизна и повторение» (1985) его интересует явление более общее — «новая эстетика серийности», основанная на разработке и вариациях того или иного исходного образца. «Новую эстетику серийности» Эко считает характерной для постмодернистского периода современного искусства, однако свое выражение она нашла и в популярной беллетристике, в том числе — телевизионной. Основная черта этой эстетики — повторяемость персонажей, сюжетных конструкций и т. д. В классификацию повествовательных форм, основанных на повторяемости, Эко включает и телевизионную продукцию. Его классификация шестичленна: 1) «ретейк», повествующий о дальнейшей судьбе персонажей из предыдущего произведения — например, «Двадцать лет спустя» А. Дюма-отца; 2) «ремейк» — новая версия того же сюжета; 3) «серия» — в сущности тождественная «серии» у Стюарта Холла, т. е. цепь законченных, целостных выпусков; 4) «сага» — тоже идентична «сериалу» Холла, однако Умберто Эко суживает ее тематику; «сага» у него «касается истории одной семьи, отражая “историческое” течение времени», и, наконец, 5) интертекстуальный диалог — «повторение дан-

⁴⁰ Ibid. S. 53, 54.

⁴¹ Ibid. S. 54.

⁴² Ibid.

ным текстом текстов ему предшествовавших». Однако автор классификации скорее имеет в виду не повторение целостных текстов, а отдельных фрагментов или персонажей, поскольку в качестве примера «интертекстуального диалога» приводится реплика Одесской лестницы из «Броненосца “Потемкин”» в «Бананах» Вуди Аллена (1970)⁴³.

Как явствует из обеих классификаций, телевизионные повествования, состоящие из множества эпизодов (выпусков), тяготеют к двум принципиально различным временным конструкциям. В одной воссоздается континуальность «исторического» или «натуралистического» времени; оно течет, движется; в это движение включены судьбы отдельных персонажей. В сущности, главным действующим — если не лицом, то фактором является в таком повествовании само время, а не те или иные персонажи. К подобному виду телевизионного повествования — сериалу или «саге» — приложимы понятия, уже завоевавшие права гражданства в литературоведении: «роман-хроника» или предложенный Андре Моруа термин «роман-река».

Существенно отличная временная конструкция воплощается в сериях, состоящих из целостных, сюжетно законченных повествований. В них неизменным остается герой — одинаково вершащий аналогичные или однотипные дела. В сериях время не движется, даже биографическое время героя и то, кажется, остановилось, поскольку от эпизода к эпизоду он не стареет, пребывая зачастую все в том же возрасте. Но не движется в сериях и время «мира судьбы» (воспользуемся термином Андре Мальро); оно будто экстатически застыло в попытках изменить героя — все тех же по своему характеру, снова и снова доказывающих свою безрезультатность.

Обе временные конструкции по-своему противостоят дисконтинуальности информационных программ, которым довлеет злоба дня. Конструкция «романа-реки» противоположна «информационной» дискретности плавностью, логической связностью своего течения. Напротив, конструкция серии, т. е. цепи новелл, противоположна телевизионной мозаичности и дискретности именно экстатической неподвижностью изображаемого времени. Здесь История как смена разнокачественных фаз и этапов неспособна реализовать себя, будучи укрощена и заморожена стойкостью героя, хотя рядом, в других программах, например — информационных, она изо дня в день горделиво демонстрирует свою непредсказуемость.

⁴³ *Eco U. Innowacja i powtórzenie. S. 18–52.*

ЖАН-ЖАК ВУНЕНБУРГЕР

Перевод с французского
Алексея Васильева

ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ МИРАЖИ ЭЛЕКТРОННОЙ ЭРЫ

Первая публикация: *Wunenburger J.-J.* Mirages de l'image à l'ère électronique // *Les dons de l'image / Édité par Alain Cambier.* Paris: L'Harmattan, 2003. P. 87–100.

Проблемы, поставленные цивилизацией образов, многочисленны и разнообразны, особенно если иметь в виду факт огромной гетерогенности изображений, окружающих нас. Если принять положение о том, что образ является опосредованной (médiée) репрезентацией реальности, материализованной при помощи некоторого носителя, отличной от непосредственного восприятия (ментального образа), согласованной с языковым знаком, но несводимой к нему, тогда категория образа очевидно подвергается сильной модификации как в смысле понимания самой своей сущности, так и в отношении порождаемых им эффектов, идет ли речь о статуе короля, порнографической фотографии или тренажере для экипажа самолета. Один из самых новых источников вопрошания связан с появлением электронной формы бытования образов, что создало для них новую техническую, эстетическую, а возможно, и антропологическую парадигму. Усиление влияния электронных и цифровых образов очевидно как в повседневной жизни (телевидение, реклама, печатная пресса, частные фото-воспоминания, информационные экраны), так и в профессиональной сфере (видеонаблюдение, Интернет, медицинская практика, использование CDROM в учебных целях, программы компьютерной обработки графических объектов, создание видеофильмов и т. д.). Вплоть до изобретения книгопечатания, когда появились первые иллюстрированные кни-

ги, образная сфера, доступная широкой публике, в сущности ограничивалась культовыми изображениями (религиозной скульптурой и живописью), изваяниями политического характера и архитектурными орнаментами. Ограниченность сферы употребления и сравнительная редкость изображений должны были, очевидно, облегчать ментальную способность к созданию образов, связанную с искусством памяти. С развитием печатного, а затем и фотографического видов изображения мы оказались в совершенно новом мире, который в самом широком смысле слова опосредован внешней иконосферой. Наши образные воспоминания, к примеру, о пейзаже, увиденном во время путешествия, становятся совершенно неотделимыми от почтовых открыток, фильмов, рекламы, замещающих собою прежнее приватное и хрупкое знание. Цифровой образ, начало существованию которого положил синтез информационных технологий, распространился сегодня по всем медиа. Он позволяет математическими и информационными методами деконструировать восприятие мира (при помощи пикселей, а не аналоговым способом) с тем, чтобы воссоздать его вновь, но уже в совершенно новой манере. Цифровая картинка воспроизводит реальность во все более полном виде, делая возможными феноменальные, совершенно фантастические манипуляции, которые практически невозможно распознать как таковые (поэтому цифровое фото лица и подлежит процедуре идентификации). Образы все в большей степени замещают реальность (реальность и репрезентация смешиваются), ставя все под контроль творца-аниматора. Эта образность позволяет одновременно возрастать и количеству объективной информации, и степени возможного вмешательства субъекта. Она обеспечивает и большую истинность, и более ловкое трюкачество. Образ застыл в нерешительности на полпути между реальным и нереальным. Чем в таком случае становится образ, что происходит с глазом, который смотрит, и с психикой вообще перед лицом неограниченного производства и непрерывной циркуляции потоков электрических и электронных изображений? Каких последствий можно при этом ожидать для наших отношений с самими собой, с другими и с миром? Можно обозначить несколько направлений анализа, принимая во внимание в первую очередь телевидение, которое в определенной степени объединяет в себе большую часть черт, присущих новым образам. Среди многочисленных антропологических проблем выделим следующие: воздействие на тело, влияние на интеллектуальную жизнь и последствия для культуры.

Атрофированное тело

Во взаимоотношения с изображением всегда вовлекается само тело и система витальной дистанции по отношению к миру. Первые образы человечества, образы богов, уже включали в себя литургическую модель телесного поведения, выражающуюся в танцах и в процессиях. Позднее появляется картина, образ в виде рамки, помещенной на стену дворца или буржуазного жилища, обретающий смысл лишь в системе определенных телодвижений. Электронный образ, напротив, в планетарных масштабах навязывает рассматривающему телу пассивную форму поведения. Возникает фиксированная поза с лицом, обращенным к экрану, на котором меняются картинки. Формируется пара «глаз—экран», усиленная экраном информационных систем. К телевидению это относится в особенности. Оно не только мобилизует глаза, но и делает обязательной сидячую позу с очень точно сориентированным расположением тела по отношению к экрану. В момент, когда экран навязан нам всем как единственный технический стандарт как в сфере труда (благодаря информатике), так и в области развлечений (телевидение и Интернет), невозможно не задаться вопросом о воздействии на нас этой телесной иммобилизации, этой ситуации встречи лицом к лицу согнутого определенным образом тела и светящегося экрана. Не входим ли мы также и в новую эру процесса эволюции пространства, последствия которой мы пока еще не можем полностью предвидеть?

Следовательно, техники создания образов изменили зрительную фокальность того, что мы видим и испытываем, навязав к тому же неизвестное до сих пор макроскопическое отношение к видимому нами, которому нет никакого соответствия в телесном социальном опыте. Так, медиа породили «крупный план», некую разновидность фантастического и фантазмического, неведомую искусству классического живописного портрета. Телевидение (документальное и художественное) сделало обычным видение другого крупным планом, с дистанции, которая возможна только в ситуации полной интимности. Так, например, политический оратор или оперный певец снимаются крупным планом, т. е. так, как его никогда не могли бы видеть в обычном социальном пространстве. Вершиной этого процесса является близкое, доходящее до распада целого на части, порнографическое изображение тела. Это тревожное явление. С одной стороны, сверхприсутствие тела на экране становится препятствием на пути восприятия, допуская паразити-

рование тотального образа (теряется специфика оперной эстетики, искажается смысл сообщаемых в интервью идей). С другой стороны, оно парадоксальным образом создает диктатуру интимности и эксгибиционизма, иллюзию близости, владения телом в тот самый момент, когда зритель вновь фиксируется в своем инертном теле.

Потрясенная психика

Победа в планетарном масштабе модели телевизиального воспроизводства свидетельствует об утверждении монополии видения определенного типа и определенного типа образа. Это модифицирует и интеллектуальные функции. Движущийся образ, в отличие от образа фиксированного, препятствует всякой истинной созерцательности, а значит, и всякой дешифровке, всякой фазе внутреннего повторяющегося проговаривания. Поскольку образ производит шок без всякой возможности его интериоризации в некоторую длительность (*durée*), герой оказывается сведенным до одного общего измерения, крупный план его лица имеет тот же самый размер, что и панорамный пейзаж. Что касается речевого сопровождения (текст субтитров или голосовой комментарий), то он может быть лишь кратким, бедным, минимальным, поскольку оказывается подчиненным длительности планов и их последовательности, а это влечет за собой неизбежное обеднение общения. Более нет никакой уверенности в том, что во всем происходящем на экране ум способен охватить одновременно и богатство визуальных знаков, и всю полноту знаков языковых. Как будто бы существует некая дизъюнкция визуального и текстуального. Не следует ли поэтому опасаться того, что использование телевизиального образа обедняет интеллектуальный процесс?

Прежде всего возникает вопрос: не модифицирует ли продолжительная иммобилизация тела нашу эмоциональную и имажинативную жизнь? Как показал Г. Башляр, деятельность, связанная со сновидениями, неотделима от возможности длящейся реструктуризации первоначальных образов, которая включает в себя определенные условия, такие как: вызывающая сновидение окружающая среда, уединение сновидца, активное (работающее) тело, живая природа. Воображение — результат досуга (откуда и происходит миф о «вечере у камина», распространяемый сегодня телевидением), но также оно является и продуктом воли, энергии труда, движения. Что же происходит в обществе триумфа сидячей и даже лежачей позиции с воображением активного

одушевленного тела? Не допускаем ли мы упадка всего того, что связано с миром нашего воображения, с силой мечты, всего того, чего нам не достичь никак иначе, кроме как заботясь об образной сфере нашей жизни? Внутренняя творческая жизнь представлена телевидением в виде визуального потока стимулов, сопровождаемого использованием техники заппинга, создающей сплошной дисконтинуитет. Вторжение цифровых клипов (искусственных образов, спецэффектов), являющихся настоящими визуальными бомбами, вызывающими эффект транса, все более провоцирует возрастание и интенсивность образности, которая своим напором компенсирует малозначительность изображаемого. Однако не предполагает ли способность воображения, напротив, определенной аскетичности образа, наличия времени для его усвоения и, возможно, даже отсутствия внешнего стимула? Не рискуем ли мы в таком случае тем, что экстериоризация воображения при помощи искусственных средств в конце концов атрофирует у человека способность к индивидуальному воображению?

Потребности в контенте, которые непрерывно растут из-за постоянного размножения телевизионных каналов, вынуждают к производству огромного количества пустых рассказов, лишенных как психологического, так и эстетического смысла (фельетонов, теленовелл). Они не производят никакого другого результата, кроме того, что позволяют занять чем-то умы, любой ценой их, так сказать, развлечь, одновременно вводя их в состояние ступора и усыпляя. От такого телевидения есть все основания ожидать, что оно организует избыточное потребление иллюстрированных рассказов, ежедневно, а иногда и по несколько раз в день. Также это чрезмерное телевидение выполняет и еще одну функцию, а именно — оно не оставляет времени для мечты, для интериоризации рассказываемых им историй и их запоминания.

Потребление телевизионных фильмов сродни психическому наркотику, и телефагия вызываемым ею столбняком создает форму булимии, производящую не столько пресыщение, сколько психическую пустоту. Не следует ли в таком случае нам переосмыслить эту ситуацию перенасыщения психики образами и по-новому поставить вопрос об экологической потребности в психической гигиене?

Далее, не нарушает ли телевизионный образ также и когнитивные функции? Передача телевизионного изображения, оставляющая нас пассивными, возникающая независимо от наших ожиданий и потребностей, закармливает и перекармливает нас сообщениями и сведениями, которые проскальзывают где-то вне нас. Представляя нам в одно

мгновение образ всего мира, телевидение дает нам много данных о современной жизни человечества, лишая нас при этом психологических и интеллектуальных условий для настоящего усвоения этих знаний. Совершенно не очевидно, что аудиовизуальный инструктаж более эффективен, чем школьные занятия, которые учат абстрагироваться, изолироваться и концентрироваться, дисциплинировать себя для насыщения своего интеллекта определенным содержанием. Сама медийная форма книги или газеты обязывает нас обращаться с информацией избирательно и размышлять над ней, что совершенно противоречит всей этой дисперсности и нестабильности переживаний, полученных посредством маленького экрана. Само телевизионное пространство-время противоположно потребности получить доступ к истине, сделать разрыв в ходе сюжетного повествования и отказаться от умножения объектов. Вероятно, наконец, и то, что еще не до конца осознано, насколько привыкание к телевизиальному потреблению тонко трансформирует саму нашу манеру бытия и жизни. С виду кажется, что телевидение предлагает нам возможность контактов с миром, с другими, с теми, которые дефилируют по экрану. Однако это общение всегда носит односторонний характер, оно не является интерактивным. Телевидение заставляет нас проникнуть в область сюрреалистической интимности, поскольку крупный план позволяет нам преодолеть все барьеры конвенциональной дистанции. Однако это происходит без всякой возможности коснуться тела. Короче говоря, присутствие другого остается тотально симулятивным. Мы обречены на одиночество. Одновременно телевидение обращается к нам посредством экрана, не вызывая у нас никаких обязательств ответить, услышать, не делая нас чем-либо обязанными по отношению к тому, кто говорит с нами. Отсюда возникает и тенденция утрачивать навыки отношения с другим и в реальной жизни. Сколько раз мы поступаем в отношении других так, как будто это говорящие головы на экране. Даже в школе ученик иногда думает, что он может продолжать без стеснения вести себя в классе так, как если бы учитель вел свой урок непрерывной речью, которой ничто не может помешать, с экрана.

Но под самой большой угрозой находится все же свобода. Телевидение стало банальным медиумом, маскирующим в то же самое время свою сущность. На первый взгляд телевизор — это нечто очень экономичное и безопасное, по сравнению с автомобилем, который очевидно является опасным и дорогим. С виду кажется, что эта техника не содержит никакой угрозы для индивидуальной безопасности и свобо-

ды. Акт просмотра с дистанции чего-то реального или вымышленного в домашней обстановке представляется нам совершенно нейтральным действием. Никому не придет мысль писать на изображении телевизора то же самое, что и на пачках сигарет, — «продукт, наносящий тяжелый вред здоровью» (имея в виду и свободу). Но почему бы и не поставить вопрос именно так?

Идея «риска», связанного с телевидением, вообще не рассматривается, за исключением нескольких видов контента (порнография, насилие и пропаганда некоторых политических идей). Сама форма технического объекта, так хорошо вписанного в наше домашнее окружение и несколько его не нарушающего, способствует тому, что телевизор вполне может выдавать себя за маленькое слуховое окошко для информации и развлечений, которое не может вызывать никакого беспокойства и отрицательных последствий. Управление, дистанционное управление, зашинг — все это позволяет нам думать, что мы свободны перед лицом всех этих звуков и образов. И это в то самое время, когда экраны проникают во все публичные места, дополняя наши манипуляции с дистанционно управляемыми образами другими.

Телевидение в силу своей технической концепции и финансовой организации рождает тем не менее самую ужасную какофонию образов, а именно: непрерывные потоки изображений, посредственные картинки, смесь жанров, смешение реального и воображаемого, пресыщение зрителя зрелищами, незначительное усвоение содержания, атрофия тела, ритуализация чувства гипноза и т. д. Приходит в упадок не что иное, как вера в то, что условием свободы телевидения является свобода мысли и слова тех, кто производит и распространяет телевизионные образы и звуки, откуда проистекает настойчивый вопрос о частном или общественном статусе журналистов. Помимо этого следует иметь в виду и то, что идеология не обусловлена лишь только политикой в узком смысле слова, важно понять, есть ли у зрителя условия для того, чтобы быть свободным. Зависимость от экрана, эфемерный, поверхностный и вообще анонимный характер информации (ссылки на источник телевизиальной информации почти всегда даются в третьем лице, «они сказали, что», а ведь это является противоположностью отсылки к имени автора статьи или книги), обманные трюки, умолчания, что, собственно, и является причиной краткости промежутков времени, представляемых на экране, — все это создает иллюзию возможности иметь доступ к господству над медиатизированными таким образом событиями, мнениями, решениями. Зрелищность, по-

мещение в границы навязываемой образности, игровой или полемический характер передачи идей — все это приводит к результатам, которые не обеспечивают овладение информацией, автономию суждения, свободу мысли. Поэтому и возникает необходимость снова поставить вопрос о предназначении телевидения служить истинно демократическому духу общества, идет ли речь о монополии на телевидение при диктатурах или о какофонии каналов при либеральных режимах.

Культура неистовства

Воображение стало наконец продуктом культуры и техники (фотоаппарат или видеокамера, телевидение и Интернет), навязывающим свою экономическую и политическую логику всем нашим обществам. Это способствует парадоксальной эволюции двойственного характера. Сначала имела место растущая индивидуализация производства образов, начавшаяся с появления фотоаппарата портативного, а затем и одноразового, создавшая миллиарды экспонированных пленок. Продолжением стало появление разнообразных персональных иконографических систем, связанных в централизованные сети. Они позволяют создавать «неприрученные» иконические документы, избегающие зависимости от всякой предварительной техники и всякой оценки со стороны внешнего мира (в то время как рисованию, например, учат в школе, а книге нужен читатель). Образ, на протяжении долгого времени бывший исключительным достоянием художественной элиты, которая обладала умениями рисовать и заниматься живописью, стал теперь визуальной формой, создание которой все больше и больше стало доступно каждому. Вначале было массовое распространение фотоаппаратов, затем произошла демократизация программного обеспечения. Это сделало возможным изготовление композиций и иконических вариаций, создалась ситуация общедоступности технологии создания образов. Вскоре для людей умение производить образы механическим или электронным способом будет столь же естественным, как и умение писать.

Но как же оценить такую продукцию? Совершенно ясно, что эти фотопленки с негативами содержат столь же мало «гениальных» кадров, сколь мало их было в прошлые века и среди письменных сочинений такого же рода. Однако если поэмы или романы в общем допускали возможность получения ими некой исторической санкции, заключавшейся в самом факте их публичного распространения, то в какой же степени эта инфляция визуальных образов, циркулирующих в ог-

ромном масштабе, может быть сегодня оценена по критериям эстетического суждения? Умножение числа создателей изображений не соединено более с социальными механизмами получения художественного признания. Не ведет ли эта массовая распространенность образов, соединенная с индивидуализацией процесса их создания, к тому, что культурные критерии и эстетические каноны оказываются устаревшими? Не становится ли приватное изображение неким аномическим произведением, свободным от потребности быть медиатизированным в пространстве окружающего мира, от самой культуры, так сказать?

С другой стороны, одновременно происходит массовизация изображений, глобализация стандартизированных продуктов, навязываемых миллиардам при помощи сериалов. Этот иконический и ментальный империализм, привлекательный для пассивного и незанятого населения, провоцирует непропорциональные расходы (эти образы становятся все более дорогими, что является совершенно беспрецедентным в истории) и баснословное обогащение (откуда и проистекает мощь огромных компаний по их производству, вплоть до того, что в массовом сознании производитель образов заменил собой стереотипного миллиардера). Во всяком случае, удивительно наблюдать это сервильное молчание перед лицом капитала спектакля и досуга, столь резко контрастирующее с критикой в отношении торговцев оружием, предприятий по производству товаров или услуг. Ни гонорары актеров, ни цена фильма не инспирируют систематическую рефлексию на тему напрасного расточительства. Не является ли это знаком какой-то идолатрии планетарного масштаба, превращения образа в бога, которому стоит приносить любые жертвы? Не следует ли способствовать более энергичному развитию политической экономии индустрии по производству изображений?

Это проникновение образности в весь ансамбль социальных тел на самом деле является политическим явлением. Несмотря на конкуренцию медиа, телевидение продолжает регулировать жизнь населения так, как башенные часы некогда создавали ритм жизни деревень. Даже если время рокового свидания с выпуском 20-часовых телевизионных новостей сокращается в западных странах из-за нехватки текущей информации (восполняемой, впрочем, спортивными событиями), не остается ничего другого, как только поразиться тому факту, что многие миллионы людей в одной стране могут оказаться в один и тот же момент устремленными своими мечтательными взорами на маленький экран для того, чтобы следить за дефиле стандартных изображений

события, произведенных далеко от них, снятых, отобранных и обработанных техническими специалистами, способ материального и интеллектуального производства которых этим людям неизвестен (детали финансовых контрактов, технические уловки, использованные при постановке, и т. д.). В известной притче Платона люди, заключенные в пещере, были осуждены на то, чтобы принимать за подлинную жизнь те тени, которые проецировали на стену пещеры скрытые за их спинами иллюзионисты. Чем они так уж отличаются от большинства телезрителей, принимающих за чистую монету все, что им показывают на экране? Телевидение продолжает быть источником непогрешимой истины, потому что считается, что оно показывает «реальность», как будто бы содержание, последовательность показа, звуковая дорожка не могут быть скомпонованы так, чтобы создать нужный эффект для зрителей, находящихся по ту сторону экрана (по крайней мере объектив камеры находится под влиянием финансовых сил)! Точно так же телезритель не осознает того, что экран маскирует от него, так же как видимая часть айсберга скрывает огромную невидимую, закулисную аудиовизуальную индустрию. Телезритель, который просто заплатил скромную стоимость телевизора и абонентскую плату (во Франции), забывает о могуществе института, обо всех вовлеченных в игру по созданию образов бюджетах, зарплатах, капиталах, о значительной власти принятия решений и влияния, которой обладает очень замкнутая каста работников аудиовизуальной сферы, о всевозможных технических приемах, которые используются для того, чтобы поддерживать непрерывность существования на экранах изображений, которые являются вымышленными или же принимаемыми за реальные. Это слуховое окошко является машиной по производству иллюзий, которая, в отличие от театра, производит такое зрелище, которое делает все для того, чтобы заставить забыть о своей искусственности. Можно довольствоваться одобрением или критикой самого сообщения, содержания пьесы, так сказать передачи, но сам медиум, сама эта сцена спектакля, по которой все хаотично передвигаются, не ставится под вопрос. Помимо всего прочего, постоянно продолжают попытки смягчить критику телевидения предложениями признать, что оно все же делает «хорошие» передачи, вместо того, чтобы задать себе вопрос, а является ли «хорошим» делом сама медиатизация этого содержания! Вот почему уже у Платона заключенный в пещере зритель сам не хочет освободить себя от себя самого, его можно только заставить освободиться насильно. Но как это сделать сегодня?

Конечно, речь не идет о желании вернуться назад, о ностальгии по быломu, о некоей антитехницистской утопии, к которой стремятся некоторые фундаменталисты. Некоторые неприятные свойства автомобиля не являются оправданием его уничтожения. Однако ведь следует же бороться против производимого им загрязнения, аварий, физической апатии, потери времени в пробках, десоциализации индивида, создаваемой коконом кабины. Так же точно следует разоблачать и загрязнение психики, физиологические опасности, вызываемые фиксацией на экране, пустую трату времени на это пассивное развлечение, вызываемый им нарциссизм и т. п. отрицательные последствия, связанные с потреблением телевидения. Вопрос не стоит о том, чтобы отрицать тот факт, что телевидение, как и автомобиль, дает нам определенные блага. Однако его рутинное, коллективное, однообразное использование создают абсурдные, контрпродуктивные, негуманные жизненные ситуации. При этом если отрицательные моменты автомобиля видимы, то у телевидения они часто незаметны. Тем не менее они бесспорны. Но уже необходимо научиться их распознавать и мобилизовать все возможности интеллекта и вкуса на службу делу свободы и на борьбу со стадностью для того, чтобы овладеть ими. Ведь себестоимость телевидения снижается, его размещение в самом сердце домашней жизни и очевидное разнообразие предлагаемых им продуктов делает телевидение одним из самых больших современных искушений, оказывающих давление на автономию личности. Конечно, нет никакой уверенности в том, что нам удастся так легко защитить себя от его вредного воздействия в эпоху всеобщего гедонистического индивидуализма. Тем не менее силе общественного влияния ведь удалось выиграть кампанию по борьбе с курением! Однако удастся ли сегодня противостоять этому ежедневному наркозу из образов и звуков, который столь устраивает бизнес и власти предрержащие, во имя иного, духовного здоровья?

Всякое изображение является незаменимым завоеванием, способствующим расслоению окружающей нас реальности, психической свободе индивидов и групп. При этом оно не замыкает нас в ситуации исключительного господства холодной концептуализации мира (лишенного всяких аффектов абстрактного мышления). Впечатляющая эволюция носителей информации, технических языков, способов воспроизводства и интерактивности открывают для сферы образов головокругительные перспективы на будущее (виртуальные миры). Однако при этом возникает риск забыть о том, что и использование этого

мира, и само посещение его точно описывается греческим словом *pharmakon*, обозначавшим одновременно и яд, и лекарство. Новый образ обогащает наше сенсорное наследие (*le patrimoine sensoriel*) и чувствительность, создавая, однако, риск притупить эмоции, особенно если наши аффекты не позволяют нам сжиться с ним и вести с ним свою игру. Он находится на службе растущей рационализации мира, направляя и питая абстрактное мышление, но лишь при том условии, что мы владеем средствами оценивать его в соответствии с критериями истинности, вероятности или ложности (научный образ, образы реального мира, которые дают нам информацию). Наконец, образ должен был бы стимулировать наше воображение, нашу мечтательность и позволять нам исследовать скрытые измерения мира, придавая форму иным видам пространства и времени. Однако это возможно лишь при условии, что мы не окажемся затопленными этим потоком изображений, который столь долго не вызывал ничего, кроме кататонии и экстаза, играя роль наркотика, на службу которому мы осуждены.

ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ОБРАЗ, ИЛИ ПОДРАЖАНИЕ АДАМУ

Первая публикация: *Аронсон О.* Телевизионный образ, или подражание Адаму // *Неприкосновенный запас.* 2003. № 6 (32); *Aronson O.* Das Fernsehbild oder Adam wird nachgeahmt // *Russische Medientheorien.* Berne: Haupt Verlag, 2005¹.

Говоря о телевидении сегодня, очень трудно избежать того социально-политического контекста, с которым оно для нас связано в последние годы. Телевидение все больше предстает как некий инструмент борьбы за власть, как мощное средство политтехнологов по созданию одних образов и разоблачению других, по манипулированию вниманием зрителей, отвлекая последних от одних проблем и навязывая им другие. Телевидение вступает в кооперацию с деньгами и постоянно утверждает свою абсолютную зависимость или от рекламодателя, или от институтов государственной власти. Оно словно немощный и вялый проводник внешнего насилия, специфика которого в том, что зритель, сколь бы ни уверен он был в том, что его используют, обманывают, морочат голову, все равно готов «покупаться» на это насилие, которое хотя и отталкивает, но привлекает еще в большей степени.

Может быть, это специфическая ситуация только последних лет и только для России? Судя по всему, это не так. Не случайно при видении разнообразия каналов, программ, мнений, высказываемых с экрана, подобная же ситуация отмечается и многими западными исследователями медиа. Телевидение — средство, в котором политики насилия достигают наибольшей агрессивности, несмотря на видимую

¹ Публикуемая статья — исправленный и дополненный вариант двух указанных статей.

мягкость этой агрессии. С одной стороны, по сравнению с кино, телевидение имеет очень серьезные ограничения на показ жестокости или непристойности, т. е. на средства, казалось бы, максимально воздействующие, но, с другой стороны, телевизионное насилие предстает крайне искусным, где те же жестокость и непристойность подаются в абсолютно потребимом виде, где они скрыты в своей непосредственной видимости, но не менее значимы для восприятия.

Как известно, существует множество ограничений на телевизионную продукцию именно в силу ее предельной массовости. Эти ограничения несравненно более жесткие, чем в литературе или в кинематографе. И то, что они постоянно нарушаются, т. е. постоянно возникают те или иные передачи, в которых эти ограничения проверяются на прочность, не столь важно. Куда важнее то, что телевидение научается находить притягательные для зрителей элементы (от нарочито сентиментальных до отвратительных) в самых непритязательных, самых обыденных образах. Эти образы кажутся абсолютно стертыми, за ними уже нет никакой «картинки», словно они принадлежат порядку самой повседневности. Это — образы, прежде всего, *действующие*, нежели *видимые*.

Именно в силу эффективности действия неясных и смутных образов, извлеченных из неактуализированного пространства существования современного человека (желания, ожидания, надежды), заставляет обращаться к телевидению не только рекламистов, но и государство. Виртуальные войны, виртуальные лидеры партий, виртуальные выборы — все это достигло такой степени интенсивности, что сама попытка ставить вопрос о телевидении неполитически кажется обреченной.

Тем не менее попробуем задаться вопросом об особой природе этих «смутных образов», находящихся за пределами зрения и понимания, которые во многом определяют характер телевизионного образа. Попытаемся выявить эту практически неощущаемую ныне зону независимости этих образов от бизнеса и политики.

Несмотря на множество концепций, описывающих именно определенную *технологию* образов телевидения (достаточно вспомнить о том, что Вирильо говорит о виртуализации, а Бодрийар о симуляции именно в терминах технологии), отметим, что сам эффект технологии — это уже эффект насилия. Другими словами, там, где телевидение понимается именно как средство воздействия, т. е. как то, что в силу самой своей природы несет в себе возможность подключения разного рода политик (экономической, государственной, религиозной, моральной и

т. п.), там уже нет места нетехнологическому в телеобразе. Ситуация усугубляется тем, что практически все структуры репрезентации — от изображения до речевого выражения — оказываются элементами анонимного властного дискурса, эффективным проводником которого опять же является телевидение. Телевизионный образ словно зажат в тиски между вертикальной властью, использующей его в своих интересах, и горизонтальной властью господствующих ценностей, участвующей в зрительской идентификации. Чтобы вырваться из этих тисков властных технологий и высвободить в телевизионном образе нетехнологическое, приходится, во-первых, отказаться от рассмотрения этого образа в терминах «представления» (как изображение или слово), поскольку здесь уже заложена определенная технология его объективации, превращение его в систему читаемых знаков. Во-вторых, оказывается недостаточным описание этого образа как некоторой бессубъектной технологии, отвечающей определенным фантазмам аудитории (желания, ожидания и надежды, о которых было сказано выше, настолько «темные», что не предполагают никакую «реализацию»). Примером первого типа анализа телевидения могут служить его социологические интерпретации и исследования в духе *cultural studies*, второй — характерен, например, для Бодрийара с его концепцией «соблазна», абсолютно «холодного», абсолютно технологичного и, как следствие, политического в самом широком смысле слова².

Имеем ли мы аналитический язык, такой, чтобы он, с одной стороны, не описывал бы заново ту систему насилия, частью которой стал телеобраз, а с другой — чтобы сам этот образ мог указать на собственную ненасильственную зону? Имеем ли мы язык, хоть немного адекватный той вовлеченности в образы телевидения, которая, возможно, не связана только с технологией? В конце концов, если его искать, то это должен быть некий специфический язык неформальной общности, а не общества, всегда одалживающего «свой язык» у политики и государства. Это поначалу выглядит странно, поскольку кажется, что именно по отношению к обществу в целом телевидение реализует свою универсальность воздействия. Напомню, однако, что мы ищем не универсальность воздействия, а универсальность *действия*, которая позволила бы телевизионным образам сохраняться даже в отсутствие политических или экономических интересов, за ними стоящих и их формирующих. Т. е. мы ищем тот остаточный образ, который сохраня-

² См.: Бодрийар Ж. Соблазн. М.: Ad Marginem, 2000.

ется, когда устранены все языки, для которых телевидение сохранялось только в качестве инструмента.

Если мы совершаем почти немислимую редукцию такого рода, то остаемся один на один с образами чистой *вовлеченности*, преодолевающей как индивидуальные различия между людьми, их воспринимающими, так и частные идентификации разных социальных групп. Что заставляет нас каждый день включать телевизор, даже если мы не интересуемся политикой, даже если мы знаем заранее обо всех новостях, даже если игры и ток-шоу нестерпимо похожи, все лица знакомы, а шутки слышаны многократно? Парадоксальным воплощением такого рода телевизионного ожидания является реклама, которую никогда не ждут, в которой не заинтересованы, более того, почти всегда не заинтересованы и в покупке рекламируемых товаров. Реклама приходит как неожиданный рай потребления, напоминающий о себе, о счастье и спасении, которые оказываются в непосредственной близости и эмпирической данности. Но, устраняя метафору, то же можно сказать и об образах телевидения вообще: они несут в себе некоторый момент «ожидания рая» (другое дело, что вместо неявно содержащегося в этих образах «обещания», мы все время получаем искусственный, технологический рай потребления). Идеальным же воплощением описываемого ожидания становится включенный телевизор, который никто не смотрит, который всегда не столько включен нами, сколько включает нас, включает некое первичное коммуникационное намерение. И ожидание предстает здесь неким обещанием сообщества вне всякой прагматики потребления. Можно даже говорить о некоторой «райской» завершенности всех и всяческих потребностей, открывающих это необъективируемое ожидание.

Собственно говоря, язык, в котором материализуются человеческие представления о рае, помимо поэтического, только один. Это всегда язык теологии. И сколь бы нарочитым это ни показалось, но, чтобы описать непосредственное ненасильственное действие телеобраза, нам, несмотря на крайнюю степень секуляризации современного общества, следует обратиться к теологическим описаниям рая, Эдема, места вне насилия. Естественно, что такое «материалистическое» обращение к теологии предполагает некоторый момент произвола, поскольку Бог как основной предмет разговора здесь фактически переводится из порядка трансценденции в план имманентно действующей силы, причем настолько слабой, что силы капитала постоянно оттесняют его (это и есть секуляризация), подменяя «чудо» новостями, «веру» — идеоло-

гической ангажированностью, «рай» — радостями потребления. Интересно при этом, что марксистская критика капитализма оказывается куда ближе к теологии, чем многие религиозные концепции, поскольку она, располагая на месте Бога «новую общность», сохраняет мессианскую логику спасения. Это — логика движения от первобытной анархической догосударственной и донасильственной общности (что и есть рай); через грехопадение (обретение собственности), вовлекающее нас в насилие, в создание фиктивных законов и государства для его ограничения; через «откровение» пролетариата по поводу зла присвоения; в результате пролетариат оказывается причастным свободе, приносящим весть о возможной справедливости, о возвращенном рае — новой общности.

Сегодня нам кажется, что телевидение — инструмент закабаления, но это так лишь до тех пор, пока мы не вскроем его «райскую» составляющую. А если учесть, что мы находимся в рамках не трансцендентной, а имманентной логики, то эта составляющая (общность) возникает не в результате политической мобилизации посредством телевизионных образов, а вопреки таковой. Эта общность в причастности друг другу посредством «чуда» и «веры», пусть и в их крайне нерелигиозных формах.

Вспомним, сколь часто мы слышим от ведущих телепрограмм, от тележурналистов и даже аналитиков, по сути, презрительное обращение к зрителю: не нравится — переключи канал, выключи телевизор, пойдешь — книжку почитай. Риторика при этом абсолютно либеральная: ты, мол, свободен выбирать. Однако свобода эта фиктивна, поскольку через телеобразы (пусть и негативные, и раздражающие) зритель уже причастен раю и не в силах от него отказаться. И это вовсе не метафора в духе бодлеровских «искусственных раев», именующих опиумные и гашишные опьянения. Речь не идет о хорошо известной и достаточно распространенной аналогии телевидения и наркотика. Или, точнее, эта аналогия работает здесь лишь отчасти. Так же как лишь отчасти работает и аналогия с Марксовой интерпретацией свободы пролетария, состоящей в выборе, кому продать свою рабочую силу — одному капиталисту или другому.

Рай — не место свободы. Идея свободы сильно зависима от уже господствующих ценностей власти, закона и насилия. Адам не был свободен выбирать, есть или не есть плоды с древа познания, точно так же как Бог не был властен над Адамом и Евой, и интерпретировать «плодов дерева, которое среди рая, сказал Бог, не ешьте их и не прика-

сайтесь к ним, чтобы вам не умереть» (Быт. 3:3) как запрет неправомерно. Интерпретация этой «слабой воли» Бога, его «пожелания» как договора с Адамом или, тем более, запрета, исходит из уже наличествующего ограничительного закона, которого не было и не могло быть в земном раю, в земле сладости — Эдеме. Такой закон — то, что будет позже ниспослано Богом еврейскому народу, то, что должно регулировать общественное поведение, но не сингулярное действие (событие), каковым было грехопадение.

Рассматривать грехопадение как событие возможно потому, что оно исходит из полноты жизни, полноты реализации всех возможных потребностей. Искушение же, которому были подвергнуты Ева с Адамом, является важной частью этого райского изобилия. В своем жесте вкушения «запретного» плода они разрывают полноту жизни. Единственным результатом этого жеста оказывается осознание собственного несовершенства, своей конечности. Но это еще не выбор между добром и злом. Событие грехопадения внеположено добру и злу, но открывает это различие. Следовать по пути искушения не значит выбирать зло, но значит открывать грех как еще одну возможность самой жизни. И грехопадение как действие тогда не выбор, а, говоря современным языком, воспитательная модель, обучающая человека *жить* вопреки собственному несовершенству. Спиноза, например, в своем «Богословско-политическом трактате» даже интерпретирует это действие как необходимое, как раскрывающее для Адама мир зла — *смерть*³. Осознание индивидуальной смертности и есть итог грехопадения, в результате чего теряется земной рай (Эдем), но сохраняется другой рай (Небесный Иерусалим). Для Спинозы «не есть плоды с древа познания добра и зла» — заповедь, которая является естественным божественным законом, или, говоря в используемой нами терминологии, «законом ненасилия», или законом, даруемым самой жизнью, следовать которому значит творить добро. Спиноза пишет, что «Бог заповедал

³ У Спинозы смерть не противопоставляется жизни, а является одной из ее форм. И именно как закон человеческой жизни смерть раскрывается Адаму Богом через нарушение запрета, нарушение, предусмотренное самим Богом, через мирские удовольствия, в которых отсутствует любовь и познание Бога, а остается лишь страх перед Богом как законодателем (см.: *Спиноза Б. Богословско-политический трактат. Глава IV // Спиноза Б. Избранные произведения: В 2 т. М.: Государственное издательство политической литературы, 1957. Т. 2).*

Адаму делать добро и отыскивать его с точки зрения добра, а не поскольку оно противоположно злу <...> Кто действует из боязни перед злом, тот действует принуждаемый злом, как раб, и живет под господством другого»⁴.

Здесь интересно то, что исполнение естественного закона является деянием, которое нам сегодня трудно помыслить именно потому, что мы под действием понимаем практическое или трудовое усилие. Что же это за деяние? Прежде всего, это поддержание той общности-в-жизни, когда Адам и Ева нераздельны, а являют собой «одну плоть»⁵. Это есть некая первичная общность, или, говоря словами Жан-Люка Нанси, первичное «сообщество, понимаемое как коммуникация тел»⁶. Только поддавшись искушению, Адам и Ева обретают то, что сегодня мы называем «сознанием» и что является эффектом осознания собственной конечности, эффектом смерти. Поддавшись искушению, Адам и Ева оказываются разделены, оказываются способны видеть друг друга и свою непристойную наготу. При этом, однако, само искушение не есть грех, а есть необходимая часть естественного закона, необходимая вещь при существовании в раю. Именно поэтому богословами так часто грех Адама интерпретируется как естественный, а сам Адам как родоначальник естественного, в то время как Христос оказывается тем, кто восстанавливает утерянный *смысл* человека и человеческой общности (событие «благодати») ⁷. Еще более определенно выражается Ален Бадью в своей интерпретации апостола Павла, говоря, что грех — это *жизнь* смерти, а самотождественный субъект («я») — *смерть* жизни⁸.

Данный теологический экскурс нужен нам был для того, чтобы показать некоторые возможности, которые содержат в себе традиции толкования Священного Писания, и что интерпретируемым здесь ока-

⁴ Спиноза Б. Богословско-политический трактат. С. 71.

⁵ Быт. 2:24.

⁶ Для Нанси сообщество — не социальная категория, а общность тех, кто не хочет быть вместе. Сообщество коммуницирует через образы, отсылающие нас заново к кантовскому *sensus communis*. «Тело — образ, преподнесенный в дар другим телам, целый *corpus* образов, протянувшихся от тела к телу...» (Нанси Ж.-Л. *Corpus*. М: Ad Marginem, 1999. С. 158).

⁷ Николай Ким, свящ. Человек и Рай. Наследие преподобного Никиты Стифата. СПб: Алетейя, 2003. С. 80–84.

⁸ Бадью А. Апостол Павел. Обоснование универсализма. М.; СПб.: Московский философский фонд, Университетская книга, 1999. С. 63.

зываются те возможности существования, которые начисто исключены «научным», «позитивным», «теоретическим» знанием, порожденным технологией, призванной справиться с ущербностью человека, с его смертностью, конечностью, призванным восполнить нехватку. И каждый протез, имитирующий эту возможность, видится соблазнительным. Именно такие симулятивные образы поставляет телевидение и мир современных медиа, по Бодрийару. Однако искушение — нечто иное. Оно — часть жизни, а не технология, скрывающая смерть. В современных анализах телевидения мы заняты в основном «планом соблазна», т. е. технологиями манипуляции, воздействия, обработки сознания зрительской аудитории. Между тем мы вполне можем выделить совсем иной план, «план искушения», т. е. нечто нетехнологическое в телевизионном образе, отвечающее силам жизни, силам удовольствия и наслаждения, логика которых описывается именно характеристиками сладостного Эдема, земного, материального рая, этой утерянной общности друг с другом (и с Богом), утерянной справедливости.

В этом смысле вся технология телевизионных образов, помимо чисто практического их воплощения в качестве некоторого экономико-политического средства контроля, несет в себе и явно дополнительный момент — некую слабую стихийную «религиозность», возникающую из действия аффективных сил, трансцендентных этой технологии соблазна, но составляющих при этом план имманентности нашего материального существования, или — саму жизнь. В этом смысле «искушение», «вера» и «чудо», несмотря на всю религиозную нагруженность этих слов, оказываются своеобразными указателями на то, что противостоит идее присвоения, политике разделения, конечности в образе, тому, что противостоит механизмам репрезентации и идентификации.

Когда Христос совершает свои материальные чудеса, то он демонстрирует ограниченность человеческих представлений о жизни, заново указывая на «естественный божественный закон», на возможность рая. В каком-то смысле сегодня мы можем интерпретировать, например, превращение воды в вино как протокинематограф, разрушающий устоявшиеся представления об истинном и ложном. Секуляризованное «чудо» кинообразов повторяет христианские чудеса тем, реанимируя ситуацию общности заново, *искушая образом*, вокруг которого возникает «вера» как момент общей сопричастности «чуду». Образы телевидения наследуют у кинематографа этот момент, только «чудо» оказывается все более и более обыденным, а общность-в-вере усили-

вается. И эта вера не имеет для себя объекта. Это вера без предмета веры, потому на место отсутствующего Бога постоянно подсовываются практические ценности, превращающие это безотчетное искушение общностью в банальный соблазн. Но образы-искушения, этот новый поиск коммуникации тел, — образы за рамками представления.

Когда мы говорим о телевизионном образе как о *коммуникативном*, то имеем в виду нечто принципиально отличающееся и от лингвистической модели коммуникации, и от хабермасовской концепции коммуникативного действия. Коммуникативный образ проявляется не столько в сфере языка или этики, сколько в современном информационном поле, где текучесть, скорость, множественность, неподлинность образов, их принципиальная несхватываемость на уровне сознания сокращает дистанцию, делает общность-в-образе более значимой, чем сам образ. Обращаясь к теологии, мы ищем такой способ использования образов кино, телевидения, рекламы, компьютерных технологий, который мог бы изменить аналитический инструментарий, логику и смысл понятий, сформированных при господстве самопрозрачного картезианского субъекта. Коммуникативный образ «темен» и материален. Однако с развитием новых технологий он все более высвобождается: уже по отношению к телевидению в компьютерных сетях информация теряет свой *telos*. Она явно избыточна по отношению к потребности в ней. Случайные общности, возникающие в Интернете, напротив, все с большей настойчивостью заявляют о себе, указывая на то, что в телевидении было еще латентной составляющей образа. Что в телевидении было действием настолько пассивным, скрытым за игрой властных сил, обретает в интернет-сообществах конкретное воплощение. Посетители чатов и форумов, хакеры и анонимные авторы вирусов, создатели Linux'a и флэш-моберы — все они, по-своему, в практическом действии реализуют тот коммуникативный посыл, который содержался уже в образах кино и телевидения. И, несмотря на то что они продолжают говорить о «свободе», свобода эта оказывается уже некоторой этической формой, предписывающей характер конкретных действий. На новый тип субъекта, формируемый нематериальным, обращают внимание Майкл Хардт и Антонио Негри, называя его «множеством» и связывая именно со спинозианской концепцией *multitude*⁹. Этот тип труда, возникающий в связи с глобальной инфор-

⁹ См.: Хардт М., Негри А. 1) Империя. М.: Праксис, 2004; 2) Множество: война и демократия в эпоху империи. М.: Культурная революция, 2006.

матизацией общества, предполагает возникновение новых коммуникативных связей, формируемых виртуальными образами, и сопротивление господствующей системе производства и потребления. На это же указывает и куда менее склонный к теоретизированию Говард Рейнгольд в книге «Умные толпы»¹⁰. Последний пишет, что еще совсем недавно образ свободы состоятельного человека выглядел так: отдыхающий на престижном курорте с ноутбуком и мобильным телефоном. Сегодня это скорее образ закабаленности человека технологиями, включенности его в систему производства как механизма, когда даже отдых превращается в эффективно используемое время. Рейнгольд указывает на возможности, которые таятся в тех же технологиях по расшатыванию этой прагматической эффективности, по формированию иного субъекта — аффективной общности, возникающей вопреки практическим действиям и целям экономики, политики или науки. Развитие интернета, sms-телефонии позволяет не только проявляться этим общностям, но даже совершать совместные действия. В этой связи вовсе не случайно, что Рейнгольд использует для обозначения этих общностей слово mob, подчеркивая их принципиальную асоциальность и то, что их активность сопротивляется апроприации политикой и экономикой, ускользая, в конечном счете, от насилия. Благодаря сверхскоростным и мощным технологиями коммуникации общение здесь происходит уже не между близкими, знакомыми, опознаваемыми людьми. Даже не между личностями. Действующие лица здесь вполне анонимны, их целью является действие по поддержанию чистого акта коммуникации, что меняет многие критерии и правила в поведении. Технологии изменяют этику общения. Совместное действие в анонимной нерегулируемой общности оказывается значимей («свободней»), нежели порабощенное социальными стереотипами поведение в разобщенной буржуазной семье. Рай — это не место, а способ существования. И в этом способе существования «я» смерть, насилие оказываются неуместны. Жизнь же едва уловима, и она «помнит» о рае, в отличие от окружающего нас видимого мира, структурированного смертью.

¹⁰ См.: *Rheingold H. Smart Mobs: The Next Social Revolution. Cambridge: Perseus Books, 2002.*

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЭКРАН КАК ЭЛЕМЕНТ ДОМАШНЕЙ ПОВСЕДНЕВНОСТИ

Персональный компьютер является сегодня частью домашних медиа, а это значит, что он может и должен быть рассмотрен исследователями в контексте внутренней среды дома. Такой подход нацелен на понимание социальных последствий технологии, анализируемой зачастую только с точки зрения институциональных изменений. Традиция изучения средств коммуникации, встроенных в домашнюю жизнь, основывается на концепции доместикации, согласно которой нельзя говорить о прямом проникновении технических новинок в жизнь человека, так как есть особенности сложившегося домашнего уклада, под воздействием которого происходит проверка, выбор и закрепление способов применения новшеств. Доместикация — это способы, благодаря которым люди воссоздают домашнюю повседневность, принимая новую технологию. В ходе доместикации происходит своеобразное «приручение» технологии. Данное понятие помогает исследователям уйти от анализа техники как прямого проникновения изобретений в жизнь людей.

Понимание проблематики «человек—компьютер» будет более глубоким, если обратиться не только к изучению непосредственных действий перед монитором, но и рассмотреть, что происходит вокруг компьютера в повседневном пространстве. Мир будничных домашних действий, внутри которых оказывается помещенным новое устройство, состоит из ежедневно повторяющихся дел и повседневных процедур, это: сон, еда, гигиенические процедуры, ведение домашнего хозяйства, профессиональная деятельность, общение, получение информации, свободное время. Взгляд на медиа в контексте бытовых будничных про-

цессов сформировался совсем недавно благодаря британским исследователям Р. Сильверстону, Э. Хиршу, Д. Морли, С. Ливингстон. Они объясняли важность «поворота к дому» следующим образом: «В центре внимания разрабатываемого нами направления — обеспокоенность сложным набором отношений, которые характеризуют место и значение дома в современном мире. Современный дом расширен в своих границах посредством медиа, он наполнен постоянно увеличивающимся количеством информационных и коммуникативных технологий и услуг, предлагаемых домашнему хозяйству»¹. Мысль о том, что «дом расширен в своих границах посредством медиа», я считаю очень важной для понимания реалий сегодняшнего дня. 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. В доме цифровой эпохи комфорт, безопасность и стабильность могут сосуществовать с возможностью «полета в пространстве». Дом сегодня — «новейшее транспортное средство», а не только убежище человека. Клавиатура быстрее, чем автомобиль, поезд или самолет, перенесет нас туда, куда мы должны или хотим попасть. Итак, обращение к теме «компьютер и дом» позволяет исследовать изменения в главенствующей сфере человеческого опыта, к которой относятся каждодневные житейские процессы.

Методические замечания. Изучение компьютера в доме осуществлено мной с помощью социологического метода обоснованной теории, известного начиная с разработок Б. Глейзера и А. Страусса². Привлекались также идеи польского социолога К. Конецкого, развивающего метод визуальной обоснованной теории³. Эмпирические данные, с которыми традиционно проводит работу исследователь, использующий метод обоснованной теории, представляют собой слабоструктурированные тексты. Такими текстами в данном исследовании были записи глубинных интервью. Ключевой процедурой метода яв-

¹ *Silverstone R. Introduction // Silverstone R., Hirsch E. Consuming Technologies / Ed. by R. Silverstone and E. Hirsch. London: Routledge, 1992. P. 1.*

² *Страусс А., Корбин Дж. Основы качественного исследования: обоснованная теория, процедуры и техники. М.: Эдиториал УРСС, 2001; Glaser B., Strauss A. L. Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research. Chicago: Aldine, 1967.*

³ *Konecki K. Teaching Visual Grounded Theory // Qualitative Sociology Review. 2009. Vol. 5, Issue III — December. P. 64–92.*

ляется кодирование или присвоение названия случаям, ситуациям, отношениям, описанным в интервью или наблюдениях. Шаг за шагом обширные текстовые данные «сжимаются» в сеть категорий, что и позволяет поставить диагноз изучаемому социальному феномену или процессу.

Эмпирическая работа проводилась при поддержке РФФИ, грант № 09-06-00098а «Персональный компьютер в повседневных практиках современной городской семьи: гуманитарная экспертиза». В 2009 году были собраны глубинные интервью в 50 домохозяйствах Волгограда, в домах информантов делались фотографии интерьера с компьютером. Группа информантов формировалась по принципу целевой выборки. Условия для попадания в выборку предусматривали, что: 1) информанты не должны быть профессионалами в сфере компьютерных технологий; 2) они должны быть от 35 лет и старше; 3) они имеют дома компьютер. Возрастное условие предусматривалось для того, чтобы отобрать людей, имеющих опыт докомпьютерных повседневных практик. Такая логика позволила зафиксировать доместикацию — процесс превращения компьютера из необычной и чужой вещи в свою, домашнюю. В интервью участвовали как информанты, имеющие семью, так и не имеющие. Из числа семейных информантов принимали участие в интервью как один из супругов, так и оба. Разговор с двумя супругами зачастую решал проблему использования интервьюером «вопросов-подхватов». В соответствии с методикой обоснованной теории данные собирались одновременно с их анализом по мере достижения теоретического насыщения разрабатываемых вопросов.

Покупка компьютера как начало его повседневной биографии

Начало биографии домашнего персонального компьютера относится к процессу его приобретения. Как люди принимали решение о покупке своего первого компьютера? Типичный путь проникновения этого прибора в дом человека — приобретение для кого-то, кто начал учиться: стал школьником, студентом, аспирантом. В интервью информанты говорят:

«2004 год. Как раз вот муж поступил учиться, и потребовался компьютер. ...Именно для учебы» (Людмила и Александр, 41 и 42 года).

«Мы заболели дома все компьютером, да. И мы купили, вот когда уже внуку исполнилось, наверное, 7 или 8 лет, он пошел в школу. И мы

решили, значит, с его папой отправиться на покупку этого компьютера» (Виктория, 70 лет).

«Ну, приобрели, во-первых, встал вопрос такой, что у нас ребенок переходил в 5-й класс. По обучению там предполагался компьютер. Вот, пришлось... Стал старше — нужен стал компьютер. Так вот сели, поехали и купили компьютер» (Елена и Сергей, 36 и 42 года).

«Долгое время мы не могли себе купить компьютер, так как это было довольно дорого, а особой необходимости как бы в нем не было. Ну, а затем такая необходимость появилась, так как наш сын поступил в институт, ему нужно было печатать работы всякие, курсовые, и он, конечно, испытывал неудобства без компьютера» (Галина, 54 года).

Компьютер — единственное появившееся после книги средство коммуникации, осознаваемое как инструмент обучения и развития навыков, позволяющих считаться грамотным человеком. Телеграф, телефон, радио, телевизор хотя и вызвали к жизни новые практики, но не производили такого эффекта в стандартах нормативно регулируемой грамотности и не были так интегрированы в образование. Покупка компьютера в дом в качестве помощника «на пути к образованности» показывает социальный смысл этой технологии. Интересно, каким образом социальный смысл компьютерной технологии улавливается и закрепляется в рекламе: реклама компьютеров оживляется перед началом учебного года, сообщая: «Соберись в школу — купи компьютер».

В материалах интервью есть и такое обоснование покупки, как стремление «не отставать от жизни». Так думают и действуют люди среднего и старшего поколений⁴, взрослевшие и жившие без компьютера, но сегодня вдруг увидевшие, как в домах других появляются технические новинки, которые разнообразят быт и досуг. Компьютер в этом случае осознается как еще один прибор, входящий в круг современных удобных вещей, которые должны быть «под рукой».

«Да, сейчас уже практически у всех моих сотрудников, у моих знакомых компьютеры. Вот на днях зашла к своей соседке, хотя они никто по работе не занимаются компьютерами, смотрю, стоит компьютер. Такой современный, такой красивый. Я спросила, работают ли они.

⁴ Поколения, прошедшие социализацию в условиях массового распространения персональных компьютеров, вообще не выделяют компьютер как что-то, что надо освоить, чтобы не отстать от жизни. Поскольку компьютер — часть набора вещей, которые всегда были и есть в их обиходе. Для них эту технику не надо покупать впервые, они с ней росли и продолжают жить сейчас.

А она сказала, что сейчас просто у всех компьютеры, и им захотелось. Ну, в основном, конечно, сидят фильмы смотрят, фотографии просматривают. Удобная очень такая штука» (Галина, 44 года).

«Причина та же — просто увидел у другого, захотел себе, ну, и со временем это все начало развиваться очень быстро. И я себе уже когда покупал компьютер, он был намного лучше и мощнее предыдущих, что я раньше видел. До этого у меня еще были приставки различные игровые. Т. е. компьютер, получается, я купил все из-за тех же игр, меня изначально привлекли игры, возможность играть, и многофункциональность (просматривать фильмы, свои личные операции проводить). Интересное, в общем, очень такое изобретение» (Александр, 35 лет).

И, наконец, есть группа людей, «новаторов», купивших компьютер для домашнего использования в период, когда эта техника только-только начала появляться. Информант, приобретший компьютер в 1993 году, говорит «это была статусная покупка». Компьютер был дорогой и редкой техникой, выделявшей его владельца среди всех остальных. Этот же информант продолжает:

«Ни у кого не было тогда. Они были только в фильмах, мы их видели по видео. И тем более хотелось иметь такую вещь дома. Причина покупки? Просто желание иметь такой предмет дома. ... Мы предполагали, что он будет нужен сыну. Он в третий класс перешел. И это было счастье для него. ...Приобщение к информационным технологиям, о которых тогда в нашей стране только-только начинали ходить слухи» (Светлана и Герман, 47 и 48 лет).

Примечательным штрихом повседневной истории компьютера можно считать то, что в воспоминаниях о первом знакомстве с этой техникой люди говорят об играх. В ряде случаев игра становится практикой-проводником, приобщающей взрослого человека к миру нового медиа.

«Я увидела компьютер у своих родственников, у двоюродной сестры. Вот. И... я уже не помню, в каком году. Ну, давно, может, лет 10 назад. Первый мой опыт был — попробовала играть в игру “Паук”, “Косынка”» (Анна, 35 лет).

Для людей, вступивших в эпоху массового распространения компьютера в среднем возрасте и старше, освоение нового устройства было связано часто с производственной необходимостью. Рабочую ситуацию тем не менее не стоит редуцировать только до выполнения производственных задач. Место под названием «работа» имеет свою по-

вседневность, и там также происходила проверка разнообразных функций компьютера. Об этом говорит информант:

«Вообще-то впервые с компьютером я столкнулась на работе. Когда-то раньше я работала машинисткой на печатной машинке, потом, лет 8–10 назад, их заменили компьютером, и вот мне пришлось обучаться. Т. е. первая программа, которую я освоила, был World. Не могу сказать, что это было слишком затруднительно или сложно для меня, как-то довольно быстро это все я освоила. Ну, а клавиатура, как бы для меня... это, что на печатной машинке, что на компьютере, одинаковая. Но и в то же время я стала играть на компьютере в игры, в обед покушаешь, делать нечего, ну и мы с девчатами, там с женщинами играем в игры, нам было это очень интересно. Такая еще была игра — “Зума”, “Пасьянс”. Просматривание фильмов, фотографий, когда семейные фотографии мы приносили девчатам показывать, нам очень нравилось, интересно» (Людмила, 46 лет).

Можно заметить, каким образом компьютер на рабочем месте, приобщая к новым навыкам, демонстрировал свои возможности инструмента досуга и коммуникации. Превращение знания о новинке в личную потребность — вопрос разнородных влияний, действующих вместе. Трудно назвать одно простое испытание, которое было наиболее значимо в процессе взятия персональным компьютером «барьера признания». Сталкиваясь с компьютером в рабочей обстановке, отмечая преимущества новой техники по опыту родственников, соседей, друзей, проводя «личные эксперименты», люди формировали мнение о потенциальном использовании появившегося прибора. Все эти испытания производили соответствующие формы знания, давали ответы на вопросы о полезных функциях вещи, о том, как можно использовать ее и какие действия могут поддерживаться с помощью компьютера дома. Потребность в новой вещи не может быть понята без принятия во внимание процесса испытаний, в ходе которых техника должна быть замечена как нечто необходимое⁵. Наконец, когда компьютер покупается, приносится в дом, владелец ощущает переход к новой жизни с уже желаемой техникой. Высказывание информанта передает непосредственную эмоциональную оценку появления своего, домашнего компьютера:

⁵ *Сергеева О. В.* Домашний телевизор: экранная культура в пространстве повседневности. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2009. С. 37–38.

«Когда нам его еще только принесли, установили, было так непривычно видеть его у себя дома, понимать, что это все в твоём распоряжении. Я наконец могла играть в свои любимые игры, ну а сын без проблем учиться. Таким образом, компьютер оказался для нас неким спасением, ну, и помощником, конечно» (Светлана, 40 лет).

Важнейшую роль на начальной стадии приобщения к новому медиа играют «теплые эксперты», приносящие свои личные впечатления о компьютере, вовлекающие в компьютерные практики своих родственников, друзей, соседей. «Теплые эксперты» — так называет исследователь М. Бакардыева людей из нашего социального окружения, с которыми мы советуемся⁶. «Теплый эксперт», мнением которого мы дорожим, действует как посредник между настоящими специалистами и просто людьми, он легко доступен всякий раз, когда необходимы помощь или совет. По материалам интервью видно, что часто именно «теплые эксперты» помогали выбирать, покупать и устанавливать компьютер в домах людей.

«А дальше он нас, товарищ этот, пригласил в фирму, где торгуют компьютерами. Мы поехали. Он сказал “выбирайте”. Мы выбрали только вот дизайн, наверное. Все остальные характеристики технические, ну, со слов вот знакомого. <...> Виктор все собрал нам, подключил. Ну да, вот этот товарищ, который нам советовал. Он, в общем-то, и подсоединил. Мы в первое время, когда что-то там не ладилось, ему звонили и говорили: «Так, Виктор, тут вот так, вот так не идет». Он говорит: «Ну, попробуйте сделать следующие там действия». Мы пробовали. Сначала был страх, конечно, страх, что что-то не туда нажмешь, что-то там не так сделаешь. Ну, потом вроде ничего» (Людимила и Александр, 41 и 42 года).

«К соседям, к друзьям, вот нас научили. Ну, что-то знали, какие-то азы. ...Конечно, однозначно наши друзья, соседи. Они нам очень помогают. Они все рассказывают. Все, что непонятно. Собственно, они — наши “книжки”, инструкторы. Они нам все помогают» (Наталья и Сергей, 37 и 40 лет).

Компьютерное место в домашнем интерьере

Социальный смысл домашнего персонального компьютера раскрывается благодаря анализу его места в доме и тех преобразований мате-

⁶ *Bakardjieva M.* Becoming a Domestic Internet User // Proceedings of the 3rd International Conference on Uses and Services in Telecommunications. Paris, 2001. P. 28–39.

риальной среды, которые им были вызваны. С любой вносимой в дом вещью происходят «захват пространства» и некоторая домашняя перестройка. Поэтому можно наблюдать, каким образом компьютер приватизирует пространство и какое пространство он создает вокруг себя. Стоит оговориться, что придание активности вещи, и даже рассмотрение ее как субъекта действий, характеризует современный социологический взгляд на мир физических предметов. Традиционно артефакты осмыслялись как культурные символы, объекты, несущие знание о группе, их использующей. Сегодня сделан шаг (возможно, кажущийся многим радикальным) в сторону исследования вещей, направляющих поведение людей, а потому обладающих своеобразной активностью.

«Вход» компьютера в дом и его осязаемое присутствие в качестве домашней вещи, его жестуальность или способность закреплять определенные техники тела продуктивно анализируются по фотографиям. Одна из идей, родившаяся по мере погружения в полевой материал, звучит парадоксально, но, думаю, актуально: компьютер — это «вещь без места». Размышление о домашнем компьютере как «вещи без места» обусловлено, во-первых, тем, что это устройство на ранних стадиях своего выхода в массы не было приспособлено к домашнему интерьеру, но уже имело свой статус офисной техники, однако такого рода неприспособленность постепенно была преодолена. Во-вторых, неукорененность домашнего компьютера на определенном месте вызвана его многофункциональностью. Компьютер — универсальная машина, которая может быть и устройством для письма-чтения, и игровым механизмом, и транслятором фильмов или музыки. Если взглянуть на другие домашние приборы, то видна их связь с определенным местом в бытовом пространстве: телевизор передает зрелищную информацию, а значит, должен стоять там и так, чтобы его можно было смотреть, музыкальный центр помещают там, где предполагают слушать музыку, и т. д. Компьютер же зачастую становится «кочевником» именно потому, что его можно по-разному использовать, а значит, и поставить в разных точках дома.

Необходимые изменения в расстановке домашних вещей с появлением компьютера, отражающие постепенность доместикации, фиксируются, например, в следующих эпизодах из рассказов информантов:

«У нас раньше стол стоял у этой стены, потом мы перепланировали, потому что, ну, новое техническое средство, много розеток. Много подключено. Нужна была отдельная свободная розетка. ...Перестановку сделали» (Альфия и Тимур, 48 и 51 год).

«Поставили в комнате сына. К нему сразу купили и принтер, чтобы было удобно. Интернетом стали пользоваться по карточкам. В общем, вот так все у нас и началось с этого компьютера» (Евгений, 48 лет).

«Компьютер сначала в нашей спальней комнате стоял. Ребенок родился, чтобы не было рядом, пришлось его в зал переставить. ... Ночами, чтобы — например, вот муж у меня любит посидеть, поиграть — чтоб ребенку не мешал. Как бы ни звука. Все-таки шум от него все равно же исходит, от вентилятора. С этой целью» (Ирина, 35 лет).

«Самый первый компьютер... Мы жили не в этом, мы жили в другом доме. У нас было 2 комнаты, и тогда в одной комнате я жила, а в другой комнате жили моя дочь, зять и маленький Максим. А потом, когда мы решили, что купим компьютер, Максим переехал жить ко мне, а на место его детской кроватки мы поставили журнальный столик, и там стоял компьютер» (Виктория, 70 лет).

Можно заметить, что в первом случае в описываемых хлопотах с появлением компьютера фигурируют другие технические приспособления, а в последнем — рассказ построен так, что ощутимы передвижения как предметов, так и домочадцев (где был «маленький Максим», там встал компьютер).

Где бы ни стоял компьютер, он провоцирует создание символического кабинета вокруг себя. Под словом «кабинет» в современном языке понимается помещение для каких-либо специальных занятий. Эти занятия не обязательно могут быть учебными и вообще серьезными, академическими, главное, что в кабинете протекает деятельность определенного рода, и эта деятельность может не согласовываться с общими семейными практиками. Компьютер располагают так, чтобы воспроизвести место индивидуальной практики. Поставленный дома компьютер, говоря метафорически, как остров со «скалами» колонок, принтера, коробкой процессора. Он огражден специальным стулом, садясь на который, пользователь замыкает это «островное» пространство.

Специфика расположения компьютера в доме состоит в том, что монитор компьютера и человек, не более чем в полуметре от экрана, образуют персонально выделенный участок, где все настроено на личное участие: небольшое пространство для двух ног, клавиатура для двух рук, единственный манипулятор-мышь. Пространство компьютерной практики — это маленький кабинет для индивидуальных действий, который обустроивается в наших комнатах, как только там появляется компьютер. Кстати сказать, наиболее ярко способность компьютера формировать индивидуальное кабинетное пространство

проявляется в использовании ноутбука. Именно этот переносной компьютер показывает, как легко и быстро в любой части дома можно воспроизвести место для индивидуальных практик перед монитором. Складывающаяся ситуация контрастирует, например, с телезрительским местом, организованным так, чтобы открыть доступ к медиа одновременно нескольким людям.

За время, прошедшее с момента вхождения компьютера в домашнюю повседневность, сложился дизайн специальной компьютерной мебели — столов, стульев, модернизированных «углов школьника». Характерной чертой появившейся мебели является ее двойная функциональность: с одной стороны, эта мебель имеет элементы, необходимые для размещения техники (полочку или отсек для процессора, выдвигающую подставку для клавиатуры и т. п.), с другой стороны, есть и приспособления для хранения бумаг, книг. Таким образом, в сегодняшнем кабинете совмещаются вещи для разных информационных практик — для традиционных, «книжных» и для новых, компьютерных. Благодаря фотографиям мы можем обнаружить не только процесс перестройки домашнего ландшафта, интегрировавшего современную технику, но и изменения практик обращения с информацией. Фотографии делают видимой динамику места для занятий или кабинета, который раньше был приспособлен к практикам взаимодействия с книгой, тетрадями и другими вещами, рожденными эпохой книжной культуры, а сегодня трансформировался в компьютерное пространство, ориентированное на цифровые носители данных и тексты на экране. Я думаю, фотографии визуализируют соперничество видов грамотности, изображения помогают понять, что компьютерная технология оспаривает статус книги, книжной грамотности, книжной культуры.

Как уже отмечалось, данная работа во многом следует теоретическим идеям британских ученых, и прежде всего Р. Сильверстона и С. Ливингстон. Эти исследователи рассматривают средства коммуникации как объекты двойственной природы, соединяющие в себе свойства медиума и потребительского товара. Согласно концепции британцев средства коммуникации могут и должны быть проанализированы как предметы потребления. Но такой анализ сужает их значение, поскольку они имеют уникальный статус по сравнению с другими вещами, проявляя себя как посредники между частным миром домашнего хозяйства и общественной сферой, традиционно национальной, но все более и более глобальной. С помощью концепции двойственной при-

роды Р. Сильверстон совмещает анализ средств коммуникации как материальных предметов, расположенных в специфическом для эпохи и страны пространственном окружении, с анализом средств коммуникации в качестве источников символических сообщений, включенных в специфический социокультурный дискурс. Аудитория также определяется двойственно: как потребитель-зритель или, для новых медиа, как потребитель-пользователь⁷. Основываясь на идеях Р. Сильверстона и С. Ливингстон, я полагаю, что средство коммуникации, прошедшее доместикацию, следует рассматривать как особую «коммуникативную вещь». Домашние медиа, анализируемые в качестве коммуникативных вещей, предстают не только инструментами оперирования информацией, не только потребительскими товарами, но еще и бытовыми предметами, встроенными в жизненный мир человека.

Физические свойства различных медиа формируют микрогеографию дома, смещают границы между внутренним пространством и внешним миром, закрепляют особые телесные привычки. Кроме того, медиа как коммуникативные вещи домашнего обихода приобретают повседневную биографию. В проведенном исследовании двойственная природа коммуникативных вещей хорошо просматривается, например, при описании информантами выбора и покупки компьютера:

«Мы выбрали только вот дизайн, наверное. ...Процессор, наверное, просто, чтобы так подходил. Вот несколько процессоров посмотрели, сказали: “Вот этот подойдет” ... Ну да, цвет, наверное. Эстетически, да» (Людмила и Александр, 41 и 42 года).

По этому отрывку видно, что приобретаемый компьютер должен, по замыслу его будущих хозяев, не просто работать, а вписываться в интерьер. Участие медиа в организации интерьера и их работа по репрезентации облика хозяина дома отмечается С. Ливингстон: «Вообразите типичную гостиную комнату... Эта гостиная содержит и демонстрирует домочадцам и посетителям много объектов, обладающих и символической ценностью, и материальной значимостью: набор мягкой мебели из трех частей (дивана и кресел), группу кофейных или журнальных столиков, ассортимент ламп, декоративных объектов и фотографий. И, что существенно, набор быстро изменяющихся товаров потребления, которые являются отличными от своих недавних предшественников: телевизор, теперь с широким экраном, все чаще — с жидкокристаллическим или плазменным; DVD-плеер с сопровождающей его

⁷ *Silverstone R. Television and Everyday Life. London: Routledge, 1994.*

полкой популярных фильмов; музыкальный центр с CD плеером и радио; компьютер с доступом в Интернет и, наконец, лежащий чей-то мобильный телефон»⁸. Наблюдение С. Ливингстон и собственное исследование подводят к мысли о важности видения в технологии ее вещественной оболочки, столь значимой для человека-владельца.

Помимо того, что компьютер встраивается в общий ряд мебели, к нему применяются способы ухода вполне традиционные для мебели:

«Потом, как только купили жидкокристаллический [монитор], побежали сразу покупать средства. Нам посоветовали в магазине тряпочки специальные... Ну так, чистим иногда пылесосом внутренности, раз в три месяца. Минимум — в полгода раз» (Людмила и Александр, 41 и 42 года).

Располагая фотографиями, можно также с этнографической точностью представить практики эстетического освоения компьютера как элемента интерьера. По этой практике отчетливо различимо отношение к компьютеру как к домашнему предмету. Поставив компьютер в доме, люди одомашнивают технический прибор: окружают фотографиями, памятными сувенирами, разнообразными мелочами. Такая аранжировка техники делает компьютерное место обжитым и связанным с жизнью конкретного человека или семьи.

Техники тела за компьютером, его «очеловечивание» и «кибершаманизм»

Предметные характеристики домашнего компьютера проявились не только в том, что он инициировал перестановку вещей и вызвал новые заботы по уходу, но и в привыкании к новым жестам или техникам тела. Интервью с владельцами компьютеров позволяют реконструировать процесс телесного приобщения к этому медиа. В рассказах о покупке, установке и в воспоминаниях о первом столкновении с компьютером проявляется тема его физического освоения. Взрослому человеку необходимо было приспособить свое тело к действиям при помощи новых инструментов, поэтому испытанные тогда ощущения физической неловкости остались в памяти.

«Муж, он позже меня начал, мы когда привезли, он вообще ничего не умел — ни клавиши... Он сидел там тык-тык-тык пальцами» (Евгения и Александр, 39 и 45 лет).

⁸ *Livingstone S.* On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies // *New Media Society*. 2007. No. 9. P. 16.

«Когда я первый раз мышку в руках подержала... Вот для меня это было внове все!» (Елена, 53 года).

«Самим интересно, конечно, было все сразу. Потому что по кнопочкам все это понажимать, как что открывается. Ну, было очень интересно» (Светлана и Дмитрий, 41 и 49 лет).

«На компьютере все было интересно изначально: создание всяких папок, мышка двигается, все это поначалу непонятно, потом меня увлекло это все» (Вячеслав, 58 лет).

Наши взаимодействия с персональным компьютером «вписаны» в наши тела, так что мы, например, освоив компьютер, начали ощущать письмо шариковой ручкой не очень удобным действием, а саму ручку неуклюжим письменным инструментом. О компьютерной практике как телесной привычке пишет исследователь культуры Д. Лаптон: «Я могу печатать на клавиатуре намного быстрее чем, я пишу с ручкой. Ручка теперь чувствуется странной, неуклюжей и медленной в моей руке по сравнению с использованием клавиатуры. Когда я печатаю, слова появляются на экране почти с такой же скоростью, с какой я формулирую их в моей голове. У меня сложилась теперь особая привычка — переходить без барьеров и препятствий от мысли к слову на экране»⁹. И наоборот, те пишущие люди, кто все-таки сохраняет привычку письма ручкой на бумаге, говорят, что процесс перенесения своих идей на бумажный лист дает им возможность «выровнять» идеи, еще раз обдумав их во временном промежутке между мыслью и текстом. Подчеркну еще раз процессуальность освоения техники: необходим промежуток времени, в ходе которого человек «срастается» с различными инструментами и начинает оценивать их как самые удобные, естественные, целесообразные.

Индикатором становления человека как пользователя компьютера можно считать повседневный язык. Владельцы компьютеров, став постоянными пользователями и не являясь при этом по своей профессии специалистами компьютерных технологий, используют и понимают тем не менее компьютерный жаргон. В ряде интервью информанты заостряют внимание на том, насколько чужим был для них компьютерный жаргон в самом начале их практики.

«И я настаивала на том, чтобы нас поучили бы пользоваться компьютером какие-нибудь специалисты. И вот пришел человек, который,

⁹ *Lupton D. The Embodied Computer/User / Deborah Lupton // Body and Society. 1995. No. 1. P. 97.*

чувствуется, был очень большим знатоком этого дела. Но когда он начал нам объяснять...! Нам, наверное, проще было бы слушать грека какого-нибудь, потому что мы ничего понять не могли. Мы не знали, что такое “файл”. Он начинал нам говорить, он начинал какие-то программы называть и что-то такое... Мы сидели просто, буквально, как будто какой-то иностранный язык для нас был!» (Виктория, 70 лет).

«Ну, сразу, конечно же, сразу потребовалась литература. Читать поначалу было совершенно непонятно. Терминология новая, пока разобрались... Каждое слово читаешь вроде бы по-русски, но не понимаешь, о чем идет речь» (Людмила и Александр, 41 и 42 года).

Но, слушая рассказы, можно заметить, что в настоящее время все информанты — кто-то в большей степени, кто-то в меньшей — оперируют терминами компьютерной технологии. Этот язык стал языком их повседневности, он фиксирует изменившуюся модель мира.

Наблюдение за тем, как много в лексиконе нашего современника, обычного человека, компьютерных жаргонизмов, подталкивает к размышлению об отличиях новых медиа от традиционных. Как в популярных, так и в академических публикациях последнего десятилетия, посвященных новым информационным технологиям, высказывается мысль об их «освобождающем» потенциале. Имеется в виду переход от пассивных зрительских практик, свойственных человеку перед экраном традиционного телевизора, к участвующим практикам компьютерного пользователя. Воздерживаясь от одномерной шкалы оценивания технологий в терминах «регрессивное—прогрессивное», но в то же время основываясь на собранном эмпирическом материале, подчеркну проявляющуюся в повседневном языке интерактивность компьютерной практики. Владение компьютерным жаргоном, как представляется, свидетельствует о том, что этот медиум дает возможность человеку быть субъектом манипуляций. Компьютинг включает множество действий, исполнение которых приводит к овладению компьютерным языком. Даже сам акт включения-выключения компьютера требует операций по открытию-закрытию программы и лишь затем отключения питания. Естественно, это простейшая манипуляция, но медийная специфика компьютера, думаю, проявляется даже в этом.

Помимо компьютерного жаргона в домашнем языке некоторых семей появились оригинальные слова для обозначения приобретенной техники. На вопрос интервьюера о домашних названиях компьютера и сопутствующих устройств, о «своих словечках» информант отвечает:

«Словечки? Конечно, “комп”. Это уже само собой. ...Так, ну сканер так и остался сканером. Ну, а эту “приню” кто как называет. Ну, в основном, принтер, конечно. “Приня” — это я, любя. А приня мне все время подсовывает какие-то фокусы..., то вдруг начнет полосы какие-то рисовать» (Виктория, 70 лет).

«Я ноутбук “ноутбучиком” иногда называю» (Светлана и Герман, 47 и 48 лет).

Придумывание имен также является шагом в процессе доместикации и «обживания» появившегося устройства. Кроме того, называние по имени выступает актом очеловечивания техники, демонстрирующим работу человека по выстраиванию связей со своим окружением. Резонно предположить, что отношения человека с компьютером — символические. Пользователи приписывают компьютерам некоторые свои свойства и свойства своей культуры, а использование компьютеров может быть рассмотрено как помощь человеку в поддержании индивидуального образа и развитии личного опыта. О переживаемых чувствах при обращении с компьютером пишет Д. Лаптон: «У меня нет имени для моего персонального компьютера, я не отношу его ни к женскому, ни к мужскому полу (хотя я знаю, что некоторые люди так делают¹⁰), но у меня складываются эмоциональные отношения с моим компьютером. Наиболее ощутимо это обычно проявляется, когда что-то в моей компьютерной практике идет не так, как надо. Подобно большинству других компьютерных пользователей я испытываю нетерпение, гнев, панику, беспокойство и расстройство, когда мой компьютер не делает того, чего я хочу, или ломается. В течение своей пользовательской практики я пережила потерю файлов, я сталкивалась с тем, что принтер отказывался печатать, монитор гас или не загорался, диски не читались, я сталкивалась с компьютерным вирусом, вызывающим поломку в системе, что полностью останавливало мою работу и мои коммуникации. Я живу в опасении, что волна катаклизмов накроет мой компьютер, и я усердно делаю копии, дублируя свои файлы»¹¹.

Как бы ни казалось удивительным, одна из причин очеловечивания компьютеров, по моему мнению, состоит в том, что благодаря такому отношению человек пытается уменьшить неприятное чувство маши-

¹⁰ См., например: *Stone A.* Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures // *Cyberspace: First Steps* / Ed. by M. Benedikt. Cambridge, MA: MIT Press, 1992. P. 81–118.

¹¹ *Lupton D.* The Embodied Computer/User / Deborah Lupton. P. 97.

нобязни, которую испытывают многие люди. Есть затаенное ощущение неуверенности по отношению к компьютерной технологии со стороны взрослых людей, освоивших компьютер. Компьютеры, в отличие от других домашних приборов, кажутся загадочными, ведь большинство людей имеет весьма приблизительные представления о том, что происходит внутри корпуса их персонального компьютера, полагаясь на экспертов, приходящих на помощь, когда что-то идет не так, как надо. Отношения человека к компьютеру характеризуются поэтому не только удовольствием и ощущением гармонии, стирающей границы между человеком и машиной, но также сопровождаются сильными чувствами беспокойства, бессилия, расстройства и опасения. Доверие к компьютеру и зависимость от него соединяются с мистикой.

Восприятие техники как устройств, которые полны тайн, невозможных для раскрытия человеком, становится новым социальным настроением. Я привожу отрывок из интервью, демонстрирующий иррациональность при столкновении с таким необъяснимым в работе компьютера:

«Значит так, в нашем втором компьютере были фотографии из Элисты. Это самый интересный случай. В Элисте мы много фотографировали в буддийском храме. Много было фотографий. И был Будда сидящий, огромный, который там есть в этом храме. Он был сфотографирован во весь его сидячий рост. И когда мы отвезли моей крестнице компьютер в подарок, то одна фотография не удалялась. Все удалили, все документы. А именно эту фотографию было невозможно никак удалить. Ну, и оставили эту фотографию. Так и осталась. Случай этот интересный, мы его запомнили. Эта вещь такая необъяснимая, ну, пустая железка, и там фотография» (Светлана и Герман, 47 и 48 лет).

Подобная иррациональность, думаю, типична, она осмысливается, например, известным исследователем культуры Л. Г. Иониным. Ученый считает, что невероятное усложнение технологических, экономических и социальных систем в процессе их постоянного частичного усовершенствования, надстраивания и достраивания постепенно приводит к тому, что эти системы становятся непостижимыми для самих их создателей. Начинает господствовать новое магическое мировоззрение¹². Отказ от рационального отношения к технике популяризиру-

¹² *Ионин Л. Г.* Подступы к новой магической эпохе // Постмодерн: новая магическая эпоха: Сб. статей / Под ред. Л. Г. Ионина. Харьков, 2002. С. 9.

ется в работах о кибершаманизме С. Тетерина, автора, представляющего искусство новых медиа¹³. Мнение аналитиков о «заколдовывании мира» я считаю точно отражающим современные тенденции все большего присутствия мистики в отношениях человека со сложной техникой.

Домашний компьютер и стирание граней между социальными пространствами

Доместикация компьютера приводит к новым рискам в повседневной жизни. Как и вся техника, компьютер оказывается встроенным в череду ежедневных дел, и мы на него рассчитываем, а если что-то ломается, то порядок нашей повседневности разрушается. Об этом говорит информант:

«Может, такой неудачный нам попался, помню, когда мы его купили, месяца через три-четыре он сломался. Ну, как сломался? В общем, не загружался он. Там что-то с программой было, я особо в этом не разбираюсь. С тех пор каждые месяца три он ломался на протяжении шести лет. Еще было такое, что, когда работаешь на нем, он постоянно перезагружался, буквально через каждые 15 минут. Это так раздражало. Ну, постоянно смотришь фильм или печатаешь, а он, раз, и перезагрузился. Хорошо, что у нашего сына был знакомый, который, когда наш компьютер ломался, приходил и переустанавливал его. Мучений с ним мы натерпелись. Помню, когда сын еще учился, делал он какую-нибудь работу, много листов, то на семинары, то на контрольные, то на курсовые, а компьютер, раз, и не включается. Столько случаев было, когда он его подводил. Поэтому ему постоянно приходилось все записывать на диски, чтобы, не дай Бог, не потерять то, что он сделал. Еще бывало наш компьютер и диски к тому же портил. Вот, например, мы записываем что-то на диск, а он, раз, и перезагружается. А запись-то нельзя вот так прерывать, вот он и портился. Столько дисков в свое время мы выбросили» (Галина, 54 года).

Возникшая зависимость от функций, выполняемых компьютером, это лишь один вид рисков. Риски другого вида вызваны проницаемостью границы приватной жизни, которая открывается в ходе компьютерно-опосредованной коммуникации. Человек, сидящий дома перед

¹³ Тетерин С. Тексты и эксперименты. [Электронный ресурс]. <http://www.teterin.ru/>

монитором, отныне может быть подвергнут наблюдению. И хотя опасность потери приватности пока еще слабо осознается, как показало исследование, риски вторжения извне, нарушающие порядок и равновесие, рассматриваются информантами, и связаны они, прежде всего, с компьютерными вирусами. Вирусы, как нечто чужеродное, «приносятся» или «заносятся» внутрь компьютера, что сразу начинают ощущать люди, постоянно находящиеся рядом с компьютером.

«Первый раз вирус... — у нас тогда еще не было антивируса установлено — у нас просто все съел. И фильмы, какие там были, и фотографии, музыку, какую мы накачали. Т. е. начали там странные вещи происходить. Я вообще в шоке была! Мне муж сказал: “Не волнуйся, все нормально, все установим, восстановим”» (Евгения и Александр, 39 и 45 лет).

«Помню, что сын с учебой очень часто вирусы разные приносил. Может, компьютер, конечно, и ломался из-за этого. Такие вирусы бывали, что если просто переустановить компьютер, то они не удалялись, и все начиналось с начала. Поэтому приходилось все полностью стирать с него, переустанавливать, заново скидывать все, что там было, работу, учебу, фото, фильмы. Ну, там и музыка, естественно, в общем, все-все. Конечно, я не занималась скидыванием всего этого, но я представляю, как это все было утомительно и как раздражало то, что приходилось делать одно и то же так часто» (Галина, 54 года).

Говоря о болезнях компьютера, информанты упоминают и о важной роли тех, кто лечит эти болезни:

«Ну, Жора тоже интересный очень человек. И вот он нам помогает, все делает там, поправляет. Мы всегда знаем, что мы не останемся без поддержки. Он у нас свой личный персональный... да, доктор. А мы его так и зовем. Приходит, лечит» (Вячеслав, 58 лет).

Из этого наблюдения следует, что развитие компьютеров сопровождается появлением нового дискурса — дискурса о вирусах. Вирусная метафора, используемая применительно к компьютерным технологиям, передает ряд культурных предположений о компьютерах и человеческих телах. Как популярные, так и технические представления о компьютерных вирусах производят дискурсы, закрепляющие идею того, что сам компьютер человекоподобен, имеет «мозг» и «организм», и поэтому он подвержен болезням, распространяемым вирусами. Д. Лаптон считает, например, что есть много совпадений между тем, как говорят о вирусной инфекции компьютеров и как — о человеческих болезнях, в частности о вирусе СПИДа. В подобного рода дискурсе фигурирует мысль о том, что компьютеры, работающие со сбоями из-

за «вирусного загрязнения», стали проницаемыми из-за распущенного, неосмотрительного поведения их пользователей. Вирус заносится в результате акта установки чужих, неизвестных дисков в свой компьютер или посещения сайтов с плохой репутацией¹⁴. В таком способе рассуждения действительно есть много аналогий с обсуждением проблемы СПИДа.

Мы проникаемся доверием к компьютерной технологии, особенно к нашим домашним компьютерам. Мы формируем близкие отношения с этим прибором, полагаясь на него в исполнении каждодневных задач, в отдыхе и коммуникации с другими людьми. Мы можем теперь носить компьютер с собой в наших сумках, сидеть, держа его на коленях. Компьютеры занимают место в наших домах и комнатах детей. Способы, которыми мы изображаем компьютер человекоподобным, имеющим эмоции и «организм», являются свидетельством этой близости. Именно в этом контексте мы особенно эмоционально уязвимы в отношениях с нашим компьютером. Мы теперь не только рискуем оказаться «инфицированными» через компьютерные вирусы, но также подвергаемся опасности вторжения киберпреступников, находящихся самые слабые точки в нашей компьютерной системе, стремящихся обнаружить наши внутренние тайны и пытающихся управлять нашими детьми. Отношения между пользователем и компьютером подобны взаимодействиям между близкими людьми. Близкие отношения с кем-либо характеризуются двойственностью: страхом потери и радостью взаимодействия.

Одна из знаменательных тенденций, складывающихся с установкой компьютера в доме, состоит в том, что дом перестал быть «убежищем», защищенным от внешних обязанностей и рабочих проблем. Домашний компьютер функционирует как рабочий инструмент в прямом смысле. Результаты исследования, проведенного автором, подтверждают широко распространенную мысль аналитиков о стирании грани между рабочим временем и досугом, что стало нормой с появлением компьютера. Действительно, люди разных профессий, а не только те, чья работа всегда была связана с ненормированным графиком, вовлечены сегодня в работу на дому.

«А, нет, было. Помнишь, я должностные инструкции... аж, отгул брала, чтобы мне на работе никто мне мешал. Но это была просто та-

¹⁴ *Lupton D. Panic Computing: The Viral Metaphor and Computer Technology // Cultural Studies. 1994. No. 8 (3). P. 556–568.*

кая ситуация, что надо было срочно переделать... И вот я, чтобы на работе не отвлекали, я брала домой все эти должностные инструкции. Где у меня что не получалось, я Сашу просила. Говорю: «Саша, давай», потому что он с Word'ом больше работает, у него лучше получается. Стандартных 60 инструкций у нас, и мне надо было, чтобы они все были одного формата, одного вида. Вот он сидел и делал мне все это. Брала. Но это очень редкие случаи. Так обычно я ничего домой не беру. А ты? Тоже брал, графики там составлял какие-то отпусков. Помнишь? Графики по сменам» (Людмила и Александр, 41 и 42 года).

«Я тоже приносила домой некую работу и дома работала. Из-за этого я раньше могла на работе задерживаться, а с появлением компьютера смогла свою работу заканчивать дома, удобно мне это было» (Людмила, 46 лет).

«Ну, для работы, скажем, моей матери нужна связанная с бухгалтерией распечатка документов. Приходится в Word'e тоже что-то печатать, просто она сама не умеет этим пользоваться. Купил относительно недавно себе принтер новый, там «три в одном» — ксерокс, сканер и принтер — тоже очень удобная вещь. И приходится иногда ей помогать распечатывать на этом принтере документы какие-то, т. е. для работы это тоже очень хорошая вещь. Ну, и выгодная, чем куда-то платить, можно самому сделать, и учишься на скорость печатать, можно потом работать пойти в фирму какую-нибудь» (Александр, 35 лет).

Домашний компьютер, таким образом, способен интенсифицировать исполнение служебных обязанностей, для чего не обязательно оставаться на своем рабочем месте. Взяв работу домой, человек может оградить себя от помех деятельности в коллективе — «чтобы никто мне не мешал», как говорит информант. Но дом при этом становится все более проницаемым для ритма жизни профессиональных организаций. Наблюдение за тем, как трансформируется домашний жизненный уклад и распорядок, приводит к выводам о новой централизации социальных процессов.

Если обратиться к осмыслению нового рабочего времени, то, например, в широко известной работе М. Кастельса «Информационная эпоха», написанной в период «раннего Интернета», акцентировались лишь переход к «гибким временным графикам» и уменьшение способности рабочего времени структурировать повседневную жизнь¹⁵. Проблема

¹⁵ Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000. С. 411.

центростремительных тенденций, вызванных к жизни компьютерными сетями, еще стояла на втором плане по сравнению с явно видимой децентрализацией. Реалистичней о новом соотношении работы и дома пишет американский исследователь Х. Савней. Чтобы показать включенность современного человека в ритм трудового времени, он делает эскиз глобальных культурных изменений, охватывая разные периоды истории человечества: «В досовременном мире люди главным образом жили небольшими общинами, и работа выполнялась индивидуально или маленькой группой. В тех немногих случаях, когда требовались скоординированные усилия большой группы людей, действия согласовывались с помощью ритма. ...Вообще мир прошлого был миром ритмов. Сегодня мы живем в мире синхронизации. ...Мир синхронизации очень отличается от мира ритмов. В то время как ритмы погружены в контекст, синхронизация — универсализирующее явление. ...Новые социальные общности, которые появились в ходе индустриализации, были фрагментированы на одном уровне и объединены, синхронизированы на другом. В то время как разделение труда фрагментировало общество, технологии коммуникаций вновь объединили различные компоненты в единую систему»¹⁶.

Как только связующие способности компьютерных сетей были поняты, корпорации приспособили технологию организации сети, чтобы увеличить свою эксплуатационную эффективность. Компьютерные сети начали использоваться для создания и поддержания гибких децентрализованных организационных структур. Соединение в сеть радикально изменило характер компьютера как устройства. На сегодняшний день термин «компьютер» является в своем употреблении скорее неправильным, так как работающие в качестве элементов сети компьютеры наиболее родственны устройствам коммуникации, чем решающим машинам. Многими своими свойствами компьютерные сети похожи на мифические часы — они так же облегчают координацию в пределах сложных организаций и общества в целом.

Децентрализация технологической системы сопровождается существенными культурными изменениями. Культурные нормы, появляющиеся по мере распространения компьютерной сети, тонко ограничивают и направляют человеческое поведение такими способами, которые облегчают действие социальной организации в условиях немногочис-

¹⁶ Sawhney H. The Slide towards Decentralization: Clock and Computer / Harmeet Sawhney // Media Culture and Society. 2004. Vol. 26 (3). P. 359.

ленных формальных механизмов контроля и управления. Так же как проповедники культуры часов с развитием индустриализации высказали одобрение точности как социальному достоинству, сегодня корпорации придают большое значение достоинствам гибкости и взаимодействия. Современная трудовая этика превозносит открытость к изменениям и предприимчивость (необходимо научиться жить с постоянно возобновляющимися рисками) и «мягкие навыки» типа чувствительности, что облегчает взаимодействие в команде¹⁷. Служащих обучают работать во временных, «моментальных» проектных группах, которые формируются и распадаются при изменении потребностей организации.

Новые культурные ценности дают работникам гибкость действия в областях, которые увеличивают эффективность системы, и все же ограничивают другие виды поведения, могущие оказаться подрывными для организации. Вместо правил, инструкций, процедур и других формальных механизмов контроля и управления современные фирмы развили тонкие дисциплинирующие средства, которые являются столь же строгими, как давление традиционной «видимой иерархии». Таким образом, наблюдаемая децентрализация имеет тенденцию усиливать существующие структуры власти скорее, чем ослаблять их¹⁸. В итоге, в то время как децентрализация технологической системы предлагает большую функциональную автономию для индивидов, этот процесс обычно сопровождается культурными изменениями, стимулирующими нас принимать образцы поведения, которые поддерживают целостность организации, несмотря на нашу большую широту в индивидуальных действиях. Дисциплинирующие ограничения современная организация налагает в основном не на наши действия, а на наши мысли.

Эта тенденция проявляется и в повседневности информантов, принимавших участие в исследовании. Когда люди говорят о работе на дому как рядовом событии, то это является индикатором распространения тех самых культурных стандартов «гибкости» и привычки всегда быть в зоне достижимости для профессиональной организации, быть готовыми выполнить свои служебные функции.

¹⁷ *Sennett R.* The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism. New York: W.W. Norton, 1998. P. 9.

¹⁸ *Webster F., Robins K.* Information Technology: A Luddite Analysis. Norwood, NJ: Ablex, 1986.

Еще один важнейший процесс будничной жизни человека — покупка продуктов и вещей. И эта основополагающая практика поддержания и содержания домашнего хозяйства открыта сегодня для преобразований в связи с развитием компьютерных технологий и вхождением в быт компьютера. Как считают исследователи e-market'a, «развитие электронной торговли на сегодняшний день далеко от оптимистических прогнозов 1990-х годов. Покупатели медленнее, чем ожидалось, меняют свои привычки. Тем не менее электронный шоппинг пусть медленно, но основательно входит в жизнь современного потребителя»¹⁹. Есть множество факторов, воздействующих на принятие потребителем и использование новых технологий для осуществления покупок. С одной стороны, онлайн-практики покупок могут обеспечивать обширный выбор товаров, значительную сопутствующую информацию, разносторонний поиск и способы представления товара на экране. При снижении затрат, прежде всего времени на поиск нужного предмета, эти технологии могут оптимизировать принятие решения о покупке. С другой стороны, канал получения информации о товаре может рассматриваться потребителем как неудовлетворительный, особенно если потребитель обычно полагается на социальное или физическое взаимодействие при оценке качества товара. Новые технологии могут быть непонятны, и тогда обращение к ним будет занимать время на их освоение, что приведет также к отказу от такой практики покупок.

В проведенном исследовании именно визуальные эффекты при демонстрации товара в виртуальном магазине, персонально удобный ритм рассматривания и, что немаловажно, обмен впечатлениями о товаре, наличие советов на сайте привлекли пользователя. Информант с опытом киберпокупок говорит:

«Я по Интернету заказывала себе для сада цветы. ...Было интересно, и привлекает то, что все-таки описание, картинки, все такое красивое. В городе в магазин приходишь — там лежат эти упаковки. Откуда ты знаешь, что покупаешь? А там идет обсуждение, и я его читаю» (Светлана, 40 лет).

Большая часть исследований, направленных на изучение онлайн-покупок, проводится аналитиками маркетинга и поведения потре-

¹⁹ Тихонова С. В., Медведева Е. Н. Средства потребления в реальности и в киберпространстве // Потребление как коммуникация — 2009: Материалы 5-й Международной конференции / Под ред. В. И. Ильина, В. В. Козловского. СПб.: Интерсоцис, 2009. С. 219.

бителей. В центре внимания — мнение потребителей о посещении магазина онлайн и их ощущения преимуществ и недостатков развивающейся электронной торговли. При этом некоторые исследователи связывают готовность быть покупателем онлайн-магазинов с общими компьютерными привычками пользователя²⁰. В этом случае полагают, что потребители с низким уровнем компьютерных навыков вряд ли прибегнут к услугам онлайн-магазинов. Считают также, что онлайн-поведение потребителя не является ни глобальным, ни локальным, не определяется демографическими факторами, а обусловлено сложившимся образом жизни²¹. Р. Голдсмит и Э. Голдсмит отмечают несколько иные аспекты детерминации онлайн-покупок, подчеркивая, что влияют не столько демографические характеристики, сколько предыдущий опыт. Те, кто однажды делал онлайн-покупки, более вероятно будут делать это вновь²². Но вместе с тем есть также данные опросов, показывающие, что посещение Интернет-магазинов определяется возрастом. Например, по мнению П. Сорс и ее коллег, представители молодежи более вероятны в качестве посетителей и покупателей онлайн-магазинов, чем пожилые люди²³. Кроме того, на онлайн-покупательское поведение влияет сложившееся у индивида общее отношение к покупкам и посещению магазинов. Если характеризовать с помощью количественных показателей российскую ситуацию развития покупок с помощью Интернета, то по данным ВЦИОМ 2009 года всего 2 % респондентов из тех, кто пользуется Интернетом, делают покупки онлайн²⁴.

Итак, компьютер сегодня входит в стандартный набор домашних вещей, его все чаще покупают, «потому что у всех есть», он организует досуг, общение, предоставляет возможности постоянной интенсивной работы или учебы, образно говоря — «не отходя от домашнего кресла».

²⁰ *Lokken S. L.* Comparing Online and Non-online Shoppers // *International Journal of Consumer Studies*. 2003. Vol. 27 (2). P. 126–133.

²¹ *Chau P. Y.K.* Cultural Differences in the Online Behaviour of Consumers // *Communications of the ACM*. 2002. Vol. 45 (10). P. 138–143.

²² *Goldsmith R. and E.* Buying Apparel over the Internet // *Journal of Product and Brand Management*. 2002. Vol. 11 (2). P. 89–102.

²³ *Sorce P.* Attitude and Age Differences in Online Buying // *International Journal of Retail and Distribution Management*. 2005. Vol. 33(2). P. 22–132.

²⁴ Зачем россиянам Интернет?: пресс-выпуск № 1317 [Электронный ресурс]. http://wciom.ru/arkhiv/tematicheskii-arkhiv/item/single/12441.html?no_cache=1&cHash=9d17460dfc

Изменяется ритм времени домашней повседневности: время может перестраиваться под режим коллективов, в которые включен человек посредством онлайн-коммуникации. Происходящие перемены можно зафиксировать не только на основе количественных данных о представленности тех или иных действий пользователя за компьютером, не менее ценным является социологическое обобщение при помощи чувствительного к повседневности метода обоснованной теории. Работа с глубинными интервью позволяет реконструировать опыт человека, привыкающего к компьютерным технологиям. Исследование повседневных практик в доме с компьютером актуально именно сейчас, пока мы все еще способны к удивлению происходящими изменениями и нашими собственными реакциями на них.

ЯКОВ ИОСКЕВИЧ

ИНТЕРНЕТ КАК НОВАЯ СРЕДА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Первая публикация: *Иоскевич Я. Б.* Интернет как новая среда художественной культуры. СПб.: Издательство РИИИ, 2006.

Формирование поля сетевой художественной активности на базе триединства виртуальность/интерактивность/гипертекст

Процесс все более разнообразных отношений между искусством и техникой, машинами, начавшийся в предыдущем веке с появлением технических искусств, на протяжении XX века только ускорялся.

Знаменитые работы «Встреча искусства и машины» П. Франкасте-ла (Francastel P. Rencontre de l' Art et de la machine) и «Произведение искусства в эпоху механического репродуцирования» В. Беньямина (Benjamin W. L'oeuvre d'art a l'epoque de sa reproduction mecanisee) способствовали этой трансформации и переоценке самих художественных практик. Была убрана разница между традиционными искусствами, которые механизировались, и механическими (техническими) искусствами, которые преимущественно выполняли внехудожественные функции, позволив таким образом возникнуть *искусству* как некоему общему феномену в том смысле, как мы это понимаем сегодня. Машины отныне используются не для того только, чтобы воспроизводить или усиливать ручную работу, как это было с инструментом ремесленника. Они действуют по-другому, обретая при этом автономию, подчиняясь внутренней логике своего функционирования в обществе. Американский исследователь Сол Левит (Sol Lewit) описывает новые

возможности функционирования машины как агента современной художественной деятельности¹.

Став кибернетическим интерфейсом, машина встраивается в виртуальность в формах «нематериального составляющего».

Отныне в качестве нового интерфейса коммуникации, творчества, а не только *репрезентации*, как прежде, машина устраивается в киберпространстве в форме поисковых машин, plug-in, аватар... языка. Машины для коммуникации, машины-интерфейсы различаются по своим чувственным модальностям: визуальным, тактильным, аудиальным... в реальности, создаваемой машиной, новыми информационными технологиями, «сюжетом для художника» оказываются интерфейс и «задействованные» процессы.

Наиболее заметными среди художников конца XX века как раз и становились те, кто смог ввести в свой обиход новые техники и материалы. Как справедливо подчеркивает Марио Коста, история искусств — это, в основном, история технических средств, выявление их специфических возможностей реализовать отдачу, их способность гибридизации все новых синтезированных форм. Это история их влияния и взаимореакций, их триумфов и падений. Технологические ресурсы эпохи определяют уже и художественные формы. В то же время новые технологии обслуживают и некоторые господствующие в актуальном искусстве запросы: поскольку они способны затронуть широкую массу публики, они способствуют коммуникации, они гибки и приспособляемы к субъективным, личностным проектам².

Быстрая интенсификация коммуникационных процессов, с одной стороны, рассматривается как нечто противостоящее индивидуальному творчеству, но с другой — этот феномен может использоваться и в качестве составляющего сетевого проекта. Считать, что задача искусства сдерживать коммуникационный поток и противопоставлять ему бедную ремесленную альтернативу, абсолютно нереалистично: художественная продукция может выжить в своем времени при условии, что она будет пропитываться этим потоком, а в наше время, характерное преимущественным присутствием техники, поток этот постоянно увеличивается.

¹ См.: www.artnet.com/artist/10484/sol-levit.html

² См.: Le sublime technologique. Lausanne, 1994; Costa M. Bloc communicant et esthetique du flux // Olats. 2003, janvier.

В современной коммуникологии растет убежденность в том, что эстетические поиски, удалившиеся ныне от работы с «формой», вероятно, должны были бы заинтересоваться *коммуникативным* потоком и стремиться создать *эстетику* технологических потоков.

Главная задача здесь — заставить функционировать этот поток таким образом, чтобы он не репрезентировался лишь в качестве *блока-коммуниканта*, т. е. носителя некой фиксированной линейной информации. Для этого, вероятно, следовало бы установить между медиа связи, *неорганичные* для собственно коммуникации, но обладающие некой эстетической интенциональностью.

Эти проявления синергии между людьми, машинами и сетями открывают новые логические и поэтические горизонты, призывая к обновлению тем и содержаний. Наше привычное восприятие, привычные концепции, творчество оказываются измененными так же, как способы нашего обучения и продуктивной деятельности.

Интерактивное участие в Сети дает нам возможность, как минимум, чувствовать себя гражданами мира, в котором планета стала пространством ежедневных референций. Жизнь, как и реальность, обретает другой ритм, так же, как культура и воображаемое, которые нас окружают.

Как пишет Рой Аскотт: «Наша идентичность не фиксирована; у нас нет фиксированного положения, нет фиксированного отдыха. Мы телеочевники, постоянно в движении, между различными точками зрения, разными “я”, разными способами видения мира и другого человека. Наш мир — это нелинейное поле, трансформирующее возможности и в котором все траектории неустойчивы»³.

Никогда прежде технология не оказывала влияния на искусство до такой степени, чтобы, например, чисто технические проблемы оцифровки становились сегодня центральными в художественных спорах. Место и роль компьютера, новых технологий в целом не ограничиваются *теперь* лишь их функцией орудия или инструмента. Они продолжают развиваться уже в качестве самодостаточных разнохарактерных составляющих художественных комплексов, структур, диспозиций.

В начале XX века после возникновения идеи *тотального театра* Вагнера и концепта *тотального искусства* как ее развития Татлин,

³ Roy A. Is There Love in the Telematic Embrace? // Multimedia: from Wagner to Virtual Reality. New York, 2001. P. 73.

Моголи-Надь формулируют идею *гибридизации* искусства и науки. М. Дюшан представляет произведение не просто в качестве фиксированного артефакта, но как пространство, согласно разработанному художником тому или иному когнитивному коду. Позже такая логика творчества получит название *жеста художника*.

Наряду с этим появляется стремление освободить искусство от его «нагруженности» физиолого-технологическими факторами. Так, скажем, тот же М. Дюшан говорит о *complexe retinien*, т. е. о непомерном воздействии знания о механизме зрения на собственно художественный процесс, в котором задействовано зрение реципиента.

Собственно восприятие оценивается как неадекватное и ненадежное средство получения «подлинного образа» воспринятого объекта. Отныне *чувство* считается глобальным видением и продуктом интеракции между наблюдателем и системой благодаря существующему между ними внутреннему взаимодействию. Вместо субъективной интуиции, лишенной ясных и отчетливых идей, приходит испытание объективностью идей-гипотез.

Новый этап взаимоотношений искусства и техники наблюдается с конца 70-х годов XX века. Распространяется феноменологический подход с возвратом к философии Гуссерля, учитывается при этом и вклад Пьяже, а также идеи самоорганизации в нелинейной физике и математике. Интерес к сложным системам усиливается. Создаются роботы — сначала как насекомые, потом — как человекоподобные. В таком контексте заявляют о себе художественные эксперименты Джона Кейджа и Мерса Каннингама сначала в Black Mountain College, затем в New School for Social Research; все больше привлекают к себе внимание понятия неопределенности, случая и хаоса, которые проникают в искусство и дают ему новый толчок. Широко используется теория коммуникации. Проекты А. Капроу и Д. Хиггинса реализуются в основном как информационное пространство, но с очевидными художественными интенциями. Возникает видеоарт — искусство, связанное с положениями теории информации. Все больше активизируется переход от восприятия к информации, инициированный М. Дюшаном.

Именно в это время появляется классика концептуализма — знаменитые «Три стула» Д. Кошута. Обнаруживается все более плотное и вариативное взаимодействие составляющих «троицы»: виртуальность–интерактивность–гипертекст. Такой «гибрид» активно воздействует на константы восприятия, переориентируя реципиента на об-

ласть концептуализации, в целом — на более энергичное абстрагирование воспринятого.

В разных проявлениях художественной активности обнаруживается «наступление» пространственно-временной текучести процесса на фиксированность артефакта.

По инициативе французского культуролога П. Леви на международном уровне возникает новая область исследования и обучения, основанная на изучении коллективного человеческого интеллекта, усиленного техникой. Речь идет о новом «поле», а не о дисциплине, поскольку единство знания здесь, прежде всего, связано со своим предметом (интеллектуальное сотрудничество между людьми) и не исключает никакого результата, полученного естественными или общественными науками или практикой менеджмента, архитектуры или художественного творчества.

Изучение коллективного интеллекта образует интердисциплину, которая, чтобы лучше понять и, возможно, улучшить процессы коллективного обучения и творчества, должна задействовать обмен знаниями о традициях технической и художественной деятельности человека.

Появление этой новой исследовательской области происходит в контексте заметного увеличения интерактивных, коллективных и децентрализованных способов коммуникации через все более развитую, плотную и мощную сеть соединенных между собою компьютеров. Новые способы коммуникации развиваются одновременно с интенсификацией международных экономических связей в обстановке глобализации. Когда изобретаются все новые способы производства и коммуникации культурных знаков, экономические и организационные структуры переживают значительные изменения. Возможности оцифровки обслуживают процессы детерриториальности, создания все новых виртуальных сообществ.

Теоретическая цель нового «знания» — некоторые исследователи называют его «искусством-знанием» или «культурзнанием коллективного интеллекта» — точнее понять и освоить операционное функционирование человеческих групп, вовлеченных в кооперативную активность через компьютеры или мобильные сетевые терминалы. Несмотря на терминологический разнобой суждений о коллективном интеллекте, на этом поле существует и объединяющий элемент: это — *когнитивный подход*.

Согласно этому подходу человеческие сообщества используют главные способности когнитивной системы: восприятие, память, рассуждения, обучение и т. д.

В XXI веке изображение, просчитанное компьютером, как представляется, предлагает новые взаимоотношения, взаимодействия между пространством, видением и разумом. Множество наук используют оцифрованные образы, чтобы визуализировать свои данные. Параллельно с этим в промышленности дизайн и управление сложными процессами все чаще обращаются к информатизированным графическим симуляциям. В конечном счете, связь между архитектурой, урбанизмом и виртуальными мирами становится все более тесной. Традиционные инструменты наблюдения открыли доступ к мельчайшему, удаленному, огромному, скрытому. Сегодня информатика позволяет трансформировать массы оцифрованных данных в образы, открывая, таким образом, доступ к видению (опосредованному) очень сложного и абстрактного. Можно с уверенностью предвидеть, что семантическое пространство, мир информации, знаний, интересов и компетенции может стать таким же структурируемым, как и другие — физические — пространства. Визуальные репрезентации коллективного разума, условий его развития и его окружение должны быть читаемы и исследуемы в виртуальном пространстве, что, в свою очередь, должно помочь индивидам и группам ориентироваться в этом постоянно расширяющемся абстрактном пространстве, которое быстро приобретает социокультурную значимость.

В данном случае речь идет о задаче не только художественной, но общекультурной.

Так же как производственники для поддержания и совершенствования системы продуктивной деятельности все больше пользуются услугами не просто художников, но всей художественно-творческой области, так же на онтологическом уровне это содружество должно оберегать культуру в целом, усиливать в процессе обоюдного обмена разные формы человеческой активности. Это некий глобальный симулянт совершенствования существования человека в первой реальности.

«Исследовательская группа, в которой я участвую, — пишет П. Леви, — проектирует создание программы “Игра коллективного интеллекта” (Jeu de l’intelligence collective) (JIC)».

Эта программа, собирая данные об исследовательской группе и контексте ее работы, является как бы зеркалом, «заглянув» в которое

группа получает информацию о тех проблемах, которыми она могла бы заняться, и о том, как может наиболее эффективно использоваться любой участник этой группы.

Возникают некие новые платоновские «пещеры», интерактивное окружение и сложные трехмерные системы, техники взаимодействия человек/машина, сеть и ее аватары (сетевое искусство, кино и сетевое творчество), а в перспективе — биотелематика, трансгенное искусство и нанотехнологии. Эти разные способы производства в производстве сливаются в пространстве деятельности неизмеримо более мобильной и все менее ангажированной, избавленной от обязательств, канонических с точки зрения традиционной эстетики.

Именно это новое пространство и предстоит срочно обживать⁴.

Эволюция современной художественной активности — это не только следствие концептуальных движений, которые стали характеристикой XIX и XX веков, заменив концепцию материи концепцией энергии и поля, но, в частности, и результат некой «жестовой» трансформации.

В данном случае речь идет о тенденции — вероятно, общекультурной — перехода от производства материального продукта к нематериальному, а следовательно, о переносе акцента с результата деятельности на сам процесс, с артефакта на жест, на создание самого артефакта.

Отрасль художественной деятельности, которая позже выступит в качестве «интерактивного» искусства, начала развиваться только в середине 1980-х годов, когда появились достаточно мощные машины, чтобы реализовать проекты, уже существовавшие к этому времени. Первые попытки, однако, предпринимались еще в начале 60-х годов. В 1963 году Айвен Сазерленд (Ivan Sutherland) представил свой Sketchpad — метод интерактивного рисования: световым карандашом можно было рисовать прямо на кинескопе, используя клавиатуру, можно было изменять геометрические фигуры. Одной из первых художественных инсталляций была в 1974 году «Videoplace Myron Krueger». Изображение для зрителя было оцифровано с помощью видеокамеры, и он мог с ним взаимодействовать. Чтобы появилась интерактивность, необходимо было создать произведение на базе компьютерной программы.

⁴ Levy P. Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace. Paris, 1994. P. 17.

В серии сетевых проектов и инсталляций под общим названием «*Театр операций*» (1999–2001) зрителю отводилась главная роль. Репрезентация здесь осуществлялась прежде всего как сознательное упражнение. Именно зритель своими жестами-действиями анимировал предложенные изображения. Проект *Sniper* помещает нас перед видеоизображением женщины, подстреленной снайпером, которая несколько секунд падает на наших глазах. Этот кусок перекликается с фильмом «*Warshots*» немецкого режиссера Хейнера Штадлера (Heiner Stadler). Изображение в *Sniper* разделено на 25 частей. Каждый раз, как зритель выделяет одну из них, он обнаруживает и соответствующую часть другого изображения. Так экран составляется из фрагментов разных изображений, ставящих на один план разные моменты падения. Эта «*profondeur de temps*» (глубина времени) (по аналогии с кинематографическим термином «*profondeur de champs*» — глубина пространства) становится объектом манипулирования «интерактера». В позиции, аналогичной позиции снайпера, зритель постепенно выявляет смысл ситуации и берет ответственность за смысл своего вмешательства в нее, за свои «жесты».

Изображение сначала статичное: толпа оживает по мере того, как курсор касается очередной части картинки: первый персонаж на заднем плане начинает аплодировать, второй поднимается, возбуждается, начинает махать рукой и т. д. В свою очередь, активизируется и зритель. Чем активнее он перемещает мышь, тем больше оживляет картинку, рождая движение толпы, которая следует движениям мыши. Интерактер провоцирует по замыслу автора некое «коллективное организованное приветствие». Если на первых порах открытие игровых возможностей средства мобилизует наши жесты-действия и побуждает организовать их так, чтобы оживить толпу, очень быстро те же действия приобретают глубину, смысл, вызывающий последующие жесты-действия интерактера. Амбивалентность движения толпы, которая мотивирует и интегрирует наше действие, заставляет думать об импульсах, которые пронизывают коллективную ситуацию и которым не всегда легко сопротивляться. Но чем больше ситуация проигрывается, репрезентируется, тем более важной и сугубо индивидуализированной становится роль интерактера. Все вопросы теперь нужно относить на собственный счет, а не переносить на некую коллективную безответственность. Интерактер перестает быть исключительно реципиентом. В настоящее время все больше исследователей стремится обнаружить новые качества сетевой активности, в которой традиционный

реципиент вынужден функционировать как интерактер. Подробно анализирует механизмы этой ситуации французский культуролог Серж Тиссерон (Serge Tisseron)⁵.

Интерактивность обозначает связь (связи) компьютеров — или вообще информатико-электронных систем — с их внешней средой.

Жан-Луи Буасье (Jean-Louis Boissier) предложил наиболее общее определение интерактивности: «я стараюсь использовать слово интерактивность в его техническом значении, определенном исторически... Интерактивность — это принцип внутренних и внешних связей между информацией, содержащейся в компьютере. Слово было изобретено и впоследствии использовано для этого. Я настаиваю, что с точки зрения эстетики интерактивность употребляется не для того, чтобы только описывать связь с произведением, она является составляющей самого произведения. Она не просто интерфейс доступа или связка между отдельными элементами, она может составлять саму субстанцию произведения. Вместо того чтобы сводить смысл интерактивности к диалогу между человеком и информацией, поставляемой машиной, полезнее было бы понять, что она касается как внешних, так и внутренних связей⁶.

Интерактивное произведение — это оцифрованный объект, которым кто-то или что-то помимо создателя этого произведения может манипулировать в реальном времени.

Получив оптимальные условия своего творческого использования с появлением Интернета, интерактивность начала активно осмысляться в качестве потенциально важного механизма культуры еще в досоветовой период, когда она уже использовалась в электронном искусстве, в компьютерной графике⁷.

При создании любого — визуального, звукового, литературного и т. п. — произведения с помощью компьютера в каждом случае интерактивный художник использует в диалоге с машиной различные опера-

⁵ См.: A propos des travaux de la serie des Disp, dispositifs d'image interactive sur le veB et installations 4: Sniper [1999], Ta garde [2000], D'autant qu'a plusieurs [2001]; Tisseron S. Le bonheur dans l'image. Paris, 1996, P. 110.

⁶ Boissier J. L. L'interactivite comme perspective // Les traversees de l' image. Art et Litterature. Actes du colloque qui s'est tenu du l'er au 3 avril 1998 / Editions Beaux'Arts, Ecole Superieure du Mans, 1999. P. 3–4.

⁷ См. в частности: Popper F. Art, action, et participation. L'artiste et la creativite aujourd'hui. Paris, 1985.

ции и манипуляции, чтобы достичь конечного результата, который потенциально всегда вариативен, если только изменить его параметры. Однако интерактером является только сам художник. Публика или любой третий элемент не руководит процессом, поэтому, например, анимация в Интернете не интерактивна, поскольку она не поддается изменениям, манипулированию. Третьим «лицом» она была для художника в момент ее создания, и результат на самом деле является «законченным продуктом», который не предполагает никакой модификации, вариации, «актуализации», перестановки. Программа послужила этапу творчества, но в законченном произведении «активной» быть перестала.

Связь виртуальности с интерактивностью

Визуальное познание — исторически более ранняя форма познания, нежели абстрактно-логическая — считается органическим. Оно укоренено в самой психофизиологической природе человека. Скорость визуальных идентификаций значительно выше, чем в понятийном мышлении. Действие видения и его предмет в мире *extra* всегда существует только в одном времени — настоящем. Мир и видение *inter* — эта и в самом деле новая для человека область визуальной деятельности, свойства и закономерности которой лишь десятилетие назад попали в поле зрения ученых, обусловлена созданием в последней четверти XX века новых электронных визуальных технологий. Природу объектов визуального восприятия, существующих в мире *inter*, определяет атрибут *виртуальности*, а не реальности или воображения, как это было раньше. Поведение человека, его психологические действия по отношению к виртуальному миру обретают свойство интерактивности.

Можно ставить вопрос о виртуальной реальности как об еще одном мире, постигаемом зрением. Но только в нем психологическое действие видения обретает свойство интерактивности. В этом случае феномен интерактивности можно рассматривать как действия человека в условиях виртуальной реальности.

Виртуальная реальность — это новая концепция мира, возникшая в неупорядоченной стихии коммуникативных процессов и в результате развития информационных, преимущественно визуально ориентированных технологий. По концепции большинства современных западных исследователей, в основе виртуальности лежат новейшие техни-

ки производства воображаемого (имагинативного). Постсоветская же концепция: виртуальное — все существующее в воображении, вымышленное человечеством. В рамках этой концепции вся культурная практика, оперирующая символами, знаками, образами, является сферой виртуальности.

Поначалу это имело чисто инструментальный практический характер, и в результате тренажеры и микрооперации спасли многих людей. Последующая эволюция: имитация реальности в изображении подменяется ее визуальной симуляцией.

Технологические инновации, которые направлены на расширение спектра форм и функций, присущих электронному изображению, способному как можно более достоверно и незаметно симулировать миры *extra* и *intra*, уже привели к фундаментальным социальным сдвигам в глобальных масштабах.

Визуальные ММ и информационные сети разрушили привычные пространственно-временные координаты в существовании людей.

Благодаря вездесущности телевизионных и веб-камер возможность виртуального доступа ко всему, что находится в Интернете, становится общераспространенной. При этом разграничение миров *extra/intra* усиливает возможность резкого снижения ценности личностной идентичности. Это, в частности, обнаруживается в множащихся случаях интернет-аддикции, которые, кроме нежелательных чисто психосоматических последствий, радикально деформируют «нормальное» взаимодействие *идентификации/отстранения* в традиционном художественном восприятии. В этом случае обнаруживается и опасность проницаемости границы художественного/внехудожественного.

Мультимедиа формируют новую, неразрывно связанную с программно-технологическим базисом концепцию мышления и сферы сенсорных процессов — ощущений человека, в результате чего изменяются традиционные представления о соотношениях между субъектом и окружающей средой, о факторах их разграничения.

Эксперименты с интерактивностью идут преимущественно через сочетание вымысла и симуляции, искусства и игры. Воображение, где перекрещиваются мифы, архетипы, социологические и технологические феномены, сообщения, ролевые стратегии, активно развивается по ходу все более популярных сетевых игр.

«Ролевые игры в Интернете ориентированы в основном на многочисленность участников. Многие тысячи людей объединяются в группы, совместно вырабатывают стратегии и т. д. Они живут в новом вир-

туальном пространстве, осуществляя чисто игровую активность, но важность в ней ролевой составляющей явно артизирует феномен, возможный только в Интернете. Мир, в котором нет ни заданного сценария, ни режиссуры, создается компетенциями отдельных игроков: задействуются история, социология, культура, искусство, техника, информатика и т. д.»⁸.

Появляется новая специальность — «создатель концепций» (*concepteur*), в задачу которого входит анализ новых компонентов, предлагаемых игроками, оценка эффективности этих элементов для их дальнейшего использования во все новых играх⁹.

«Потеря произведением искусства ауры единственности и неповторимости превратила текст культуры в глобальный интертекст — взаимодействие многих текстов. Первыми идут компьютеры, за ними ТВ, а за ним — кино. Еще недавно все было наоборот, — отмечает и российский исследователь К. Разлогов. — Взаимодействие игрового начала и интерактивности играет все большую роль. <...> Игровой деятельности в быту стало недостаточно, и она технически разрослась в разные стороны.

Интернет дает огромные возможности пространственных и временных скачков от одних типов текстов к другим. <...> Эффект реальности аудиовизуального образа превращается в механизм глобальной фальсификации, который, в свою очередь, приобретает облик стопроцентной достоверности. <...> Уже сегодня мы живем в мире экранных образов в большей степени, чем в самой жизни»¹⁰.

Информационное программирование дает сценарий эстетического выбора разных параметров интерактивной связи между физическими пространствами (позиционирование размеров, направление наших взглядов, скорость перемещения и параметры наших жестов) и виртуальным окружением. Такого рода мероприятия, прежде всего, выполняют роль тренинга новых форм перцептивно-моторной активности «интерактера», в которого все чаще приходится превращаться традиционному «реципиенту».

⁸ Cahiers du cinema. 2001, novembre. P. 83.

⁹ Растущая значимость интерактивности в культурных процессах порождает все больше неологизмов. Наряду с *concepteur* и уже упоминавшимся *spectacteur* появился *interacteur* — участник коллективных интерактивных игр.

¹⁰ См.: Разлогов К. Экран как мясорубка культурного дискурса. М., 2001. С. 288–300.

Публика вынуждена делать усилие, пускать в ход собственное воображение, в котором предстоит виртуально манипулировать своим телом, потому что это и становится собственно содержанием произведения: поместить все тело целиком и его функции (видение, перемещение, наблюдение) технологически в ситуацию нового опыта, который нарушает обычную ситуацию интеракции с окружением. Отношение к сцене становится иным: речь больше не идет о зрителе перед лицом изображения, перед лицом представления. Мы находимся в регистре «симуляции», в которой зритель становится актером. При этом к факту его актерства «на» сцене добавляется его участие «в» самой сцене, что происходит при включении его жеста/интерфейса. Тело технологически вводится в сцену и становится актером, исполнителем драматургии через свои движения, перемещения, поведенческие жесты и позы. «Язык интерактивности» содержит в этом случае и педагогическую составляющую для того, чтобы внести со стороны интерактера свои кинестетические проявления в фазе открытия, и, в какой-то мере, — обучения произведения и адаптации к произведению. Подвижность в физическом пространстве вызывает действие в виртуальном мире. И наоборот, реакция артефакта побуждает интерактера репозиционироваться пространственно и мысленно в хореографии ретроактивных переплетений (стимул/реакция реактивного типа), управляемых интерфейсом. Так, вопреки тому, что экран проекции находится во фронтальной к пользователю позиции, творится способность погружения.

В этом произведении нет субъективной камеры, и интерактер не представлен на виртуальной сцене курсором или фигуркой. Он участвует благодаря возможности перемещаться внутри сцены, замещая точку зрения точкой существования.

Произведением здесь является не виртуальная картина, но собственно связь, увиденная в «реальном времени» в пространстве интеракции. Это событие встречи, медиатизированное технологией, которое нужно продолжить.

Таким образом, пространство интерактивности становится новым пространством.

От традиционной ситуации, в которой возникает некая форма на базе триединства — художник/произведение/репрезентация, в случае интерактивных инсталляций и сценографии мы переходим к перформативной симуляции, которая задействует два неустойчивых «материала»: искусственную систему и биологическое существо, к которым

нужно добавить пространство «между» ними, то, что их связывает и даже в них, в какой то мере, проникает. В этой коммуникационной игре, которая устанавливается между опространствленной картиной и интерактером, образуется новое место встреч и раздела: «поле интерактивности». Пространство возникает, когда место трансформируется действием: поточное сцепление действий интерактера и реакции или ответы в обратной связи виртуальной картины населяют поле интерактивности, придают ему, таким образом, статус «интерактивного пространства».

При характеристике природы этого пространства транзакций становится ясно, что произведением его делает — как мы уже сказали — связь, которая возникает в этом пространстве в «реальном времени». Это плотно процессуально заполненное пространство мультиразмерно: оно одновременно геометрическое, социологическое, антропологическое, эпистемологическое, топологическое, философское, психологическое и т. д.

Его сетчатая структура создает точки перехода от состояний физических к ментальным, от одной системы к другой. Природу интерактивного пространства мы можем — но это только предположение, поскольку у нас пока нет возможности сделать его полностью воспринимаемым, — обозначить как радикально новую. Это гиперреальное пространство, похожее на пространство Интернета, пространство диалога и не просто коммуникации, но коммутации¹¹ отношений, управляемых языком информатики, единственно способным придать этому пространству текучесть и подвижность «живого». Понятие пространства интерактивности ведет нас к исследованию пространства переходов (*parcours*), модусов существования, состояний сознания, состояний присутствия, точек бытия (*Kerckhove*) и ситуаций (*Merleau-Ponty*).

У интерактера, который не знает природу системы, возникает ощущение относительной свободы пространства, которое динамично развивается. Именно возникновение такого пространства будет новой целью и новым вызовом в искусствах *представления*, поскольку они смогут предоставлять для эксперимента новое пространство восприятия.

¹¹ Этот механизм и его отличие от коммуникации детально осмыслен французским медиологом Эдмоном Кушо. См.: *Couchot E. Dialogues sur l'art et la technologie. Paris, 2001.*

В классическом художественном творчестве медиа, носитель и произведение составляют единство, целостность. Произведение неотделимо от своего носителя, оно есть также и его медиа, например, картина или скульптура. Очень трудно или даже вообще невозможно переместить произведение с одного медиа на другое: скажем, живописное полотно в оперу.

Благодаря информатике произведение становится кодированной, невидимой информацией, которую нельзя прочитать до тех пор, пока не будет задействовано некое средство транскрипции в медиа или носитель, доступный одному или нескольким из человеческих чувств. Таким образом, произведение — это прежде всего информация, которая временно — а иногда и с большим трудом — обретает тело в том или ином медиа. Но в интерактивном искусстве оно приобретает особое значение.

В самом деле, именно присутствие публики (усиленное ее активностью) или природного элемента¹² делает произведение воспринимаемым в интерактивном искусстве. В противном случае оно остается невидимым в полном смысле слова.

Таким образом, интерактивное искусство является программированным произведением, которое актуализируется третьим участником.

В начальный период использования в культуре персональных компьютеров необходимое время просчета не позволяло выводить результат в реальном времени. Только когда это стало возможным, интерактивность смогла развиваться так, как это происходит сегодня.

Реальное время — это не что иное, как факт того, что визуализация или актуализация информации происходит в течение времени, прожитого нашей системой восприятия как бы без расхождений по отношению к начальному действию. Иначе говоря, понятие реального времени отнесено к человеку. Оно относится к времени нашего восприятия, а не к «времени машины», поскольку машина всегда считает в «реальном времени». Думается, это реальное время и создает интерактивность. Это было особенно верно для первых интерактивных произведений и, в основном, остается таким и сегодня.

¹² Например, в произведении Кристиана Моллера (Christian Moller) «Kinetische Lichtplastik» движущиеся графические изображения на фасаде дома во Франкфурте были функцией скорости ветра, дневного или ночного освещения и активности автомобилей или пешеходов. См.: www.ida.net/users/really/bolbk834.htm.

Можно различать два регистра интерактивности: с человеческим агентом и без него. Во втором случае — пример приводился выше — агентом может выступать какой-нибудь природный элемент или элемент окружающей среды. Но основу интерактивной мультимедийной практики составляет конечно же участие человека. Получается, что в любом художественном феномене, процессе обнаруживается треугольник: художник, произведение, реципиент¹³.

И в каждом художественном опыте диалог, обмен выстраивается между этими тремя полюсами, каждый из которых располагает своим определенным местом, ролью и функцией.

При этом анализ, который устанавливал приоритет каждого из этих элементов, изменялся в зависимости от эпохи. Так, вторая половина XX века претерпела в этом смысле настоящие потрясения. В любой классической практике зритель находился вне произведения — он был «третьим видящим (слышащим)». Что касается интерактивности, то в этом случае участие зрителя мобилизовано априорно, по определению. При этом меняет свой привычный смысл и понятие участия.

В самом деле, интерактивность больше не основывается на политической, социальной или даже художественной идеологии, а *rigor*, и не стремится, в частности, изменить публику, заставить ее достичь более высокого уровня сознания, присоединяя ее к творческому жесту художника. Интерактивность органично присуща данному диспозитиву. Политические или идеологические аспекты, даже когда они присутствуют, не являются базой произведения и не могут определять характер участия публики.

В интерактивном искусстве зритель становится элементом произведения, таким же, как и другие элементы. Каждый интерактивный повествовательный узел замышлен художником, им же замышлены правила, которые будут руководить генератором текстов, изображений, звуков или всеми тремя одновременно, но наравне с этим художником предусматриваются место и функции зрителя, даже если индивидуальное поведение последнего остается, в определенной степени, непредвидимым (алеаторика, неопределенность составляют часть программирования интерактивной составляющей). Оказываясь внутренним

¹³ Ясно, что в случае интерактивных феноменов последний должен был бы заменяться понятием «интерактер», но это слово еще не вошло в обиход русской речи, хотя нам приходится на страницах этой работы им постоянно пользоваться.

элементом произведения, зритель из «третьего видящего» становится «третьим включенным»¹⁴, так что речь идет не о том, чтобы быть простым «нажимателем кнопок» или осуществлять «пробежку» (обход, обзор) в произведении. Зритель введен на сцену (в инсталляциях) или наделен художником некой функцией. Он оказывается в своеобразной двойной позиции: с одной стороны, в качестве «третьего включенного» он является частью произведения, с другой — остается тем «третьим видящим», который получает возможность видеть и собственное действие, экстерииоризироваться, осваивать произведение путем последовательного изучения его внешних элементов.

Интерактивные сетевые диспозиции провоцируют ситуации, в которых зритель видит себя все более ответственным, объединяет свой жест-действие с содержательной наполненностью взгляда, любое желание «направлять» его, или, более того, «погрузить» в произведение осмысливается, перепроверяется.

Монтаж в изображении, будучи фактором манипуляции, оказывается в этом качестве прекрасно видимым. После того как зритель овладевает изображением, следует второй уровень прочтения, в котором наши действия пересматриваются под воздействием той подвижной диспозиции, которую проживает интерактер. Последняя обнаруживается и осознается как место согласия с изображением, место, в котором приходится самостоятельно действовать и через которое овладение изображением соотносится с осознанием происходящего. Таким образом, речь идет прежде всего об операциях физических и интеллектуальных, которые направлены на то, чтобы описанные формы активности переформировали устоявшуюся в культурном сознании современного человека идею репрезентации.

Возникает концепция «желающего изображения» (*l'image desirante*), т. е. изображения, которое чего-то от зрителя хочет.

Как изображение становится «желающим» до такой степени, что провоцирует переход интерактера к действию? Прежде всего, призы-

¹⁴ Здесь обнаруживается необходимость сравнить эти качества интерактивности с другими диспозициями зрительского «участия», «включенности» в классическом искусстве. Скажем, с брехтовской концепцией в театре или представлением А. Робб-Гриё о «зрительском соавторстве» в кино. Интересно посмотреть, как это разнообразие форм включенности уже реализовано или может быть использовано в современной сетевой интерактивной практике. Возникает и обратная возможность: использование сетевых интерактивных практик в художественном творчестве «первой реальности».

вают к действию физические диспозиции (манипулирование мышью и т. д.), далее это — диспозиция элементов композитного изображения (пазл и пр.).

Наши действия включаются во внутренние связи изображения, чтобы оживить его. Оживление изображения — это в то же время оживление и нас самих. Соотнести наше состояние с состоянием изображения означает создать состояние ансамбля в настоящем (реальное время). Подтверждается состояние соприсутствия, т. е. особо подтверждается наше присутствие нами самими. Уходящее от состояния «это было» интерактивное изображение является доказательством настоящего времени «это есть» и возможного времени «это могло бы быть», актуального (удовольствие) против потенциального (неудовольствие), одного состояния вопреки другому. Оно разделяет и актуализирует свою виртуальность, свою силу с силой своего зрителя.

В процессе сетевой интерактивности мы избавляемся от традиционного аффективного соучастия кинозрителя, «прикованного» к вымыслу и погруженного в темноту в своем кресле. Сегодня зритель — это пользователь. Он мобилизуется для того, чтобы активировать изображение, чтобы его реализовать...

Игра желаний перед изображением полностью обновлена¹⁵.

В кино развитие процессов аффективного участия происходит в значительной мере под влиянием того, что из них исключается участие тела (*l'inhibition du corps*). В отсутствии физического участия традиционно неподвижный, погруженный в темноту зала кинозритель компенсирует свое неучастие тела интенсивным аффективным участием.

Означает ли это, что «физическая суета» сетевого интерактера обрекает его на обеднение художественно-эстетической аффективности? Или, быть может, напротив — такая активность обогащает арсенал художественно-эстетической активности человека нового тысячелетия? Возможно, что этот этап окажется и переходным на пути формирования новой (хорошо забытой старой) формы синкретической активности...

Подробно исследуемые сейчас особенности поведения интерактера и воздействие его усиленной перцептивной активности на результат контакта (участия) с сетевым проектом пока что еще с трудом поддаются характеристикам и оценкам как составляющие художествен-

¹⁵ См. www.adamproject.net.

но-эстетических процессов. Тем более, что это происходит на том этапе развития мировой художественной культуры, когда в ней наиболее активными участками эволюции оказываются пограничные поля художественного/внехудожественного.

Совершенно закономерно возникают попытки уже теперь создать модель человека, наиболее адекватного для формируемого возможностями современной культуры нового жизненного окружения. Один из таких проектов AdaM.

Еще до проекта AdaM был предложен проект MyLifeBits, который заключался в полной оцифровке всех личных предметов индивида: фото, видео, диски, счета, телефонные разговоры и т. д. Все это было собрано для того, чтобы создать некий «вспомогательный мозг». В случае необходимости с помощью поисковой машины можно было быстро найти любой компонент жизнедеятельности человека.

Автором проекта был американец Гордон Белл (Gordon Bell) из компании Digital Equipment — «отец» мини-компьютера. Его проект финансировался компанией Microsoft и осуществлялся пятью исследователями Media Presence Research Group в Сан-Франциско. Он содержал 20 000 текстовых документов, 40 000 e-mails, 8000 фото, 7 gigaoctets музыкальных файлов и 3 gigaoctets видео. Для большей эффективности поисковой машины каждая из базовых записей была связана с ключевыми словами, описывающими соответствующий предмет. Этот проект стремился использовать проект Metex, разработанный Ванневаром Бушем еще в 1945 году. Тогда это был аппарат, в который человек помещает все свои книги, архивы, корреспонденцию, и он может позволить пользоваться этой информацией при наличии машин огромной скорости. Речь шла о попытке радикально увеличить объем нашей памяти и найти возможность оперативного использования.

Теперь информатика вполне позволяет реализовать такую мечту. Во-первых, запущены в действие все более совершенные средства оцифровки, архивирования и поиска информации, во-вторых, предметы, которыми мы повседневно пользуемся, все более виртуализуются: электронная почта, цифровые фотографии, цифровая музыка, счета, деньги — все развивается в этом направлении. С другой стороны, наша реальная память нередко отказывает. Наш мозг, прекрасно справляющийся с символами, становится мало эффективным, когда речь идет об обработке математических или статистических данных.

Трудно вспомнить, чем мы занимались в прошлом в определенное время. Компьютер это все делает в долю секунды. AdaM и родился из

этих соображений. Началось с удобной программы архивирования многих тысяч личных фото, что, в свою очередь, повлияло на манеру фотографирования. Все фотографии были описаны и снабжены ключевыми словами, обеспечен доступ к этому банку данных.

По типу личного дневника дни могут просматриваться линейным, хронологическим способом. Но наличие поисковой машины и базы данных позволяет делать любые семантические сопоставления. Восприятие истории сообщества, образованного участниками проекта, путь просмотра памяти становится общим для каждого посетителя. История, которая нам рассказана, может относиться и к человеку, и к предмету, и к событию согласно слову, которое мы выбираем для поиска. Существует только точка зрения посетителя, который просматривает целостную, органичную и автономную систему.

Телесность

Художники и исследователи, о которых шла речь выше, пытаются осмыслить изображение в его связях с телесным (*corporeite*) и его отношение с живым, возможные связи между биологическим и оцифрованным, способность их гибридизации.

Речь идет о тенденциях «очеловечивания», или «биологизации», технологических артефактов, которыми являются эти изображения/сцены и которые в эпоху наращивания опыта искусственной жизни обретают все большую автономию, «биочувственный опыт», позволяющий им учитывать восприятие интерактера. Человеческое тело (и это предвещает развитие будущих исследований: использование сетей как «обитаемого» пространства) — это тело сенсорно-двигательного и когнитивного опыта, помещенного в оцифрованную сцену. Включенное в структуру всемирной Сети, оно проживает опыт гиперсоединений, бесчисленных движений и перемещений. Практика телесности, медиатизированной новыми технологиями, по словам Роя Аскотта, готовит человечество к этапу «постбиологического» мира, т. е. мира подлинно человеческого¹⁶.

¹⁶ Иными словами, крайние «протехно», вроде Р. Аскотта, считают, что «подлинный человек» обнаружится только тогда, когда избавится от бремени своей телесной оболочки. Эта идея сомнительна как антропологическая перспектива, но, вероятно, вполне продуктивна для осмысления хода эволюции человека «играющего» или «художественного». По-видимому, именно такой — «чисто духовный» — человек может наиболее адекватно функционировать в ВР

Виртуальная реальность (ВР) оказывается не только двойником реальности, но и таким новым медиа, главной характеристикой которого становится способность вовлекать в коммуникационный процесс даже само тело зрителя.

Бренда Лаурел (Brenda Laurel), автор книги «Информатика как Театр», посвященной отношениям человека с машиной, считает, что «искусство создания виртуальной реальности на самом деле есть искусство создания пространств, которые могут стимулировать воображение. Художник ВР не погружает пользователя в ее содержание, он предлагает ему создавать содержание, конструируя смысл, получая удовольствие от эксперимента с воображением таким образом, чтобы оно обрело тело»¹⁷.

Итак, ВР дает возможность входить пользователю-интерактеру во все новые виртуальные тела, а стало быть, переживать все новые ощущения. При этом пользователь-реципиент сам создает себе эти новые тела. Некоторые считают, что ВР вообще позволяет индивиду обходиться без тела, а последнее может быть напрямую подключено к машине. Это абсолютно новая для художника ситуация, когда он может ощущать свое тело только «железом», полностью очистив разум и эмоции от «гестаповского насилия структур». Возникает вопрос, остается ли по-прежнему тело материальным носителем нашей идентичности?

Оказывается, что на новом этапе культуры встает целый ряд проблем взаимоотношений *личности и тела*:

1. Возможность подключения компьютера к телу, к мозгу;
2. Освобождение мозга от тела — тогда возникает возможность телепортации при подключении мозга к Интернету;

3. В будущем появится возможность загрузить в компьютер весь объем сознания индивида, все составляющие личности: знания, опыт, воспоминания. Все это не что иное как информация. Т. е. речь идет о возможности стать больше, чем *humains — superhumains, transhumains, posthumains*. «Технология дает нам возможность манипулировать не только внешней реальностью, но и самими собой, мы сможем стать такими, какими захотим»¹⁸.

(виртуальной реальности) в целом и, в частности, в Интернете как ограниченном по времени пространстве. Именно такой видится перспектива начала третьего тысячелетия и медиологами Де Гарисом (De Garis) и Жан-Мишелем Труонгом (Jean-Michel Truong).

¹⁷ Laurel B. Computers as theatre. Massachusetts, 1991. P. 49.

¹⁸ Regis, ed. Meet the Extroplans // Wired. 1999, oct. P. 105.

Тема «Тело и виртуальность» очень привлекает художников. Таково, например, творчество П. Стеларка (P. Stelarc), Его перформансы — сценарии научной фантастики — посвящены симбиозу «человек—машина».

В сетевой художественной практике также нарабатывается номенклатура новых феноменов для этой области. Таковы, например, эмодзи-смайлики — первые элементы обслуживания бестелесных индивидов. Это — часть «телесной» речи в условиях отсутствия самого тела. Они образуют новый общепонятный международный код. Это и способ обхода лингвистических проблем, возникающих по мере развития и распространения Сети. Они вносят определенную теплоту в процессы виртуального общения. Эмодзи (emoticon) — это объединение икона и эмоции.

Французская художница Софи Лаво на опыте собственного сетевого творчества стремится осмыслить проблему связи тела с интерактивными мирами¹⁹. Ее интересуют механизмы интеракции тела как чувственной и «умной» оболочки с цифровым окружением. Какие эстетические, этические, социальные и политические цели могут в этом случае преследоваться? Художница всегда интересовалась соотношением движущихся тел с окружением. В электронном медиуме ее привлекает больше всего его текучесть. Компьютерная программа — это оптимальный инструмент для работы с нестабильным материалом, движущимся, становящимся. Художник может переходить от живописи к интерактивному цифровому творчеству, от законченности нарисованной картины к бесконечному путешествию в ней, от одной точки зрения в картине к множественности их на виртуальном полотне, от законченного предмета — к событию, от фиксированности — к текучести. И здесь мы снова имеем дело с обращением к опыту авангарда 1920-х годов, в частности, к концепции «оригинального плана» В. Кандинского.

Свои двухмерные полотна художник описывал всегда как процесс, требующий от смотрящего «прогулки в картине». Все его предвидения и планы были ориентированы на несуществующую «цифровую сцену». С этим же были связаны идеи «зрительского сотрудничества», «тотального искусства», стирания границы между залом и сценой.

Целый ряд практик — Ливинг Театр, перформансы, агитпроп, уличный театр — показали возможность разнообразия формальной конфи-

¹⁹ *Lavaud S.* L'Implication du corps dans les scenographies, http://www.artoutsiders.com/tekniart/gallerie/root_lavaud.htm.

гурации театрального пространства вплоть до растворения сцены в реальном общественном пространстве.

Затем значительно большие возможности для этого обнаружили в виртуальном пространстве Интернета. Уже здесь возникает множество театральных проектов, где зритель помещен в центр действия, а экран монитора становится его сценой.

Примером реализации подобной «абстрактной сцены», о которой мечтал Кандинский, является проект Centre-Lumiere-Bleu, который Бренда Лаурел обозначает как дематериализованную живопись для интерактивной инсталляции²⁰.

Программное обеспечение для создания трехмерного пространства используется для вывода живописного полотна из двухмерной плоскости с тем, чтобы возможно было поместить зрителя в созданную такой технологией оцифрованную сцену. Так задействуется театральный потенциал информационной технологии.

Подобные эксперименты широко практиковались уже в самом начале Интернета с 1994 года в студии ассоциации Art 3000. Опыты базировались на идее вхождения в картину и перемещении точки зрения внутрь нее. Этот диспозитив постоянно развивается после 1995 года. Рождается феномен «произведения-процесса», которое обретает свою видовую специфику и эволюционирует в соответствии с технологическим материалом, использованным именно для его репрезентации.

Картина, созданная в 1990 году в технике наложения прозрачных слоев, была оцифрована, затем обработана в технике компьютерной графики для того, чтобы инвертировать процесс творчества, выделяя в обратном порядке наложенные слои.

Эти страты были развернуты так, чтобы создать виртуальное трехмерное пространство. Страты, образующие виртуальное пространство, оживляются свойственными им «индивидуализированным» движением и поведением, создавая, таким образом, некий динамичный архитектурный объем, обладающий относительной программированной автономией²¹.

²⁰ См.: *Laurel B. Computers as theatre*. P. 100.

²¹ Такого рода организация материала, логика инсталляции становится достаточно привычной для многих художников. Например, при открытии парижского салона *Sous-Sol* в 1995 году там были выставлены живописные полотна рядом с мониторами, на которых представлялись работы видеоартистов. Центральный же объект экспозиции (мультимедийная инсталляция Д. Барбье) находился

Ансамбль этот помещен в сферу, которую можно обнаружить, если достаточно отдалиться от начальной точки зрения.

Диспозитив использует технику ВР, объединяющую возможности информатики и видео. Представленный в виде инсталляции проект предлагает зрителю закрытое пространство около 30 кв. м с двумя входами справа и слева от белой стены, на которой помещена картина *Centre-Lumiere-Bleu*. Присутствие реальной картины при входе в инсталляцию позволяет произвести символический переход от одной культуры (законченного предмета) к другой (событие перехода)²².

Место инсталляции было затемнено: перед публикой был экран 2,1 м высоты и 2,8 м ширины с ретропроекцией виртуального изображения, просчитываемого в реальном времени компьютером, которому датчик передавал информацию о позиции зрителя. Этот датчик находился на аудиошлеме, который выдавался зрителю при входе. Антенна датчика создавала электромагнитное поле, в котором перемещался зритель, отныне называвшийся уже интерактером. Благодаря этому датчику интерактер изменял изображение своими движениями, он входил в разные слои оцифрованной картины и исследовал их, следуя собственному маршруту. Перемещениями своего тела и движениями головы он создавал собственное видение и кинестезическое восприятие произведения. Это был некий вводный обзор в виртуальном пространстве для путешествия внутри пикселей. Отныне это было уже не дистанцированное созерцание видимости, но погружение в самый процесс, протекание которого он, в определенной мере, обеспечил, нарушая таким образом привычные понятия нашей связи с пространством и временем.

в отдельном зале со специальной площадкой для посетителей. В качестве содержательного компонента всего мероприятия «вхождения в новую художественную среду» предусматривался и специально оборудованный тканями разной фактуры переход из зала привычной экспозиции к площадке инсталляции. Собственно «репрезентацией» оказывался сам переход от предметных артефактов в первом зале к процессуальности инсталляции. А на переходе — в темном коридоре, увешанном тканями разной фактуры, которые невольно осязал бредущий в темноте посетитель, — включались еще и осязательные рецепторы для «задействования» нового непривычного для традиционного «художественного восприятия» перцептивного набора.

²² См.: *Kerckhove D., de. Connected Intelligence // The Arrival of the Web Society. Somerville House Books, 1997.*

Таким образом, посетитель сталкивался с мультимодальным и мультичувственным подходом, объединявшим изображения, звуки, жесты, этакий гибрид разных языков и страт.

Происходило переплетение разных медиа, языка информатики (кодов), языка тела и художественного языка. Последний определял характер организации составляющих в пространстве сцены, интеракцию между разными медиа: живописью, фиксированными и анимированными изображениями компьютерной графики, видеопроекцией и звуковым пространством.

Виртуальное — это, вероятно, самое полисемичное понятие в области информатики и Интернета. Для художников это не копирование реальности, а создание новых миров. Для программистов — возможность уйти из реальности в воображаемый мир с тем, чтобы попытаться поместить в компьютер свой интеллект или даже свои эмоции. В основе виртуальной реальности находится игра между искусственным, реальным и реалистичным, создание двойника реальности — иллюзии.

Мирон Крюгер (Myron Kueger), один из пионеров этой технологии, разработал в начале 1980-х годов концепцию «искусственной реальности» на базе компьютерной графики. В это же время Тед Нильсон (Ted Nelson) использует термин «виртуальный» как противопоставление реальному и связывает такую продукцию с традицией, развитой кинокультурой. Речь шла о том, чтобы не только показать эту искусственную реальность, но и взаимодействовать с ней, что было особенно важно для разработки интерфейса человек/машина.

Для искусства виртуальная реальность означает альтернативные миры компьютеров, с которыми мы взаимодействуем через посредство разных технологий. ВР всегда предполагает сенсорное погружение, каким бы оно само по себе ни было.

Термин «виртуальное окружение», хотя он и был предложен в качестве синонима ВР инженерами Массачусетского технологического института в 1990 году, означает для художников специфическую художественную систему, составленную из пространств, объектов, агентов, аватар, звуков, в которые мы погружаемся и которые были созданы технологиями ВР. Художники заинтересованы технологическими ресурсами ВР и для создания виртуального окружения для монопользователя и/или мультипользователя. Разница в том, что ВР монопользователя переживается только одним человеком, в то время как ВР мультипользователя проживается симультанно несколькими, и дей-

ствие каждого из них изменяет и для остальных мир, который они проживают коллективно.

Эти трансформации несут несомненно глубокие изменения, которые можно, в частности, наблюдать в расцвете компьютерной графики, а также в факте прихода виртуальных мультипользовательских миров, где участники через свои аватары могут разделять это окружение, входить в киберпространство и коллективно в нем действовать. Творчество становится местом эксперимента, чувствительной частью новой диспозиции, работой другого рода, как в ее реализации, так и в восприятии другими. Виртуальные миры и сетевые сообщества становятся все более общедоступными, и они предоставляют новый контекст для художественного творчества телематического характера.

Дерик де Керкхов в своей работе «Включенный разум. Приход сетевого сообщества» ведет речь о виртуальном окружении как о пространстве, в котором учатся жить в культуре симуляции. Он характеризует Сеть как мир новых возможностей, где создаются особые формы социализации, коммуникации, интерактивности, сосуществования и восприятия этих пространств: в оцифрованном мире нет горизонта и силы тяжести, нет конкретной материальности, нет плотных непроницаемых элементов, нет априорных понятий как основания определенных точек зрения; оцифрованное окружение дает возможность экспериментировать с переживаниями, логикой, композициями и свободами.

По словам П. Леви, виртуальное произведение «открыто» для конструкции, каждая актуализация обнаруживает новый его аспект. Более того, некоторые диспозиции не ограничиваются показом комбинаторной игры, но вызывают, по ходу интерактивности, рождение форм абсолютно непредвиденных. Таким образом, творчество больше не ограничивается моментом концепции или реализации творчества: виртуальная диспозиция предоставляет машину для порождения событий.

Новые возможности освоения виртуальных миров предоставляют машины, создаваемые для визуализации сложных объектов, с которыми встречаются исследователи в ходе своей работы. В мире создан целый ряд центров, работающих с такими диспозитивами.

Используемый для ВР интерфейс — это некая зона артикуляции, коммуникации, взаимосвязи между различными концепциями мира, зона взаимообменов, перехода между пространствами, как, например, это предложила в 1972 году инсталляция Интерфейс Петера Кампуса (Peter Campus), поместившего на сцене два пространства, одновремен-

ное восприятие которых побуждало осуществлять эксперимент отстранения «Я есть другой» (*de l'alterite — Je est un autre*)²³. Было представлено два пространства разной природы, которым противостоял зритель, его отражение на стекле и его видеоизображение, проецируемое на отражение.

Интерфейс призывает нас как зрителей к прочувствованию нашего собственного опыта восприятия. Это больше, чем окно, через которое видны новые и прежде неведомые пейзажи. Есть возможность переступить порог.

Переход, предложенный инсталляцией Кампуса внутри нового пространственного измерения, предварял виртуальные оцифрованные пространства, допускавшие не только слияние реального и виртуального со всеми формами гибридизации, но также и режиссуру интерфейсов, образующих *новый* концепт *произведения*. Интерфейс встраивается и во время интеракции, манипуляции, просчета, это — время виртуальной реальности, которое является дополнительным измерением, представленным в распоряжение творца. Средство, с помощью которого он может замедлить или ускорить время, чтобы лучше его освоить (симуляция роста орнаментальных растений для эстетического исследования, симуляция старения, или наоборот).

Это включение интерфейса в пространство—время означает не только пространственную локализацию в реальном или виртуальном пространстве, но также учет события как временного феномена, через который интерактивный процесс позволяет производить обмен информацией разной природы и разных носителей.

Аарон Ланье (Jaron Lanier), основатель компании VPL и один из изобретателей VR, первый использовал с 1989 года принцип *телевиртуальности*. Именно на базе этого принципа и виртуальных сообществ несколько человек группируются через свои клоны и аватары в виртуальном пространстве в реальном времени по ходу интерактивных процессов, симулирующих воображаемый или символический мир.

²³ Сетевые ролевые игры базируются на новых эмоциях, совершенно отличных от тех, что сопровождают «бумажные игры», парадигма которых также иная. Для создания ролевых игр привлекаются мастера самых разных видов искусств. Никогда еще идентификация игроков-зрителей не была столь интенсивной. Меняется характер взаимодействия внутри базовой пары чувств художественного восприятия («идентификация/отстранение»), а стало быть, и самого этого восприятия.

В телевиртуальности два или несколько человек могут одновременно общаться интерактивным образом в одном и том же виртуальном пространстве. Эти обмены могут осуществляться на расстоянии с использованием цифровой связи (например, по мобильному телефону). Проникая сразу по несколько человек «в самое нутро экрана», можно обсуждать и переделывать проект в форме компьютерной графики (дом, самолет, молекула и т. д.), играть в виртуальные игры, преподавать, иллюстрировать процесс трехмерными картинками.

Создание виртуальных миров опирается на модули фантастических рассказов, сравнительной мифологии в утопиях, в философских и религиозных моделях. Ясно, что присутствуют апокалиптические и генетические модели, а также наши самые глубинные страхи. Широко используется политическая тематика, реалии высоких технологий. Новизна таких игр в том, что они, из-за все более тесных взаимоотношений реального и виртуального, в массе своей формируют прежде невозможную системность вымышленного. Еще в предсетевой период видео сильно повлияло на наше отношение к вымыслу. Сетевые игры могут изменить характер отношения пользователя-участника, игрока, интерактера к базовым понятиям: жизнь, смерть, успех, братство, предательство и т. д. Все это из-за качеств пусть и виртуального, но *живого* игрового пространства. Ведь игра длится круглосуточно, количество игроков не ограничено, сюжет не задан, видеосоставляющие очень реальны, эти ощущения усиливаются и вставками из реальных фильмов²⁴.

Одна из первостепенных задач современной медиологии проследить, как происходит формирование новых привычек, навыков, моделей активности, поведения (в целом бурдьевского габитуса) в Сети, Интернете как поле ВР.

Позиция художника в этом случае оказывается составленной из роли производителя и роли наблюдателя. Перед нами концепция «художественного мира», формируемого из сетей, которые объединяют всех лиц, чьи действия необходимы для осуществления художественной деятельности. Таким образом сфера искусства расширяется, в ча-

²⁴ Напомним известное каждому пользователю манипулирование многообразием иконок, служебной графикой, техническими динамичными элементами и даже самим характером загрузки в качестве специфических компьютерно-сетевых «красок». См.: *Goldberg K.* // <http://queue.ieor.berkeley.edu/goldberg/art/index.html>.

стности, за счет некоторых практик, утвердившихся в повседневности и обычно удаленных от условной художественной области.

В понятии «сеть» различаются, с одной стороны, концепция и даже форма работы, действие/мысль, интеракция в разделяемом контексте; с другой стороны, техническая матрица передачи и организации информации и символика, которую она передает. С художественной точки зрения сети содержат одновременно лиц как активных «временных хозяев» ситуации, а также как актеров (действующих лиц) в определенных рамках свободы и возможностей. Т. е. речь идет о некоем социальном и художественном воображаемом феномене, введенном в игру. Сеть поставляет инструменты, объекты, предложения и окружающий контекст вместе с индивидами, включенными в это виртуальное пространство.

Так что мы имеем в этих художественных сетях в качестве участников, процедур и возможностей не только новые машины, но также и еще неизвестные ранее рабочие действия и новые связи с этими инструментами/интерфейсами²⁵.

Несколько примеров:

Telegarden, (<http://queue.ieor.berkeley.edu/-goldberg/garden/Ars>; <http://www.telegarden.aec.at>) «Телесад» связывает разделенное (между пользователями) виртуальное пространство, помещенное в Сеть (киберпространство), с реальным миром растений, садом, с ростом, с зарождением. Реальный мир сада здесь зависит от действий интернастов. В досетевой период в 1960-е годы аналогичные акции пытались предпринимать экологи.

Произведение Bodies@INCorporated. Это игра слов: bodies сопровождается значком копирайта автора, а «INCorporated» напоминает о латинском происхождении слова corpus. Это связь с идеей некоего предприятия: тела «воплощены» в Интернете и их информация защищена авторским правом.

Участники проекта на главном сайте должны создать собственное тело и таким образом стать «членами». Им предлагается 12 текстур (мужская, женская, юношеская). Текстуры — смесь физических качеств и маркетинговых стратегий. Тела в виде проволок — трехмерное сканирование, применяемое в медицине. Есть 12 звуков, отнесенных к каждому телу. Постоянно появляются новые тела.

²⁵ Цит. по: Roth J. VR. New York, 1991. P. 51.

После того как один из участников собирался судиться из-за того, что ему не давали возможности убрать свое тело, автор создала виртуальный некрополь и предоставила «меню» — ухода из жизни. Каждый «умирающий» должен был выбрать способ смерти, написать надгробную речь и построить могилу.

Бразильская выставка *Imateriais-99* была откликом на аналогичную в 1985 году, когда Жан-Франсуа Лиотар (Jean Francois Lyotard) и Тьерри Шапу (Thierry Charut) организовали свое «мероприятие», которое показывало, как наша повседневность базируется на речи, на текущей информации.

Очевидно, что обнаруженные ими в то время проблемы продолжали оставаться актуальными.

Бразильское общество *Itau Cultural* собрало группу художников, дизайнеров, сценаристов и программистов, чтобы создать виртуальную обстановку для 25 пользователей. По ходу этой экспозиции посетители должны были войти в чувственное пространство (которое было названо «гиперсенсебилизованным»), чтобы воспользоваться микрокомпьютерами, и затем с помощью наушников, микрофона и джойстика вместе находиться в виртуальном пространстве.

25 человек могли одновременно быть в этом пространстве, разговаривать, вместе включать и осваивать составляющие обстановки: осязание, слух, вкус, запах и зрение. В этом окружении можно было встретить других посетителей и обменяться с ними своим опытом. Цели проекта *Itateriais* можно обобщить следующим образом:

А. Показать посетителю, что:

A1. Граница между природным и искусственным становится все менее четкой.

A2. Граница между материальным и нематериальным становится все более зыбкой.

A3. Виртуальное постепенно ассимилируется с повседневным (все большее число повседневных событий, по крайней мере для более обеспеченной части населения, реализуется в виртуальном мире).

В. При этом используется:

V1. Вход в обстановку выставки, в которой посетитель сталкивается с некими проблемами. Эта обстановка, материализованная в лабиринте «сенсебилизации», частично повторяет опыт аналогичного мероприятия 1985 года, стимулируя чувства и исследуя эту сенсебилизацию таким образом, что дело не ограничивается проблемой художественного или внехудожественного происхождения этих чувств.

В2. Погружение в реалистическую виртуальную интерактивную обстановку. Этот этап не только снова обращается к некоторым темам, экспонированным в лабиринте, подчеркивая разницу между симулированным чувством, которое стимулирует реальное тело, и симулированным чувством, которое воздействует на виртуальное тело, но он (этап) переводит дискуссию на новый уровень, и только здесь, в обстановке симулированного погружения, можно обсуждать, что такое «существовать» и «чувствовать».

Еще один бразильский проект *Desertesejo* 8 художника Джильберто Прадо (Gilbertto Prado) (2000). Это виртуальное, активное окружение для многих пользователей, помещенное в Сети, которое изобретательно и поэтически использует географическое пространство, временные разрывы, мотивы одиночества, разнообразие мест встреч и обменов.

Когда путешественник входит в виртуальное пространство, он обнаруживает пещеру, с потолка которой падают камни.

На все эти камни можно «кликать», после чего путешественник переносится в другое пространство, куда он уносит и этот камень. Он тогда сможет положить его на одно из возвышений, находящихся в разных пространствах. Камень обозначит место его перехода для других путешественников. Однако вход в новое пространство может осуществляться тремя разными способами. Он может, «кликая» на камень, действовать как рысь, змея или орел, т. е. сможет идти, ползти или лететь, но заранее не знает, какую именно форму он обретет в новом пространстве.

Интеракция как один из ключевых компонентов ВР

В теоретических разработках концепции интеракции (Бренда Латурел) подчеркивается, что это прежде всего субъективная среда. Здесь мобилизуются все чувства человека, который погружается в ВР не только своим телом, но и чувствами, эмоциями, сознанием. Эта среда может быть локальной или сетевой. В последнем случае происходит присоединение и других людей с их эмоциями и сознанием. И речь в этом случае идет уже о «телеприсутствии» и «соприсутствии».

Карл Симс (Karl Sims) считает, что художник будущего не будет создавать специфические образы, но будет вырабатывать оригинальные *способы генерирования* новых образов.

Все чаще ВР характеризуется как новое медиа. Так, например, Рендал Вальзер (Randal Walser) считает, что «киберпространство — это медиа, которое создает у людей впечатление, будто они перенесены со

своими телами из физического мира в миры чистого воображения... Кино стремится показать реальность публике; киберпространство же замыслено так, чтобы снабдить виртуальным телом и соответствующей ролью каждого из зрителей. Печатные издания и радио рассказывают, театр и кино показывают, киберпространство уводит, увлекает»²⁶.

Все новации, переориентирующие внимание художника на киберпространство, которые связаны с введением в актуальную культуру потенциала новых технологий, распространяются не только на среду Интернета, но рождают новые формы и в первой реальности. При этом активизируются как тенденции «протехно», так и «антитехно»²⁷.

В этом противодействии виртуализации жизни обнаруживаются и такие радикально-истеричные феномены, как, например, «Каттеры», которые «художественно» режут себя, чтобы снова почувствовать основательность собственного тела, исчезающего в процессах виртуализации. С другой стороны, возникает «боди-арт» и подобные ему более демократичные практики как попытки обрести в реальности то пространство, которое Интернет так активно формирует в ВР. Эту ситуацию ярко представил в своем эссе «Добро пожаловать...» известный словенский культуролог С. Жижек²⁸.

²⁶ Закономерно, что одним из самых заметных направлений в киноискусстве рубежа нового тысячелетия стала «Догма». Она вообще отвергла какие бы то ни было технические изыски и стала символом «антитехно» в «седьмом искусстве».

²⁷ См.: Жижек С. Добро пожаловать в пустыню реального. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2002.

²⁸ «Подлинная страсть XX века — проникновение в Реальную Вещь (в конечном счете, в разрушительную Пустоту) сквозь паутину видимости, составляющей нашу реальность, — достигает своей кульминации в волнующем Реальном как окончательном “эффekte” всего, что популярно сегодня, — от цифровых спецэффектов через реальное телевидение и любительскую порнографию к снафф-фильмам. Снафф-фильмы, освобождающие “реальную вещь”, являются, быть может, окончательной истиной виртуальной реальности....

Наиболее паранойяльная фантазия американца, живущего в маленьком идиллическом городке Калифорнии — рае для потребителя, заключается в том, что он внезапно начинает подозревать, что мир, в котором он живет, является спектаклем, разыгрываемым перед ним с тем, чтобы убедить его в реальности этого мира, а люди, окружающие его, в действительности, простые актеры, занятые в гигантском представлении. Один из недавних примеров — фильм Питера Уира “Шоу Трумена” (1998) с Джимом Керри, играющим про-

ВР просто генерализирует процедуру предложения продукта, лишённого своей субстанции: она обеспечивает саму реальность, лишённую своей субстанции, сопротивляющуюся твердому ядру Реального... При этом ВР переживается как реальность, не будучи таковой. Однако в конце этого процесса виртуализации мы начинаем переживать саму реальную действительность как виртуальную. Между реальной действительностью и виртуальностью в восприятии человека рубежа нового тысячелетия возникают новые отношения, что детально проанализировал С. Жижек в связи с медийной репрезентацией теракта 11 сентября 2001 года в США²⁹.

Напомним о целом ряде событий в истории аудиовизуальной культуры, когда виртуальное должно было выступать в качестве реальной действительности. Это жанр «инсценированных хроник» на заре кинематографа и «восстановленных хроник» в советском документальном кино; снятый в США секретный фильм о «первых шагах американца на Луне», сделанный еще до полета, когда возникла опасность русского приоритета, и т. п.

Для большинства зрителей взрывы ВТЦ были событием прежде всего на ТВ экране. Следует отойти от стандартного прочтения, согласно которому взрывы были вторжением Реального, которое разрушило нашу иллюзорную Сферу, писал С. Жижек в уже приводимой нами работе. Напротив, это до разрушения Всемирного торгового центра мы жили в нашей реальности, воспринимая ужасы третьего мира как что-то, не являющееся частью нашей социальной реальности и существующее (для нас) как призрачное видение на (телевизионном) экране, — и то, что произошло 11 сентября, есть экран фантазматического видения, вошедшего в нашу реальность.

Это не реальность вошла в наши видения, а видение вошло и разрушило нашу реальность (т. е. символические координаты, определяющие наше восприятие реальности)³⁰.

Такие пограничные — между двумя реальностями — ситуации возникают в культуре все чаще, прежде всего на медийных пространствах.

винциального клерка, который постепенно узнает, что он — герой 24-часового телешоу (его родной город построен в гигантском павильоне) и за ним постоянно следят камеры» (*Жижек С.* Добро пожаловать в пустыню реального. С. 19–20).

²⁹ Там же. С. 24.

³⁰ См.: *Le monde Interactif* numero. 1995, 1 fevrier. P. 43.

Характерны и некие неологизмы, которые призваны упорядочить характеристики подобных состояний.

Например, временный выход из виртуального пространства (biobreak), чтобы потом снова туда вернуться. Подобные вещи знак того, что структурируются, внедряются в культуру механизмы этой новой игры — на границе разных реальностей используемой как на поле художественной активности, так и в других областях жизнедеятельности³¹.

Важнейшим составляющим не только интерфейционной деятельности, но и творческой активности в Сети стал *гипертекст*. Обычно он определяется как интерактивный нелинейный документ, отдельные узлы которого связаны между собой. Переход между узлами осуществляется при помощи активных участков текста (ссылок).

Тед Нельсон — один из пионеров проблематики гипертекста обозначает его как: «комбинацию текста на естественном языке с компьютерными возможностями интерактивных переходов или динамического показа нелинейного текста, который не может быть напечатан традиционным способом на традиционной бумаге»³².

Таковы чисто *компьютерные* определения гипертекста, которые характеризуют важные, но только отдельные стороны этого феномена.

Прозвездник гипертекста — система Metex — существовал еще без компьютеров в 1945 году³³.

Гипертекст дает текстам два дополнительных смысловых пространства. В тексте выделяются особые поля-ссылки, которые могут «сразу» привести читателя к нужным главам (телам, рисункам, описаниям). Процесс чтения становится принципиально иным — можно читать/просматривать разными путями, и сам пользователь выбирает этот путь. Не только просмотр, но и определение действия пользователя. Р. Барт подчеркивал прежде всего необычность информационного объема гипертекста, который «содержит целую галактику значений».

³¹ Ibid.

³² Более того, Поль Валери предварил концепцию гипертекста в своих «Тетрадах», которые он начал в 1892 году. То, что он называл системой меня, предполагало некую целостную комплексную операцию через интеракцию Corps/l'Esprit/Monde — Тела/Разума/Мира — (С/Е/М). Отсюда — концепция письма не как продуцирования законченного текста, но как открытого динамического процесса интеракции.

³³ Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М., 1989. С. 415.

Иной термин *гипермедиа* — то же, что и гипертекст, но с использованием графики, музыки, видео и т. п. Можно предположить, что именно гипермедиа (ГМ) станет базовым феноменом будущей интерактивной художественной активности, что, естественно, не исключает существования самодостаточных *закрытых* артефактов, так же как цвет, звук, объем, запах... «онтологического фильма» не исключают существования черно-белых немых фильмов.

Участие гипертекстуальных возможностей в формировании специфики Интернета как пространства художественной активности обнаруживается и в том, что Сеть как бы материализует положение Барта об отличиях *произведения и текста*. «Произведение — пишет он, — есть вещественный фрагмент, занимающий определенную часть книжного пространства (например, в библиотеке), а текст — поле методологической операции. Текст в языке существует только в дискурсе»³⁴.

Возникает самое первое различие между простым «сопоставлением» медиа — даже в их обоюдной интеракции в смысле динамики и качества энергии, и «взаимопроникновением» медиа. Т. е. в этих объединениях обнаруживается некая взрывчатая смесь, которая выделяет энергию нового типа.

³⁴ Там же.

ИНТЕРНЕТ И СЕТЕВАЯ АНИМАЦИЯ

Границы нового искусства не определяются существующими эстетическими условностями, а скорее складываются из особых возможностей этого искусства¹.

З. Кракауэр

Появившись, Интернет быстро стал для многих людей основной средой коммуникации, и не столько в силу доступности, но скорее благодаря открытости и публичности, а соответственно, воплощению идеи тотальной свободы и равенства. Сеть — это место, где человек постиндустриального общества имеет возможность полностью игнорировать существующие системы, выстроенные на социальной и культурной иерархии и превращающие его в машину-потребителя, вынужденную одновременно и обслуживать и обеспечивать их существование. Сеть — это пространство, которое отвергло все существующие и выстроенные цивилизацией условные и реальные границы, системы и нормы. Она не только явилась воплощением постмодернистской идеи мира как корневища, где нет различия между центром и периферией, между массовым и элитарным, между официальным и маргинальным, ее сущность стала воплощением тотального отрицания, а вернее отрицания ограниченности, законченности и предельности. Это пространство бесконечных смыслов и различий, пространство «свободного становления», в котором полностью исключаются заранее заданные идеологемы и которое управляется только законами свободного творчества.

¹ *Кракауэр З.* Статьи разных лет // Киноведческие записки. 2001. № 54. С. 222–228.

Никакой цензуры, знаков отличия, регалий, никаких эстетических, моральных или каких-либо других норм. Это пространство тотальной свободы. В нем все может быть удостоено внимания, все найдет своего пользователя.

Сеть завораживает и манит, она предоставляет неведомые возможности и генерирует смыслы. В ней человек наконец-то смог стать самим собой, не опасаясь ничего, он смог ощутить свободу и открыть себя миру, выплеснув в это пространство все свои накопившиеся фобии. Для пользователя Сеть оказывается местом во многом исповедальным, местом манифестации собственного «Я» или собственных множественных «Я» (нескольких сетевых идентичностей), своих размышлений, представлений и вкусов. Интернет стал пространством, где возможно публичное переживание «Я-для-себя» или игры «Я-для-Других».

В психологии уже давно известно, что человеческая личность не является однозначной. Она образуется конгломератом различных человеческих «Я», представляющих смешение высокого и низкого, духовного и телесного. И если в реальности человек вынужден прятать свои разные «Я» за маской, создаваемой в соответствии с социальными, моральными, профессиональными или какими-либо иными нормами, то в виртуальной среде он может проявлять множественность своих «Я». Они могут существовать параллельно и независимо друг от друга, принимая внешние формы в виде ников, иконок, вербальных манифестаций. В каждом отдельном таком проявлении может реализовываться та или иная сторона психики. Человек от имени созданного им виртуального ника может выражать определенную жизненную позицию, но это не значит, что она будет им полностью разделяться. Она может быть отражением одной из частей внутреннего «Я» или ролью, которую человек захотел сыграть. Некоторые пользователи выдвигают на первый план одни свои признаки, гипертрофируя их, тогда как другие минимализируют или скрывают. Некоторые характеризуют себя через факты, которые скорее желанны, нежели действительны. Пользователь создает свою сетевую идентичность по своему выбору, начиная от изменения внешнего облика и кончая манипуляциями представлений о себе. В данном случае человек сопоставляет себя с «Автором», творящим одно из своих «Я». Уникальная возможность Сети — это возможность порождения бесконечного количества любых сетевых идентичностей своего «Я». В Сети сознание человека проявляется вовне и обретает «виртуальную плоть» в многообразии своих воплощений.

В Сети, представляющей возможности для одновременной анонимности и публичности, человек может явить свое «Я» миру, не скрывая истинного, либо, наоборот, примерить любую маску, не боясь быть непонятым и освидетельствованным. Как первое, так и второе будет одинаково оценено. Любая манифестация «Я», подменяющая собой субъект как таковой, в пространстве Сети принимает редуцированный характер и в большинстве своем имеет текстовое выражение.

Но наряду с представлением себя через вербальный образ все более активно человек вводит визуальные формы манифестации собственного «Я». Одной из форм таких является цифровая фотография. Она может быть как копией реального, так и нести на себе следы технических манипуляций, направленных на скрытие истинного и объективизацию желаемого. Как форма презентации «Я» фотография не столь распространена ввиду ее конкретности и объективности. Фотообраз не скрывает фантом субъекта, его истинную или мнимую, но им же избираемую, являющуюся маской сущность. Он слишком конкретен, а в силу этого теряет игровую потенцию, позволяющую скрыть истинное или сделать внутреннее внешним. Совсем иными качествами обладают иные визуальные формы, будь то статичные или анимированные изображения². Они продуцируются субъектом, но не конкретизируют его как такового. Эти изображения выступают отраженной гипертрофированной или метафорической поверхностью, способной представить преломленный образ, сквозь который можно разглядеть лишь часть, одно из качеств реальности или видимость истинного «Я».

Интернет в его не столько логоцентричной части, сколько в визуальном срезе³ стал воплощением зеркального пазла, в бесконечных частях которого отразилась многомерность мира, утратившего свою

² Логоцентричная направленность Сети проникает и в визуальные формы. Здесь текст довольно активно используется и довольно часто включается в общую структуру как дополнение или пояснение, компенсируя упрощенность передачи информации иконографическими знаками (визуальными средствами). Поэтому в них текст не самостоятелен, он органичная часть целого и, как правило, предстает в художественном (не машинном, наборном) исполнении.

³ Визуальный образ намного активнее притягивает к себе внимание, чем текстовое сообщение, а тем более, если он еще и анимирован, наполнен динамикой и оформляется в некое сообщение.

структурность и двухмерность. Это отражение, постпостмодернистское по своей сути, замещает саму реальность и человека набором мультимедийных гипертекстов. Современный широкополосный Интернет позволяет передавать любой вид и объем медиаданных, стремящихся к все большей персонализированности и открытому взаимодействию с обитателями Сети. Любой пользователь, соприкасаясь с медиатекстом, посещая странички или читая блоги, может откомментировать увиденное /услышанное/ прочитанное, сделать его частью личного или способствовать его продвижению/распространению.

В результате с развитием мультимедийных сетевых форм происходит развитие, изменение Сети, расширение поля предлагаемых ею возможностей. Из чисто информационного пространства (таковым она была по своему происхождению, функциям, доминирующему качеству предоставляемой информации) она все более становится, с одной стороны, средой самовыражения и самопрезентации человека, а с другой — «полем коммуникативных возможностей».

За образом и текстом в Сети не всегда стоит имя автора. Авторство — это добровольный выбор, возникающий не в силу принятых правил, а как желание манифестации собственного «Я» и сохранения за собой права на высказанное. В Сети произведение освобождается от власти и диктата автора. Оно говорит само за себя, находя не только своего почитателя, но и своего пользователя, того, кто готов войти в контакт, вклиниться в его структуру. Оно всегда открыто для взаимодействия.

Воплощая идеи постмодернистских теорий, Интернет ставит под сомнение статус автора и отменяет понятие «чистоты стиля». Он оказывается пространством игры и царством иронии. В этом мультимедийном и гипертекстовом пространстве, несмотря на все попытки его структурировать и систематизировать, господствует случайность, определяемая вероятностью выбора.

Не будучи материальным, этот мир стал визуализировать саму сущность материального, создавать ее видимость и, порождая ее симулякры, при этом публично демонстрируя душевную и телесную обнаженность, делая видимым скрытые сущности человеческого, не стыдясь всей его неизбежной неприглядности.

Одними из основных средств создания визуализированного иронического пространства Сети оказались цифровые технологии, породившие новое направление аудиовизуальной культуры и формы анимации, а именно сетевую или, как ее еще называют, пет-анимацию. Разработчики программ дали доступный инструментарий в руки тем, кто

желал создавать виртуальный мир не только в вербальных знаках, но и в многогранной мультимедийной форме.

Благодаря своей изначальной локализации в Интернете сетевая анимация является принципиально демократичной областью постцифровой культуры. С одной стороны, любой, имеющий доступ к Сети, может разместить там свое творение без оглядки на цензуральные институты (художественные советы, творческие комиссии и т. д.), без какого-либо предварительного отбора или одобрения. Интернет дает свободу медиахудожникам, не имеющим выхода к зрителю через традиционные каналы презентации произведений, будь то кино- или телеэкраны или медиagalереи. Размещая или создавая произведение в Сети, автор имеет возможность напрямую обращаться к аудитории, минуя кураторов выставочных проектов, программных редакторов, продюсеров и директоров студий и каналов. С другой стороны, в отличие от традиционных форм экранного искусства, восприятие которых зависит от законов функционирования кинозалов, современных медиagalерей или телеканалов, сетевая анимация пребывает в нерегулируемой среде. Она доступна в любой точке мира 24 часа в сутки, конечно же, при наличии компьютера, возможности выхода в Сеть, браузера, поддерживающего технологии, в которых сделано произведение, и минимальной компьютерной грамотности ее потребителя. При этом большинство анимационных проектов распространяется в Сети бесплатно. Любой пользователь может не только посмотреть сюжет, но добавить его в избранное, сохранив на него ссылку, или скачать. Тем самым из массива визуальной и мультимедийной информации, имеющейся в Сети, он формирует свою личную коллекцию, свою виртуальную среду в соответствии со своими желаниями и уровнем культуры.

Развитие сетевой анимации приобретает массовый характер. Во многом это происходит благодаря тому, что она в пространстве Сети, преодолев пределы бытия произведения искусства, стала новой формой коммуникации. Обращение к ее формам, принципам организации сообщения, особенностями подачи и оформления информации во многом продиктованы стилем общения, распространенным в современном обществе с его нежеланием взрослеть и предпочтением «детского взгляда на мир», создающего иллюзию упрощенного и редуцированного мировосприятия. Сетевая анимация актуализирует себя как особый социальный проект, который доступен каждому, кто имеет доступ к цифровым технологиям.

Новый статус анимации, возникающий как следствие сетевой природы, тут же ставит перед ней другие задачи, превращая ее из искусства, из средства репрезентации в средство коммуникации, а ее произведения сразу же становятся образцами масскульта. Однако для сетевой анимации само существование зрителя имеет иное значение, и оно не так важно и принципиально, так как зритель фактически не обеспечивает доход студии, не делает бокс-офис фильму⁴. Его вкусы, эстетические и художественные предпочтения не влияют на характер создаваемой продукции и мало что значат для создателя. Но это лишь в том случае, если говорить об анимационном проекте как артефакте и результате творческого самовыражения медиахудожника. Однако и в пространстве Сети зритель не сбрасывается со счетов, так как и здесь действуют коммерческие механизмы. Показателем успешности проекта или сайта становится количество просмотров и рейтинг в поисковых системах. Все это обеспечивает пользователь, посещающий сайт, просматривающий ролик и выставяющий ему свою оценку. Изменение роли зрителя происходит и в силу того, что он перестает быть пассивным участником художественной коммуникации и включается в ее процесс как соучастник или соавтор. Его участие не обязательно проявляется в непосредственном включении в творческий процесс, хотя подобная форма зрительской/пользовательской активности на современном этапе развития сетевых арт-практик получает все большее распространение. Вовлечение пользователя в процесс художественного взаимодействия может носить косвенный характер. Он проявляется через обозначение его позиции в отношении произведения, автора или направления на форумах, в блогах и интернет-журналах, через создание фан-сайтов. Он становится «лидером мнений», способным влиять как на взгляды виртуального сообщества, на тех, кто приобщается к этой области, так и на автора, через виртуальное общение с ним и благодаря обозначенному мнению.

⁴ Конечно, на сегодняшний день существуют десятки профессиональных студий, зарабатывающих на сетевой анимации. Их рейтинг и доходы зависят от рейтинга создаваемой ими продукции, от того, сколько пользователей посмотрят тот или иной ролик и сколько проголосуют за него. Эти показатели впоследствии становятся определяющими для заказчика при выборе той или иной студии для создания рекламы, баннера или размещения на собственном сайте информационных роликов. Нередки случаи, когда тот или иной сайт, содержащий сетевую анимацию и имеющий достаточно высокие рейтинги, становится областью интересов для рекламодателей.

По отношению к сетевой анимации не срабатывают традиционные критерии оценки. Рассматривая ее произведения, в большинстве случаев приходится оценивать не столько качество артефакта, если он и имеется, то скорее как возможный, сколько оригинальность авторской идеи, концептуальность «посыла» и способность его к порождению гипертекстовой активности. В подобных случаях оценка будет давать либо концепции, «аттракциону», привлекающему к себе внимание, либо точности попадания в «социальное ожидание», умению сказать то, что окажется важным для большинства, что найдет отклик у современного пользователя. В этом отношении показательны примеры сетевых проектов, получивших признание интернет-сообщества, таких как «Масяня» Олега Куваева, «Кот Саймон» Саймона Тофилда, политические ролики студии JibJab.com или серия «MR. Freeman». По отношению к приведенным примерам сложно говорить об их художественно-эстетических качествах, но они являются образами определенной культурной иерархии.

Демократизация искусства, его омассовление невольно ведет к размытию профессии, превращению ее в хобби, развлечение, а как результат к снижению художественного уровня, понижению планки требований. Массовость всегда предполагает упрощенность — и технологическую, и вкусовую. Все это можно наблюдать на примере современной сетевой анимации, возникшей как новый вид аудиовизуальной сферы. Когда сетевая анимация себя только определяла, т. е. в середине 1990-х годов, она представляла хаотично развивающуюся область, в которой работали либо специалисты, пришедшие из классических видов искусства и не обязательно из области киноискусства, либо люди, владеющие компьютерными технологиями, но не имеющие специального художественного образования.

Первые, в большинстве своем, недостаточно владели цифровыми технологиями, а поэтому не могли использовать все их возможности, кроме того, им сложно было переключаться на совершенно другие принципы построения, функционирования и восприятия цифрового произведения, средой существования которого является Сеть. Говоря о произведениях, созданных данной категорией авторов, на их примере можно наблюдать, как технологии проникали в искусство, размывая существующие между ними границы.

Представители второго типа авторов при создании произведений компенсировали отсутствие художественного образования техническими составляющими, в итоге их работа сводилась к созданию эффек-

но выполненной картинке, но зачастую лишенной художественной составляющей. В данном случае технология стремится стать искусством, а прием, эффект становится на место смысла. Профессионализм сетевого художника начинает определяться не только степенью владения компьютерными программами, но и возможностью их создания для представления нового.

Лишь немногие из тех, кто начал работать в области сетевой анимации, добивались гармоничного сочетания системообразующих факторов, взаимодействия художественно-эстетических начал с компьютерными и информационно-коммуникационными технологиями. Но созданные ими проекты терялись в шквалообразном потоке роликов самого различного качества, наводняющих Интернет. В силу их ограниченного числа они не могли влиять на эстетику сетевой анимации как таковой, но в то же время они становились отправными пунктами для ее самоопределения. В рамках подобных проектов происходил поиск и определение ее базовых принципов.

Наряду с двумя вышеуказанными категориями авторов, которых, в общем-то, можно отнести к специалистам, имеющим склонность к той или иной составляющей, интерес к созданию динамического визуального изображения проявили и простые пользователи. Доступность технологического инструментария и открытость процесса создания анимации способствуют развитию сетевой анимации. Поэтому большинство из тех, кто занимается подобной анимацией, не имеют профессионального образования. Освоив компьютерные программы, они в лице сетевой анимации нашли средство для самовыражения и создания творческих эззерсисов. Как правило, их фильмы — это своеобразные месседжи, наполненные приколами, фишками, наворотами и художественными изысками. Наборы «библиотечных» приемов, предлагаемых программой, сделали настолько доступным этот вид творчества, что отношение к нему сместилось в область чего-то несерьезного, способствуя размытию представления о сетевой анимации как виде искусства. Если первая категория авторов стремится к созданию проектов сетевой анимации как произведений искусства, пусть даже массового, существующего в определенных штампах, и видит в ней перспективный вид художественного творчества с собственной образностью, пространственно-временной организацией материала, особенностью функционирования, то для вторых создание анимационного ролика определяется иными побуждающими мотивами. Для них подобный вид деятельности становится либо хобби и развлечением, либо

формой свободного и безграничного самовыражения, либо созданием сообщения, функционирующего в коммуникационной среде. Конечно, некоторые из пользователей превратили свое увлечение в профессию или в призвание. Но по большому счету масса продукции, выкладываемая в Сеть пользователями-любителями, ведет к снижению общего художественного уровня, способствуя расцвету некомпетентности и дилетантизма. На этом фоне происходит и потеря уважения к специалистам аудиовизуального искусства, поскольку у большинства любителей возникает ощущение, что они сами способны создать экранную продукцию благодаря относительной доступности технологии и технической простоте воплощения идеи. Благодаря развитию компьютерной техники любой человек получает в руки инструментарий, с помощью которого может без особых усилий создать растровое или векторное изображение и придать ему не только самое элементарное движение, но и более сложное в соответствии с теми параметрами, что предлагает программа.

Соотношение проектов, создаваемых технически грамотными пользователями и любителями, несопоставимо с появляющимися в Интернете произведениями сетевой анимации как искусства. Их количество не может противостоять огромному потоку неконтролируемой низкопробной продукции. В силу ее массовости и доступности, а во многих случаях и агрессивному навязыванию, в данном случае говорится не только о спаме или вирусной рассылке, она определяет лицо всей сетевой анимации.

Технические параметры, которыми обладает Интернет как канал передачи информации, во многом определяют эстетические и образные границы сетевой анимации. В отличие от других современных медиа, для сетевой анимации важную роль играет скорость обмена данными, пропускная способность сети, платформа (тип процессора и программное обеспечение) и браузер (программное обеспечение для просмотра веб-ресурсов). Узкополосный Интернет, поминутная оплата или оплата в соответствии с выбранным пользователем трафиком, низкая скорость соединения — это те факторы, которые превращают пользователя в «нетерпеливого ребенка», нежелающего и неготового ждать, пока загрузится ролик. В результате скорость доставки информации пользователю становится определяющим фактором для создателей сетевой анимации. Разрабатывая свои проекты, они вынуждены учитывать, чтобы файл имел небольшой размер и при этом, будучи визуальным сообщением, содержал как можно больше информации.

На практике это приводит к тому, что художники должны «сдерживать» свое умение, свои стремления к созданию «эстетических изысков» и в силу технических параметров находить компромисс между художественной и информационной составляющими. Подобные условия становятся платформой для развития эстетики минимализма, характерной для большинства проектов сетевой анимации. Проявление минимализма на уровне художественного решения связано с упрощенной графикой и лимитизированным, плоскостным движением, использованием ограниченного количества цветов, лаконичной заливки областей, примитивного звукового ряда. На уровне сюжета минимализм проявляется в ограниченности действия, зачастую построенного на основе циклических блоков, небольшом числе семантических цепочек, развитии одной, предельно емкой идеи. Ответ на вопрос «Должны ли имеющиеся ограничения рассматриваться как недостаток или, наоборот, стимулировать творческий потенциал?» можно дать, только разбирая каждый отдельный случай.

Параметры Сети оказали влияние не только на характер изображения, но и определили сам формат сетевого ролика. Длительность большинства сетевых проектов составляет от нескольких секунд до нескольких минут. Как правило, они не выходят за пределы 3–5 минут, а оптимальная их длина колеблется от 1,5 до 3 минут. Таким образом, благодаря задаваемым Сетью стандартам вновь стал актуальным формат короткометражной анимации.

Развитие анимационной индустрии за последние два-три десятилетия показывает, что формат короткометражного фильма был в ней не востребован. И это не потому, что кинотеатры отказались от трейлеров, а телевидение от анимационных серий. Это связано в основном с тем, что анимационные студии ориентируются на выпуск коммерческой продукции. Особенно с развитием цифровых технологий, позволивших модернизировать анимационное производство, они все более тяготели к съемкам полнометражной анимации, обеспечивающей ее существование в системе кинопроката, либо концентрировались на производстве анимационных серий для телепроката. Выпуск короткометражных фильмов находился в состоянии стагнации. Этот сегмент анимационного производства и кинорынка оживляли лишь экспериментальные или фестивальные ленты и проекты авторской анимации, не вписывающиеся в рамки коммерческой системы и снимаемые за счет системы грантов, государственной или некоммерческой поддержки, выделяемой на развитие современного искусства. Короткомет-

ражные ленты снимались в основном студентами или дебютантами, стремящимися войти в профессиональное сообщество и зарекомендовать себя в системе кинопроизводства. Если они получали одобрение и утверждались как талантливые молодые кинорежиссеры, то они могли претендовать на то, чтобы получить возможность снимать большой анимационный проект. В результате короткометражный фильм становился лишь промежуточным этапом на пути к серьезной, большой работе, получив которую, режиссеры уже не возвращаются к работе в данном формате. Однако формат короткометражного фильма — это особая область анимации, имеющая свою специфику и эстетику. В течение долгого времени развития искусства анимации именно этот формат был для нее доминирующим, в нем развивался выразительный язык этого искусства и его образность. Короткометражные фильмы создаются на основе идей, не вписывающихся в рамки коммерческого кино. Они являются областью чистого творчества. Благодаря Сети этот формат вновь становится востребованным. Работая в области сетевой анимации, художник оказывается в пространстве чистого творчества, вне рамок, устанавливаемых коммерческим производством. Поэтому, как полагает один из веб-аниматоров Корки Квейкенбуш (Corky Quakenbush), Интернет — это пространство творческой свободы. Только здесь авторы получают полную свободу, которая питает природу искусства анимации. Возможность свободной творческой реализации обуславливает экспериментальный характер сетевой анимации, превращая не только ее произведения, но и процесс их создания в своеобразную арт-практику.

Конечно же, уже на сегодняшний день проблема зависимости сетевой анимации, ее качества от возможностей канала передачи столь остро не стоит (хотя в России до сих пор многие пользуются модемным доступом в Интернет), а с техническим совершенствованием и появлением широкоформатного Интернета она перестанет вообще иметь принципиальное значение. Однако даже с появлением новых параметров передачи информации в Сети проблема художественной простоты и эстетического минимализма распространяемого через Сеть анимационного ролика не исчезнет. На рынке существуют другие устройства, к примеру, те же мобильные телефоны, имеющие крошечные дисплеи. Они активно завоевывают не только рынок игр и развлечений, но и поддерживают возможность выхода в Интернет, а соответственно их технические параметры влияют на качество воспроизводимой картинки.

Понимая возникающие перед художниками, а вернее пользователями, задачи, разработчики программного обеспечения предлагают им те или иные продукты, позволяющие в заданных параметрах создавать анимацию абсолютно разного качества и характера, начиная от максимально лимитированной двухмерной анимации и кончая трехмерной анимацией. Одной из наиболее распространенных сегодня программ, используемых для создания сетевой анимации, является Flash. Наряду с ней значительная доля сетевой анимации создана с использованием Shockwave, но данная программа не столь распространена, как Flash, из-за большого размера получаемого файла. Для создания сетевой анимации используются и другие программы, такие как Animate Picture, Animation from Movie, Hieroglyph, Gif Movie Clear или Active Gif Creator и т. д. Однако, несмотря на имеющееся разнообразие программного обеспечения для создания сетевой анимации, именно появление Flash вызвало прорыв в ее развитии, особенно тех форм, что связаны с интерактивностью. Маленькие размеры файла, созданного на основе векторной графики, и простота проникновения сделали ее идеальным инструментом для того, чтобы распространять анимацию даже через модемный доступ к Сети. Каждая новая версия Flash разрабатывалась с учетом двух важных параметров: с одной стороны, это стремлением к упрощению использования программы и ее компонентов, с другой — стремление к созданию все более и более сложных систем интерактивности.

Как полагают некоторые из исследователей сетевого искусства, эстетика Flash иллюстрирует культурную чувствительность нового поколения. Это поколение авторов не заботит, называют ли их работы искусством или проектом. Их не интересует обсуждение и критическая оценка их работ, для них мнение критики не значит того, что оно значило для художников поп-арта, видео-арта или концептуального искусства. Вместо критики произведений это поколение художников и авторов больше интересует критическая оценка программного обеспечения. Вместо того чтобы использовать средства и образы коммерческих медиа, они предъявляют требования к программе и пишут собственные программы и коды для создания их собственной культурной системы. Эстетика их сетевых творений стремится к идеям дизайна школы Баухауз, а не к «барочности», существующей в коммерческих медиа. В своих работах они сочетают рационализм программного обеспечения и эстетику модернизма.

Акцентирование внимания на параметрах создания и условиях распространения сетевой анимации, являющихся причиной тяготения ее

к эстетике минимализма, было необходимо лишь для того, чтобы исключить неверные выводы относительно ее качества и художественного уровня. Довольно часто не только среди рядовых пользователей, но и в профессиональных кругах как практиков, так киноведов и искусствоведов возникает мнение относительно примитивности и лубочности сетевой анимации. Однако если бы не технические параметры, определяющие оптимальные возможности для передачи по Сети анимационного файла, то сознательно выбранный стилевой минимализм и ограниченность художественных приемов были бы отброшены художниками как несовершенные и упрощенные по отношению к стилевым приемам классической анимации или реалистичной стилистики анимации в компьютерных играх. Именно эту тенденцию и можно наблюдать в целом ряде сетевых проектов.

Поэтому, говоря об эстетике современной сетевой анимации, стоит отметить, что ее качественный уровень обуславливается уже не столько техническими возможностями информационного канала и параметрами программ, в которых создается проект (в этом случае утверждение, что материал диктует художнику свои правила, не совсем оправданно), сколько теми задачами и целями, которые перед ней стоят и которые преследуют ее создатели.

На сегодняшний день в подавляющей своей массе сетевой ролик — это изобразительное высказывание, мессидж, представленный в анимационной форме как наиболее соответствующий тому ироничному градусу, который присущ современной Сети и ее настрою.

Созданное пользователем высказывание несет личностные эмоции и идеи. Облекая их в визуальную форму, он не столько стремится создать произведение искусства, сколько его целью является презентация собственного мнения, а через него своего «Я», или задание правил некой игры, процесса. Профессионализм и художественность не основные критерии при создании, а впоследствии и оценке, сетевого ролика. Два существующих подхода к сетевой анимации формируют и две точки зрения на нее.

Если рассматривать сетевую анимацию в русле коммуникационных теорий, то ее продукт становится одной из форм высказывания, представленный в мультимедийной оболочке. В этом случае важен смысл, облаченный в доходчивую, по возможности емкую и выразительную форму. На нынешнем этапе развития сетевой анимации производения этого направления свойственна приоритетность сюжета, идеи над изображением. Отсюда и их особая образность. С одной стороны, он

характеризуется простотой, бесхитростностью, условностью, доведенной порой до схематичности и примитивного графизма, а с другой — упрощение возникает на основе коллажного представления идеи через образы, заимствованные из текстов массовой культуры. Важна не картинка, а сообщаемая мысль, идея, получившая оформление в сжатой, быстро передаваемой форме.

Но информационная функция в отношении сетевой анимации сохраняется отчасти и существует лишь в той степени, в какой она надеется ее создателем. На фоне снижения информационной функции, связанной с доставкой актуальной информации, тут же происходит трансформация характера сетевой анимации, следствием которой становится возрастание развлекательной, реже пропагандистской, а еще реже воспитательной составляющей. Поэтому современную сетевую анимацию в первую очередь представляют развлекательные (в широком смысле) формы, большая часть из которых не может существовать ни в кино, ни на телеэкране. Взять, к примеру, встречающиеся на сотнях веб-страниц прикрепляемые к письмам, рассылаемые в виде спама такие формы сетевой анимации, как анимационные открытки, розыгрыши, «приколы» и анекдоты, сюда же могут относиться и отдельные формы интерактивной сетевой анимации, будь то сетевые акции или виртуальные сетевые миры. Хотя в интерактивных формах сетевой анимации основой является игровое начало.

Как определяет сетевую анимацию один из культовых режиссеров современной российской анимации Иван Максимов — это «пример чистой режиссуры, где нет и не нужно никаких анимационных изысков».

Зачастую отказ от изысков является и отказом от художественности, от существования в стилевых рамках, от необходимости соблюдать некие морально-этические и эстетические нормы. По сути, отказ от изысков превращается в освобождение от рамок художественности, сетевой художник получает свободу и нерегламентируемое пространство. Упрощенность, лишенная каких-либо художественных изысков, поверхностность, незатейливый, но занимательный сюжет — вот то, что позволяет привлечь внимание потенциального пользователя, развлечь посетителя сайта. Ориентация на развлекательность и массовые вкусы, т. е. на то, что заведомо привлекательно для как можно большего числа пользователей, является одной из характерных черт большинства проектов сетевой анимации. Ведь популярность и успешность в Сети определяется местом в поисковых системах, складывающимся из посещаемости странички и количества просмотров. Поэтому развле-

кательная составляющая является на сегодняшний момент доминирующей для сетевой анимации.

Массовый пользователь, определяющий рейтинги, ориентируется и на усредненное содержание. Смысл либо вообще изымается из произведения, в результате его восприятие требует от массового сознания лишь рефлексии или приобщения к процессу, либо он превращается в метафору, фарс, карнавал, предоставляя пространство для семантических игр и бесконечного интерпретирования.

Сетевая анимация отличается тем, что у нее заметно более широкий диапазон областей применения и форм, чем у традиционной офф-лайновой анимации. Современная художественная кинотеатральная анимация сосредоточена на выпуске полнометражных лент. Любые иные формы анимации, не вписывающиеся в данный формат, и даже те, что еще совсем недавно вполне комфортно чувствовали себя на экране (здесь речь идет о короткометражных лентах), воспринимаются как проявление маргинального и альтернативного явления в культуре.

Диапазон анимации, представленный на телеэкране, гораздо шире кинотеатрального. В него входят помимо полнометражных фильмов традиционные телеформы, такие как анимационные шоу, сериалы, но по сравнению с Интернетом телеэкран как пространство репрезентации все же достаточно ограничено. Это ограничение возникает не только в связи с форматом, но и по целому ряду других параметров, таких как эстетика и тематика фильмов, принадлежность их конкретной студии или автору, т. е. их профессиональная составляющая. Интернет же не только вбирает в себя все имеющиеся формы анимации с их жанровым многообразием, невзирая ни на авторство ролика, ни на его художественно-эстетический и содержательный уровень, но и стимулирует продуцирование новых. Сетевая анимация аккумулировала в себе как опыт и формы классической анимации, так ряда экспериментальных направлений, таких как бескамерная анимация (рисование или процарапывание по пленке⁵), медиа-арт, диджи-

⁵ С развитием цифровых технологий и net-анимации довольно часто в русскоязычной литературе вместо традиционного определения технологий бескамерной анимации, в основе которых лежит метод процарапывания или рисования по пленке (основе), довольно часто употребляют для их обозначения термин «скратч-анимация» (scratch-анимация). Новый термин может быть применен только с позиций смены подходов к работе, связанных со сменой носителя информации, но суть технологического процесса остается неизменной. Его осно-

тал-арт, видео-гейм-арт, софт-арт, оптико-кинетическое искусство и графический дизайн. На данный момент Сеть есть универсальное пространство, в котором представлены любые формы анимации во всех ее проявлениях.

Существование анимации в Сети достаточно вариативно. Наряду с сайтами, посвященными кино и предлагающими каталоги с анимацией любых направлений и жанров, начиная от детской развивающей и кончая порнографической анимацией, существуют специализированные сайты, посвященные различным аспектам этого искусства (animator.ru, awn.com, multikov.net, mult.ru); сайты анимационных студий; персональные сайты режиссеров анимации, медиадизайнеров, художников; форумы фанатов анимации и сайты с обучающими программами. Помимо этого есть сайты, ориентированные на сетевую анимацию и являющиеся своеобразными галереями или видеоархивами сетевого искусства (newgrounds.com, koms.ru, jibjab.com, rumpus.com, dbtoons.com, toongu.ru), а также сайты, служащие площадками для сетевого анимационного сообщества.

Анимацию в Сети вполне уместно рассматривать с позиций определения, данного Я. Б. Иоскевичем в отношении двух типов искусства в Интернете. С одной стороны, это анимация *на* Интернете, где Сеть используется «как простое средство коммуникации, служащее распространению произведений, в которых нет ничего от сетевой технологии»⁶. Перемещение в Сеть готовых анимационных произведений, даже созданных в технологии flash- или gif-анимации, есть смена носителя и канала трансляции. Перемещение произведений, суще-

ву составляет использование либо чистой основы, либо основы с уже имеющимся изображением, выступающим своеобразной подложкой-материалом, с которым работает аниматор. В этом случае изображение, создаваемое аниматором, вступает во внутренний диалог или конфликт с уже имеющимися образами, порождая игру смыслов. В цифровом варианте данной технологии аниматор имеет дело с принципиально иной, нематериальной основой. Пленка заменяется цифровой картинкой, и в этом случае аниматор не взаимодействует непосредственно с материальной основой, он может работать лишь с используемой информацией, внося в нее опосредованно новые знаки и смыслы. Создаваемые им образы — это агенты, гости, вторгающиеся в имеющийся визуальный мир, а сам фильм есть демонстрация процесса вторжения, порождая те или иные семантические поля.

⁶ Иоскевич Я. Б. Интернет как новая среда художественной культуры. СПб., 2006. С. 141.

ствующих в аналоговой форме, связано с их оцифровкой и конвертацией в форматы, которые удобно распространять по Сети, к которым относятся такие форматы как AVI, MP3, MP4, QT, MOV, AVR, MPEG, WAV и др. Данная часть анимации в Сети составляет интегрированную область.

Наряду с интегрированной в Сеть анимацией существует и собственно сетевая анимация. Это анимация в Интернете, стремящаяся «использовать специфику и новые эстетические возможности, предлагаемые Сетью»⁷. Это огромное количество сетевых анимационных проектов, представление которых в силу целого ряда причин, таких как идеологические, политические, эстетические, морально-нравственные причины, не может быть реализовано в цензуральном контролируемом пространстве первой реальности, за исключением специальных арт-акций или фестивалей. Это направление сетевой анимации хотя и существует только в Интернете, но имеет отдаленное отношение к самой сути сетевой анимации.

В полном же объеме суть сетевой анимации находит воплощение в произведениях и проектах различных форм и жанров, для которых Сеть есть единственно возможное пространство бытия. Эта анимация возникла и формировалась под влиянием свойств и возможностей, предоставляемых Сетью. Она обладает новыми параметрами и выстраивает иные принципы взаимодействия как со зрителем, так и с автором. Зачастую для этой анимации перестает быть актуальной сама репрезентативная основа, так как репрезентация может быть связана только с конечным и завершенным произведением, обладающим знаковой и семантической целостностью. Такое произведение открыто для интерпретации. Но нельзя интерпретировать то, что находится в становлении и постоянном обновлении. В данном случае возможно наблюдение сегмента креативного процесса, в то время как самого произведения не существует, а значит, система смыслов и значений не репрезентируется. Смыслом становится сам процесс, развивающийся в реальном времени. Процесс не нуждается в зрителе, для его существования необходимы участники, вступающие во взаимодействие.

Современную сетевую анимацию характеризует наличие нескольких форм и видов, варьирующихся в зависимости от типа используемой технологии (сюда можно отнести gif-анимацию, flash-анимацию, 3D-анимацию, машинерию и т. д.), и обширный диапазон жанров и

⁷ Там же.

тематических категорий. Среди всего объема сетевой анимации можно выделить две категории проектов.

Первая категория — это работы, представляющие традиционные жанрово-тематические направления: политические, философско-притчевые, музыкальные, эротические, трэшовые, драматические, сатиристские фильмы, фильмы в жанре «черного юмора», иронические мистификации, анимационные анекдоты и сказки; скетч-шоу, рекламные, учебные и просветительные ролики, произведения шрифтовой анимации. Сюда же могут быть отнесены и анимационные сетевые сериалы и серии, размещаемые на сайтах с поддержкой потокового видео, минуя телевидение.

Вторую категорию составляют формы, порожденные Сетью: элементы динамического веб-дизайна (кнопки, анимированные логотипы), приколы, розыгрыши, баннеры, открытки и послания, анимационные дневники, предзагрузчики, интерактивные многоуровневые и процессуальные проекты.

Вне зависимости от художественного уровня, жанрово-тематической направленности в потоке сетевой анимации можно выделить два типа проектов: те, где доминирует изобразительное начало и информация передается через картинку, и те, где качество картинки не принципиально и может быть максимально условным (примитивным). В этой категории роликов информационно-смысловое начало передается через вербальный ряд — образную речь, возникшую из смеси хлестких слов, сленга и жаргона.

Говоря о жанрово-тематической ориентации и особенностях сетевой анимации, стоит отметить, что они обуславливаются тем контентом, который является наиболее активным пользователем Сети, т. е. возрастными и вкусовыми предпочтениями среднестатистического пользователя формируют эти области анимации. Ввиду того, что Интернет — это пространство, в меньшей степени ориентированное на детского или пожилого пользователя, соответственно и многие представленные там ролики предназначены для молодежной и взрослой аудитории. Чаще всего создателями, так же как и аудиторией сетевой анимации, являются представители молодежной и артхаусной среды. Именно на эстетические запросы этого контингента посетителей Сети рассчитаны фильмы, и в этой среде альтернативная анимация завоевывает своих поклонников и новых авторов. В последнее время в Сети появляется направление проектов, ориентированных на вкусовые запросы работников среднего звена. Это уже не отвязные подростки или эстетству-

ющее маргинальные личности, заигрывающие с современным искусством, а люди с университетским образованием, предъявляющие иные требования и к содержанию, и к стилистике интернет-проектов. Посещая сайты, создавая их, наполняя Сеть, они желают видеть в ней нечто большее, чем примитивные оживающие картинки с уродливыми и глупыми персонажами, существующими на уровне обыгрывания примитивных инстинктов и проявления неприглядных форм телесного. Но наряду с эстетствующе-философскими экзерсисами, которых не так уж много, существует огромное количество работ явно развлекательного характера и рассчитанных на взрослую аудиторию. В основе большинства подобных роликов лежит либо забавный анекдот или визуальный гэг, либо высказывание, лишённое политкорректности и каких-либо нравственно-моральных ограничений.

Еще одной отличительной особенностью сетевой анимации является то, что в отношении нее проявляется и гендерный фактор. Хотя девушки и женщины являются активными пользователями Сети, тем не менее среди них число тех, кто занимается созданием сетевой анимации, значительно ниже, чем среди мужчин. Соответственно произведениям сетевой анимации более характерно «мужское лицо». Возможно, этим определяется то, что в ее произведениях чаще встречаются сцены жестокости, а агрессивные и эротические мотивы получают вариативное воплощение.

Рассматривая существующие каналы трансляции анимации, ориентированной на возрастную аудиторию, можно отметить, что Сеть является чуть ли не единственным местом для демонстрации подобной продукции, ибо ее прокат на кино- и телеэкранах весьма затруднен и проблематичен и, как правило, ограничен только специализированными кабельными каналами, например, такими как российский канал «2 × 2» или американские каналы «Spike TV» или «Cartoon Network».

Сетевую анимацию, особенно отдельные ее формы, отличает тяготение к гибридизации. Она проявляется как на структурном уровне, так и на уровне внешней формы. На уровне структуры проявление тенденций гибридизации делает возможным совмещения внутри одного проекта различных признаков, компонентов и черт, присущих тем или иным традиционным формам аудиовизуального искусства. На уровне внешней формы эти тенденции проявляются в объединении различных цифровых технологий и свободном использовании художественно-эстетических компонентов текстов культуры. В целом ряде

случаев это приводит к тому, что проект сетевой анимации начинает представлять гипертекстовое мультимедийное пространство.

Все это порождает сложности при выявлении категорий сетевой анимации, определении и классификации ее произведений и проектов. Причем сложности возникают еще и в связи с тем, что среда, в которой они существуют, отличается подвижностью и обновляемостью. Свойства среды передаются и произведениям. В информационной среде они появляются, живут и умирают в ускоренном ритме. Информационная среда — это среда постоянного обновления, расширения и пополнения, но у нее есть и вторая сторона, проявляющаяся как следствие первой. Она связана с потерей части информации. Не имея материального аналога и бытия только в виртуальной форме, произведения сетевой анимации оказываются в плену этой виртуальности и расплачиваются за свое цифровое воплощение. Обновление или закрытие сайтов ведет к безвозвратной потере произведений, исчезновению какого-либо следа, указывающего на его бытие. Это в свою очередь создает трудности для анализа самой сетевой анимации как области искусства и феномена культуры. Она представляет пространство постоянно становящегося, бытующего здесь и сейчас. Не только многое из того, что было создано в течение 1990-х годов, но и то, что было создано всего три-четыре года тому назад, потеряно, удалено из Сети. Соответственно упоминание о некогда существовавших проектах становится областью фантомного и делает невозможным любой искусствоведческий анализ, нацеленный на обнаружение, осмысление и интерпретацию артефактов.

Современной сетевой анимации характерна стилевая неоднородность. Ее стилиевой диапазон колеблется от реакционного графизма и иерографического примитивизма до барочной вычурности и сюрреалистичности стиля фэнтэзи. При этом можно наблюдать диффузию стилей, произвольные заимствования и свободное обращение к любым стиливым канонам, создавающим условия откровенного стиливого эклектизма. Ей свойственны, с одной стороны, видимость многообразия форм и смыслов, а с другой стороны, однотипность в решении творческих задач, стремление к стандартизации в рамках сформировавшихся форм. Едва в Сети появляется нечто самостоятельное, ценное и необычное, как оно тут же абсорбируется, разносится и превращается в тиражируемое, унифицированное решение, общепотребительный прием. Захватывая большую часть произведений, он уже начинает функционировать как антихудожественный. Рядом с ним или вопреки ему на-

чинают проявляться яркие, личные стили. Говоря о стилевом многообразии существующей сетевой анимации, можно отметить, что оно развивается в двух направлениях.

С одной стороны, это стремление сетевых авторов развить собственный, индивидуализированный стиль. Как отмечают многие из них, Интернет открывает им свободу для самовыражения, дает возможности работать в собственной стилистике, не обращая внимания на требования продюсеров, стилевые рамки студийной системы, маркетинговые технологии и коммерческие запросы. Как отмечает Квеси Ако Кеннеди (Kwesi Ako Kennedy), аниматор американской студии «Atom Studios», специализирующейся на создании сетевой анимации, «работая в Сети, без маркетинга и коммерческих запросов, я смог найти и развить свой собственный стиль быстрее, чем если бы я работал в системе традиционной анимационной индустрии»⁸.

С другой стороны, это отчетливое проявление поэтики цитатности, иронических игр с культурными символами, создания откровенных миксов из знаков, отрывков и частей чужих текстов. Это моделирование произведения на принципах коллажности, делающее возможным несерьезное представление реальности, превращая ее в пространство абсурдности. В отношении подобных произведений важно даже не то, как реализуется авторский посыл, а как становится возможным обнаружить репрезентацию смысловых полей и механизмов, обеспечивающих коммуникацию, взаимодействие человека с человеком, человека с обществом.

Основной принцип, на основе которого развивается целый ряд форм сетевой анимации, связан с интерактивностью. По мере того как Интернет становится не просто генератором медиатекстов, а универсальным пространством общения, получают развитие формы непосредственно сетевой анимации. Одними из интересных и развивающихся ее направлений являются *интерактивная и процессуальная анимация*.

Интерактивность, как полагают многие, является главной чертой новых медиа. Этот термин довольно часто используется для того, чтобы подчеркнуть различие между старыми и новыми формами культуры. Интерактивность не является чем-то, что характерно и связано только с новыми медиа. В медиа, ставших уже традиционными, в той же классической анимации, существовали разные способы взаимодей-

⁸ *Kenyon H.* The Independent Internet?// Animation World Magazine – ISSUE 5.02 – May. 2000.

ствия между произведением и зрителем, зрителем и автором⁹. Даже здесь процесс наблюдения содержал в себе потенцию к взаимодействию между зрителем и произведением/ автором и не являлся, как полагали многие, формой односторонней передачи содержания. Но это взаимодействие было лишено мгновенного отклика, мгновенной реакции. Произведение, существующее на кино- или телеэкране, было отстранено от непосредственного контакта с ним зрителя, между ними существовала дистанция. Эта дистанция стала сокращаться с появлением видео и компьютеров, открывших зрителю возможности для всевозможных манипуляций с экраным текстом.

Поэтому новые медиа, порожденные цифровой культурой, действительно облегчают возможность осуществления интерактивности. Они и рассчитаны на иного зрителя, который отказывается от своих прежних качеств, лишается пассивности и становится активным пользователем. В этой ситуации меняется и роль автора, который возлагает часть ответственности на пользователя, становящегося активным членом коммуникативного процесса. В идеальной ситуации интерактивности и автор и пользователь уравниваются в правах по отношению к произведению. Однако стоит помнить, что проявление интерактивности, так же как и ее понимание, может быть абсолютно различно для разных людей и по-разному проявляться в различных контекстах.

Интерактивность означает взаимоактивность, вовлеченность во взаимодействие партнеров двухсторонней системы коммуникации. Относительно новых медиа интерактивность связана с тем, что человек может взаимодействовать как с инструментарием, данными, средой, текстовыми, символическими или визуальными образами. Кроме того, под интерактивностью в отношении интерфейса подразумевают удобства навигации, форму веб-дизайна, движения и реакцию курсора.

Когда говорят об интерактивности, важным становится вопрос, кто и с кем взаимодействует. Обычно выделяется три типа взаимодействия. К первому относится взаимодействие пользователя с пользователем, здесь интерактивность обеспечивается через машину, техническое ус-

⁹ По мнению целого ряда исследователей, корни интерактивности восходят к размышлениям Дюшана, который определил художника как посредника и доказал, что зритель не просто смотрит на произведение искусства, для него акт восприятия становится актом взаимодействия, направленным на выявление смысла произведения. Художник, создавая произведение, определяет и закладывает в него ту или иную степень интерактивности.

тройство и программное обеспечение. Второй тип — это взаимодействие пользователя с документом. И третий тип — это взаимодействие человека с машиной. Все эти три типа взаимодействия в процессе коммуникативного акта могут совмещаться.

Определяя, что интерактивность становится одной из главных черт сетевой анимации, стоит сказать и еще об одном типе взаимодействия, представляющем взаимодействие пользователя/зрителя с автором, создателем произведения или инициатором процесса. Каждый пользователь, просматривая тот или иной ролик, может дать ему собственную оценку, написать отзыв или комментарий относительно увиденного. Это форма непрямого общения, так как автор может и не читать комментарии или не интересоваться количеством просмотров его произведения. Но наряду с этим существует и прямое общение с автором роликов, которое осуществляется на форумах, или иные формы контактов, предоставляемые Сетью. Как говорит Джеймс Дэлби (James Dalby), аниматор «Atom Studios»: «Если то, что мы создаем, является забавным, новым и креативным, то сетевое сообщество сразу же на это отреагирует. Не сталкиваясь с проблемами дистрибуции и имея легкий доступ к просмотру через Интернет, пользователь может в деталях рассмотреть анимационный продукт и сразу же после просмотра установить контакт с автором через электронную почту или телефон».

Степень интерактивности определяется той свободой, теми вариациями выбора, которыми обладает пользователь. Л. Гоерц предложил определять интерактивность в соответствии с четырьмя различными параметрами, такими как степень выбора альтернатив, степень модификационности/изменчивости, которая имеется в потенциале пользователя для постоянного/непрерывного изменения чего-либо, количественный размер диапазона выбора и изменений, степень линейности и нелинейности, которая является следствием пользовательского влияния на временную последовательность медиапроекта, его длительность и количество альтернатив, дающих возможности для его изменения.

Интерактивность может быть одной из черт достаточно большого числа форм различных продуктов и произведений, существующих в Сети. Интерактивными могут быть кнопки, всплывающие меню, реклама, музыкальное видео, игры, короткие анимационные открытки и приколы.

Одной из форм анимации, существующей в Интернете, является *интерактивная сетевая анимация*.

Ее развитие началось с интерактивных элементов веб-страниц. Интерактивные кнопки и панельки, всплывающие анимированные меню, подсказки, иконки и другие элементы веб-дизайна представляли собой начальные формы, развивающие принципы и технологии интерактивности. Кнопки или подсказки могут быть двух типов. К первому относятся явные и видимые, т. е. те, что приглашают пользователя щелкнуть на данный объект, к примеру, указывающая стрелка, светящаяся, увеличивающаяся или движимая кнопка-объект. Второй тип представляют скрытые кнопки, побуждающие пользователя искать их в пространстве кадра. Их обнаружение выступает своеобразным поощрением и служит получению дополнительного удовольствия от интерактивного действия.

Самым типичным и стандартным способом проявления интерактивности в сетевой анимации является кнопка начала или повторения, когда ролик просмотрен. К такой логике использования интерактивной кнопки прибегают создатели сетевой рекламы. Однако довольно часто они скрывают наличие данной кнопки не под значком «крестик», ассоциируемым с кнопкой «выключения», а маскируют ее под какой-либо элемент в рекламной картинке, побуждая пользователя к ее поиску, тем самым продлевая время восприятия рекламы.

Дальнейшее развитие сетевой интерактивной анимации было связано с более тщательной разработкой форм интерактивности и включением элементов содержательности. К числу данных форм могут быть отнесены небольшие ролики развлекательного, рекламного или информационного характера. Нажатием на тот или иной элемент/объект в кадре пользователь запускает действие. Оно может либо продолжаться до бесконечности, пока вновь не нажать на тот же объект или на другой, который служит кнопкой выключения, остановки действия или запуском иного действия, противодействующего первому или прерывающего его. Довольно часто в проектах интерактивные области, по которым нужно щелкать мышкой, есть образы реальных объектов, знакомых пользователю и зачастую имеющих логическую связь с последующим действием или развитием сюжета. К примеру, нажатие на интерактивный магнитофон может стать причиной того, что персонаж начнет танцевать, а повторное нажатие на этот образ остановит его движение. В данном случае магнитофон работает как интерактивная кнопка. К форме простой интерактивной анимации относятся такие проекты, в которых изменения зависят от передвижения курсора в пространстве кадра. Изменения могут происходить при нажатии кла-

виши мыши и удержании ее на определенном изображении или при перемещении объекта в пределах кадра. В данных случаях используются игровые принципы.

Подавляющая часть интерактивных рекламных и информационных роликов, баннеров, заставок представляет формы более сложной структурной организации. Они несут большой объем информации и направлены не столько на получение эстетического наслаждения от произведения, сколько служат функционально-информационным задачам, связанным с побуждением пользователя. Включение пользователя во взаимодействие с ними ведет к разрушению целого, созданию мозаичного, лишённого линейности и гомогенности пространства. Активируя те или иные элементы их изображения, пользователь втягивается в просмотр иных текстов и визуальных сообщений. На основе разработки рекламно-информационных форм сетевой анимации получили дальнейшее развитие принципы и технологии интерактивности.

Распространение динамических интерактивных элементов веб-страниц дало толчок для их усложнения, но и стимулировало появление более сложных форм. Они включают не только функционально-игровые начала, но и повествовательные схемы, предполагающие выстраивание отдельных нарративных цепочек. Связь между ними неустойчива и подвижна, она открывает возможности для перестановок и образования различных сюжетов. В результате продуцирование стыков становится основой, порождающей новые содержания.

Предзагрузчик (preload) — своеобразная сверхкороткая форма сетевой анимации. Она используется для отвлечения внимания пользователя и заполнения пауз, вызванных ожиданием загрузки основного произведения на жесткий диск. Как только желаемый файл загружается полностью или достаточная его часть, то появляется некий объект-кнопка или персонаж микросюжета, приглашающий пользователя начать просмотр. Основная функция предзагрузчика — задержать пользователя на сайте и не позволить ему прервать загрузку. Для этого разработчики занимают его внимание движущимися или изменяющимися объектами либо крошечным сюжетом. Предзагрузчики иногда бывают интерактивными и почти всегда отличаются неординарными находками, в отдельных случаях их решение более интересно, чем основное произведение. Их тема, художественный образ и персонажи достаточно часто связаны со стилистикой загружаемого фильма. Поэтому предзагрузчики помимо заполнения паузы выполняют рекламную

функцию, анонсируя предстоящий показ. Чтобы не дать пользователю скучать во время загрузки, в некоторых предзагрузчиках активно используются приемы простых компьютерных игр, таких как пазлы, головоломки или стрелялки. Их использование не нуждается в дополнительных инструкциях для пользователя, и он достаточно быстро включается в игровой процесс, заполняющий время загрузки.

Более сложной интерактивной сетевой анимацией являются небольшие ролики, сюжет которых строится на простых гэггах или ряде несложных действий, образующих небольшой сюжет. Особенностью этой формы является наличие внутри сюжета остановок, размещенных в выбранных автором местах. Дальнейшее развитие действия становится возможным, только если пользователь щелкнет мышью по определенным областям активности. Данная форма анимации имеет вариативные воплощения. В одних случаях дальнейшее развитие сюжета становится возможным в зависимости от того, какую область или предмет активирует пользователь. В других сюжетах, представляющих модель интерактивного комикса, пользователь может выбирать для просмотра тот или иной план в заданной последовательности или в соответствии со своими предпочтениями. Построение некоторых фильмов и организация визуального материала имитирует форму книги, где переход от одного микроэпизода к другому осуществляется на имитации приема перелистывания страниц, при этом не обязательно сохранение линейности и последовательности. Еще один тип сюжетов данной формы позволяет пользователю наблюдать происходящее событие не только со стороны, но и с точки зрения каждого из его участников. При этом событие остается то же самое, но взгляд на него, оценка происходящего смотрящим меняется, добавляя каждый раз новые детали. В отдельной группе фильмов, относящихся к данному типу интерактивной сетевой анимации, пользователь имеет большую свободу в отношении параметров настроек. Он получает возможность управлять временем и изменять интенсивность действия. Как правило, подобные сюжеты имеют многоуровневую структуру, напоминающую структуру компьютерной игры. Действие на каждом из уровней строится на основах цикличности. Пока пользователь не выбирает иной уровень, это действие будет повторяться снова и снова. Пользователь может просматривать каждый уровень столько, сколько ему необходимо, при этом он может иметь возможности замедлять или ускорять движение событий в пределах одного уровня. Уровневая структура сюжета позволяет пользователю последовательно переходить с уров-

ня на уровень либо менять их порядок или опускать просмотр каких-то уровней вообще. Наличие сложной структуры делает необходимым сопровождение сюжета текстовой инструкцией, объясняющей пользователю его возможности или побуждающей его к действию.

Еще одной формой интерактивной анимации могут служить сюжеты, в которых пользователю предлагается сделать тот или иной выбор. От его решения зависит, какое окончание будет иметь сюжет. Примером подобной формы может быть анимационная серия «Шоу Бога и дьявола» («The God and Devil Show») сан-францисской студии «Mondo Media». В каждом из эпизодов анимационные персонажи Бога и Дьявола приглашают к себе на разговор знаменитостей, начиная от ученых, звезд экрана и кончая политиками. Наблюдая их разговор, пользователю предлагается в определенный момент принять решение, в зависимости от которого тот или иной персонаж, пришедший на шоу, будет отправлен в рай или в ад. В зависимости от сделанного выбора можно наблюдать то или иное завершение сюжета.

Более сложной формой интерактивной сетевой анимации являются сюжеты с вариативным развитием. Вариативность возникает как следствие выбора пользователем тех или иных дополнительных опций и действий, которые может совершать один из героев сюжета. Возможность выбора подсказывается пользователю в виде всплывающих меню и указаний на то, какие элементы изображения можно активировать, чтобы получить одно из возможных развитий сюжета. Стоит отметить, что в ряде сюжетов время на выбор дальнейшего развития сюжета ограничивается, и чем больше ходов по сюжету совершает пользователь, тем все меньше времени ему отводится. Здесь снова используются приемы, характерные для компьютерных игр. Они связаны не только с ограничением времени, но и с всплывающими подсказками и ремарками относительно пропущенного шанса. Вот лишь несколько типичных комментариев, появляющихся в случае пропущенного хода или несделанного выбора: «сожалею, что вы упустили свой шанс/ что вы пропустили ход», «попробуй снова», «в следующий раз позови на помощь мамочку», «будь более решительным» или «у тебя что, мышка сломана?». Как видно по тону высказываний, некоторые из них носят фамильярный характер и обращены непосредственно к пользователю.

Степень участия зрителя в развитии сюжета, уровень его свободы в каждом случае определяются создателем интерактивного проекта. Участие зрителя может быть активным, и в данном случае фильм бу-

дет все больше тяготеть к компьютерной игре, либо, наоборот, его действия будут запрограммированы, предсказуемы и ограничены количеством выборов. Такова серия французского художника Дэвида Берлиоза. Каждый сюжет серии состоит из череды следующих один за другим гэгов, в центре которых оказывается чудоковатый персонаж по имени Плок. В каждом из сюжетов серии последовательно развивающееся действие в определенный момент останавливается, Плок, ворча, начинает ходить из стороны в сторону или просто замирает на время в оцепенении, затем вздыхает и снова замирает. Для дальнейшего развития сюжета необходимо вмешательство зрителя, который должен подвести курсор и нажать его, активируя интерактивные элементы кадра. Если этого не происходит, действие не развивается дальше и Плок может так ходить из стороны в сторону бесконечно, пока пользователь не вмешается и не отыщет скрытую кнопку-предмет, нажатие на которую запускается следующая часть сюжета. При этом если пользователь правильно отыскал кнопку, то развитие сюжета логически продолжается, если же кнопка выбрана неверно, действие заходит в тупик и пользователь снова должен сделать выбор. В ряде сюжетов интерактивные кнопки, замаскированные под реальные объекты, иллюстрируют свою функцию, например, в качестве кнопки может быть дверь, которую Плок должен открыть. Иногда пользователь должен мышкой активировать предмет и переместить его в руки Плока, поменять положение предмета или персонажа в пространстве кадра. Так в сюжете на ферме пользователь должен собрать все три яйца и переместить их в руки Плока. Как только это сделано, Плок начинает жонглировать яйцами, пока они не падают и не разбиваются. В общем, пока эпизод развивается, пользователь может щелкать, активируя те или иные предметы и кнопки, около 20 раз. Каждый раз, когда он правильно находит скрытую кнопку, в качестве вознаграждения он может увидеть микрогэг, разыгрываемый Плоком.

Приведенный пример демонстрирует, что в проектах интерактивной анимации нарративная форма отходит от принципов линейной последовательности структурной организации материала. Отдельные эпизоды не выстраиваются в некой последовательности, следуя друг за другом, а представляют дискретный набор, где вариативная связь между эпизодами прописывается автором в соответствии с тем или иным предполагаемым выбором пользователя. В данном случае мы имеем пример мультимедийной формы, когда сам пользователь выбирает последовательность эпизодов.

Интерактивность переводит константное анимационное произведение в разряд динамичных, утрачивающих завершенность постмодернистских феноменов. Но, даже несмотря на это, произведение может сохранять единство и гомогенность кадра. В основной визуальный текст могут и не включаться обособленные фрагменты инородных текстов.

Произведение, включающее в себя элементы интерактивности, предполагает иной тип взаимодействия с человеком. Зритель из пассивного воспринимающего субъекта превращается в активного пользователя, чьи действия и их последовательность влияют на разворачивание сюжета и его смысловое содержание. Он моделирует структуру произведения в соответствии со своим выбором и активностью. Но этот процесс в определенной степени программируем и ограничен установленными вариативными ходами возможного развития произведения. Фильм в данном случае представляет не завершенное произведение с заданным смыслом, демонстрируемое на экране монитора, а становится событием, конституирующимся в процессе взаимодействия с его элементами. Очень часто в основе произведений этого направления лежит коллажный принцип организации материала, в результате чего происходит активизация игрового начала, проявляющегося как в системе построения структуры, так и на уровне образности, нередко возникающей из игры с чужими текстами¹⁰.

На сегодняшний день большинство проектов интерактивной сетевой анимации реализуют театрально-игровую модель. В их основе, как правило, лежит аттракцион или игровое действие. Таковы, например, работы «Внешние раздражители», «Олимпиада 80», «Примитив» или «Клонокорнация» Николая Белова, сайт www.c3.hu/collection/form/index1.html, Алексея Шульгина, проект «Я знаю, где живет Брюс Ли», «Джюльета» www.skop.com, «Лягушачий Блендер» www.joecartoon.com, «Пушкин» Мегана Сапнара www.poemsthago.com/gallery/fall2000/puskin.html. История как сюжет, некое повествование либо отсутствует, либо включается в достаточно примитивной форме как составляющая интеллектуального игрового процесса¹¹, результат действия

¹⁰ В данном случае термин «текст» используется в широком смысле этого слова и включает в себя не только вербальные тексты, но все тексты материальной культуры.

¹¹ Использование в интерактивных формах net-анимации на сегодняшний день достаточно примитивных конструкций сюжетов может быть объяснено не только с позиций новой образности и художественных задач, но и в связи с

пользователя или ответ на совершаемое им действие. В вариативной структуре произведений интерактивной сетевой анимации действия не повторяются, они существуют внутри процесса, в который втягивается пользователь. В результате процесс приобретает динамичность и непрерывность. Само произведение конструируется по принципу прохождения неких стадий — этапов, причем, в отличие от компьютерной игры, здесь стадии могут не иметь жесткой связи между собой, и пользователь сам выбирает последовательность прохождения этих этапов, их количество и момент выхода из процесса (прекращение общения с произведением). Знакомство пользователя с произведением, освоение его, прохождения одного из возможных алгоритмов действия рождает эффект участия, который основывается на моменте раскрытия тайного, скрытого, так как активирует тот или иной уровень. Пользователь не знает, что ему предстоит увидеть, с чем он столкнется и какое дальнейшее действие ему будет предложено. Само собой, создатели подобных сетевых произведений заинтересованы в том, чтобы взаимодействие увлекало настолько, насколько это возможно. И здесь главной задачей, стоящей перед автором, становится не столько интересная, увлекательная история, сколько создание максимального эффекта «вовлечения» пользователя в процесс.

Стратегии побуждения пользователя к взаимодействию только вырабатываются, нередко на основе заимствования и осмысления опыта существующих практик. К числу способов создания эффекта «вовлечения» относятся как выстраивание логики развития действия и переходов от одной части к другой, так и чисто художественные приемы, начиная с графического исполнения, музыкального сопровождения и кончая использованием нарративных приемов.

Важным элементом создания эффекта «вовлеченности» является предоставление пользователю набора или пакета мультимедийных возможностей, т. е. возможность реализации собственного сценария действий, исходя из выбранных параметров, замена звуковых и визуальных эффектов, моделирование собственного персонажа с индивидуальными голосовыми характеристиками. Подобные возможности привносятся в структуру сетевого произведения из практики компь-

возможностями интернет-ресурсов. Ограничения, возникающие в связи со скоростью передачи данных, являются реальным препятствием конструирования сложных сцен, диктуя лаконично-упрощенный характер действия и минимум участвующих в нем объектов.

ютерных игр. Они превращают его в своеобразную интерактивную арт-игру, все более тяготеющую к форме процессуальной анимации. При первом взаимодействии с произведением интерактивной сетевой анимации пользователь испытывает состояние потрясения. Оно возникает как следствие свободы и восторга от того, что он может не только вклиниваться в процесс, но и влиять на последовательность событий, а зачастую и лично контролировать процесс развития произведения, определять его логику и содержание. Однако этот восторг, подобный восторгу ребенка от новой игрушки, быстро проходит, а предлагаемые варианты обнаруживают свою исчерпываемость или вызывают утомляемость из-за внешней, визуальной упрощенности.

Другим направлением сетевой анимации является *процессуальная сетевая анимация*.

Одной из характерных особенностей процессуальной сетевой анимации является интерактивность, нелинейность повествования, непредсказуемость конечного результата, выстраивание произведения в соответствии с заданными параметрами процесса. Развитие этой формы сетевой анимации связано с переходом от произведения-результата, выложенного на сайте, к произведению-процессу, создаваемому в Сети. В данном случае интерактивность меняет роль зрителя не только с пассивного воспринимающего субъекта на активного, но и с пользователя, превращая его в соавтора, а в ряде случаев, например в случае моделирования виртуальных миров, и в автора. В процессуальной форме интерактивной сетевой анимации находит реализацию идея «рассредоточенного авторства», когда каждый, кто включается в проект, входит во взаимодействие с его структурой или во взаимодействие с другими членами художественного процесса, становится одним из его авторов, способным влиять как на протекание процесса, так и на результат. Предлагаемая пользователю история не транслируется, а моделируется, создается в Сети за счет его активности, включенности в действие, индивидуальной логики и субъективного выбора.

Отличительной чертой процессуальной сетевой анимации является то, что она создается непосредственно в Сети и только там существует. Любой перенос ее офф-лайн ведет к разрушению сущности, целостности, процессуальности и интерактивности. Для процессуальной сетевой анимации проект — это не мессидж, не заверщенное высказывание, а скорее процесс, некое действие, модулируемое пользователем или пользователями, но в соответствии с теми параметрами, которые предлагает автор — инициатор действия.

В этой связи возникает целый ряд моментов, существенно отличающих произведения данного нового направления сетевой анимации от привычных сетевых роликов. Во-первых, в отношении них происходит нарушение, деформация привычных понятий, таких как «автор» и «произведение». Здесь непосредственная связь между автором и его творением утрачивается. Роль автора с внедрением и развитием принципов интерактивности все более обезличивается и смещается в область коллективного «Я». Во-вторых, нарушается и взаимосвязь автор—произведение. Претерпевает трансформацию и роль автора по отношению к произведению или процессу. Автор создает схему процесса, задает алгоритм действий, а в ряде случаев и оформляет действие, а проект создается пользователем, который выбирает для себя тот или иной ход действий, а соответственно одну из возможных форм разворачивания произведения и конституирования некоего смысла. В отдельных случаях проект может создаваться не отдельным пользователем, а целым рядом пользователей, принимающих в нем участие, соответственно выбор каждого из пользователей влияет на конечный результат. Таким образом, возникает вариативность события и трансформация изначального материала.

Форма, с которой начала развиваться процессуальная анимация, представляла вариант интерактивной анимации, предоставляющая пользователю самому создавать свой сюжет из предлагаемого набора аудиовизуальных элементов. В этой анимации можно наблюдать абсолютно иной характер интерактивности и участия пользователя. Наибольшее распространение эта форма получила в жанрах музыкальных шоу или игровых роликов. В этом специфическом сетевом жанре пользователь получает возможность создать свой собственный ролик из набора элементов. Ему предлагают выбрать фон, персонажей, детали среды, музыку, голоса героев, а также положительное или отрицательное окончание сюжета. Часто пользователь может создать собственный персонаж, комбинируя отдельные элементы и меняя параметры настроек, выбирая цвет волос, тип телосложения, пол, рост, возраст. Он может задать ему тот или иной тембр голоса, а в ряде случаев может придумать, записать и добавить ему реплики. В соответствии с заданными параметрами пользователем моделируется и записывается сюжет, полученная информация обрабатывается в реальном времени. Параметры Сети и скорость обработки информации вновь оказываются решающими для разработки подобных проектов, так как пользователь не захочет долго ждать результата своего действия и

может покинуть проект. Поэтому на сегодняшний момент большинство из подобных проектов имеют достаточно ограниченный набор функций и базовых элементов. Как только ее обработка закончена, ролик может быть не только просмотрен, но и разослан по Сети. Как правило, самые простые сюжеты такого типа представляют жанр анимационных откровений или приколов.

К совершенно новому жанру относятся фильмы «смоделированного кино». К примеру, воспользовавшись программой South Park Maker, можно создать свой собственный эпизод с героями знаменитой серии. Подобные возможности предлагают и разработчики Science-Fiction Generation, позволяющие создавать фильмы научно-фантастической направленности, а программа немецкой студии skor.com «Я знаю, где живет Брюс Ли» («I know where Bruce Lee lives») позволяет смоделировать собственный кун-фу боевик. С определенной периодичностью в Интернете появляются программы-модуляторы, создаваемые на основе политических событий или значимых событий общественной жизни. Это направление сетевой анимации пользуется особой популярностью в Америке в периоды предвыборных кампаний. Пользователи могут сочинить свой сюжет с участием лидеров предвыборной гонки или выступить в роли спичрайтеров их предвыборных речей. Примером подобного сюжета может стать ролик «Капитолийский холм» («Capitol Hill»), пользовавшийся популярностью в первую предвыборную кампанию Дж. Буша, когда его противником на выборах был Альберт Гор. В нем Дж. Буш забавно танцевал под звуки хип-хопа. Эта форма сетевой анимации стала настолько популярной, что во время выборов в Бундесвер появился новый проект с немецким колоритом и с участием в качестве ведущей фигуры Герхарда Шредера. В сюжет, который составлял пользователь из предложенного набора визуальных элементов, он мог вводить и фигуры ведущих лидеров немецкой политики. Подобные проекты регулярно появляются в Сети перед выборами в европейских странах. Большинство программ, позволяющих создавать анимационные ролики, имеют весьма лимитированную эстетику, представляющую лаконичное, упрощенное изображение, моделируемое из ограниченного набора элементов, и достаточно примитивное звуковое решение. Однако простота их использования и быстро получаемый результат делают их популярным инструментом для того, чтобы разговор на серьезные темы представить в ироничной, ни к чему не обязывающей форме.

Помимо проектов, возникающих как показатель предвыборной гонки, сеть периодически наполняют смоделированные пользователем сюжеты. Их появление имеет циклический характер и свою периодичность, связанную с теми или иными праздниками. Особенно любимыми оказываются Рождество/ Новый год, Хэллоуин, Пасха, День святого Валентина или День святого Патрика. Именно в преддверии этих праздников возрастает популярность сайтов, позволяющих из набора уже готовых элементов создать собственное анимационное поздравление или небольшой сюжет соответствующей тематики и тут же отправить его по Сети своим близким. Ролики, представляющие данную форму интерактивной сетевой анимации, лучше всего показывают ее балансирование на грани между компьютерными играми, анимационными открытками и фильмами.

Одной из наиболее интересных и сложных форм процессуальной анимации являются проекты, существующие как длящийся в реальном времени процесс. Пользователь может не только выступать в роли инициатора процесса, используя предлагаемый набор элементов, но и встраивать в уже существующие действия собственные элементы. После интеграции их в структуру процесса он может увидеть в реальном времени результат своего влияния.

Пользователь может наблюдать развитие процесса, не принимая в нем участия. В данном случае он становится обычным зрителем, наблюдающим результат пользовательской активности других участников художественно-коммуникационного процесса. Но он может в любой момент поменять свой статус и включиться в процесс.

Вариативность событий и трансформация материала в процессуальной анимации потенциально создает условия для незавершенности процесса, его постоянного развития. Результатом этого является отсутствие конечного продукта, раз и навсегда определенной константной формы и содержания. Новая форма сетевой анимации, суть которой есть алгоритм действия, не предполагает наличия завершенного фильма как итога, есть лишь вариативный, динамичный процесс. Подобного результата в принципе невозможно достичь ни в одной из традиционных экранных форм и ни при одном из привычных каналов трансляции. При этом сама технология и канал трансляции интегрируются в творческий процесс, становятся его неотъемлемой частью, выступая в роли как средства, так и способа создания самого произведения.

Формы процессуальной анимации представляют пример подмены конечного продукта — произведения — процессом его создания, а это невольно устраняет само понятие «автора» и разрушает всю прежнюю систему искусствоведческого анализа и систематизации. Если в основе традиционной европейской искусствоведческой практики лежали принципы объективности, возникающие на основе рассмотрения объекта как посредника между субъектами, то в нынешней ситуации мы сталкиваемся с разрушением этой традиции. Это происходит вследствие устранения имеющегося материального объекта в искусстве, т. е. художник общается со зрителем, но это общение происходит без материального (объективного) посредника. В результате можно наблюдать переход от субъективно-объективной модели взаимодействия к субъективно-субъективной, для которой характерен не результат взаимодействия, а процесс, т. е. само взаимодействие, порождающее смыслы. Это невольно радикально меняет представление и о предмете творчества и о субъекте (авторе). Автор утрачивает свой привилегированный статус создателя, он скорее выступает в роли инициатора действия, организатора открытого коммуникативного поля, в котором и должно осуществляться художественное действо.

При направленности на отсутствие конечного продукта и наличии вариативности при оценке процессуальных форм сетевой анимации возможно лишь в определенный момент зафиксировать ту или иную часть процесса или один из возможных вариантов. Но любая фиксация ведет к остановке процесса и вычленению из длящегося целого некой отдельной части. При этом отобранный фрагмент или часть процесса не может отразить всей его изменчивой сущности. Выбранный фрагмент есть лишь один из доступных данному пользователю вариантов, тогда как другие, созданные иными участниками процесса, могут быть ему не явлены и не доступны.

В развитии интерактивной и процессуальной сетевой анимации, эволюции их языка и экранной образности определяющую роль играет совершенствование компьютерных технологий и развитие коммуникативных стратегий. Произведения этих форм сетевой анимации по своему характеру, принципам создания и существования качественно отличаются от сетевой, но не интерактивной анимации. Фильмам и проектам, относящимся к не интерактивной сетевой анимации, характерна замкнутость структуры и невозможность пользователю вносить какие-либо изменения в развитие сюжета, выбирать персонажей или менять точку зрения на происходящее. В отличие от нее, для произведе-

дений интерактивной и процессуальной сетевой анимации, как уже говорилось выше, свойственна открытость структуры, позволяющая пользователю активно влиять на конечный результат.

Продолжая разговор о двух направлениях в сетевой анимации, стоит отметить и другие различия. Если для работ сетевой анимации с закрытой структурой важна сама репрезентация, для них Сеть есть лишь пространство, где это становится возможным, то для проектов сетевой анимации с открытой структурой существенным является реализация новых коммуникативных стратегий. Поэтому именно интерактивность как то, что делает возможным взаимодействие, является составляющей проектов второго направления.

В сетевой анимации первого направления выделяется группа фильмов, ориентированная не на действие и визуальное представление сюжета, а на слово. Это особенно характерно роликам политической направленности или проектам, которые можно отнести к жанру новостных шоу и ситкомов. Примером лент, где вербальный ряд несет семантическую нагрузку и доминирует над визуальным планом, можно отнести серии «MR.Freeman», «Масяня» или анимационное шоу «ШеЗе». В данных сюжетах важна не столько изобразительная составляющая, красота картинки, динамичность действия, а то, что говорят персонажи. Движение в этих фильмах может быть минимальным, лишь слегка оживляющим экранные образы, а основной смысл содержится в вербальном плане. Хотя среди интерактивной анимации тоже встречаются проекты, ориентированные на вербальное начало. К примеру, в проекте «Шоу Бога и дьявола» интерактивность пользователя мотивируется диалогами между персонажами шоу. Данные проекты являются скорее исключениями, так как большинство существующих интерактивных проектов ориентированы в первую очередь на движение и изображение.

Некоторые специалисты, рассматривая произведения интерактивной и процессуальной сетевой анимации, настроены скептически. Их аргументация строится на зависимости творчества художника от техники, от цифровых и коммуникационных технологий. Эта зависимость оборачивается тем, что искусство становится формой ремесла, зависящей от обладания современными гаджетами, техническими новинками или от виртуозности программирования и освоения программного обеспечения. В результате создание новых «спецэффектов» подменяет собой содержание, т. е. воплощение идеи заменяет саму идею. Подобные скептические взгляды, сводящие проекты интерактивной сетевой ани-

мации к ремеслу, возникают на почве искусствоведческого консерватизма. Тогда как работы, представляемые на фестивалях медиа, сетевого или электронного искусства, типа «Ars Electronica» в Линце, «EMAF» в Оснабрюке, «WWVF» в Амстердаме, «DADANET» или фестивали интерактивной среды, представляют концептуально обоснованные проекты, создаваемые объединениями сетевых художников.

На сегодняшний момент между этими двумя направлениями в сетевой анимации нет четкой границы, а развивающиеся технологии и стратегии искусства вторгаются на сопредельные территории, разрушая устоявшиеся формы.

Во многом парадоксальность сетевой анимации заключается в том, что в первые годы своего развития она являлась не столько коммерческим продуктом, сколько в большинстве своем создавалась для души, как некий культурный проект. Поэтому в основной своей массе это была область «чистого творчества», лишенная как идеологических, стилизованных, так и концептуальных ограничений.

Развитие сетевых форм анимации как области «чистого творчества» и индивидуального высказывания невольно создало оппозицию коммерческой анимации, к которой зачастую стали относить почти все произведения, созданные офф-лайн или, по крайней мере, те, что создаются в условиях студийной системы производства. Сетевая анимация стала невольно восприниматься как новая альтернативная область искусства и актуальная анимация, несмотря на то что среди ее произведений довольно много попросту художественно беспомощных, профессионально безграмотных, наивных и банальных вещей. В результате выстраивания оппозиции между институциональной и сетевой анимацией последняя стала рассматриваться еще и как область истинно авторского и креативного. Причем создатели сетевой анимации позиционируют себя по отношению к профессионалам как к некоей художественной касте, «арт-бизнесу». Эта точка зрения сформировалась как следствие того, что художественное выражение в пространстве Сети не определяется профессиональной принадлежностью. Чтобы причислить себя к авторам сетевой анимации, достаточно лишь знания программ и владения мастерством в использовании их возможностей. Однако данное позиционирование было характерно для раннего периода развития сетевой анимации.

Современная сетевая анимация создается уже не только одиночками-профессионалами и любителями, владеющими компьютерными технологиями, в этой области работает достаточно много небольших про-

фессиональных и полупрофессиональных студий. Среди профессионалов, работающих в сетевой анимации, особое положение занимают художники одиночки, творящие в Сети или регулярно представляющие в этом пространстве свои новые работы. Штат большей части анимационных студий, работающих для Сети, порой насчитывает от 3–4 человек до 10–12 человек, но он может быть и достаточно внушительным. К примеру, над созданием сетевой анимации на американской студии «JibJab», основанной в 1999 году, работает более четырех десятков сотрудников, а штат студии «Mondo Media», являющейся ветераном в области цифровой анимации и активно занимавшейся анимационной дистрибуцией в Сети еще на рубеже 2000-х годов, насчитывал около 75 профессиональных режиссеров, художников, аниматоров и сценаристов.

На сегодняшний день благодаря активному развитию и распространению компьютерных технологий сетевая анимация уже не только область индивидуального творчества, но и отдельная область индустрии масмедиа. Сейчас количество студий анимации, создающих продукты для Сети или работающих с сетевыми технологиями, значительно превосходит анимационные студии традиционного типа, и это не говоря об отдельных авторах. Причем еще одной их отличительной особенностью является децентрализованная локация. Подобные студии и авторы одиночки, не связанные с традиционной системой кинопроизводства, существуют не только в традиционных кинематографических центрах, но и по всему миру. Количество производимых ими фильмов исчисляется сотнями и значительно превосходит всю снимаемую студийную анимацию. Это способствует формированию не только конкурентных условий, но и порождает внутренний стимул для движения в сторону качественной продукции сетевой анимации.

Обновляющееся наполнение сайтов все чаще убеждает в том, что не все ролики сетевой анимации — это лубки XXI века. За последние годы в Сети появилось достаточно много профессиональных работ, создатели которых составляют костяк или элиту профессионалов сетевой анимации. Причем это не всегда профессиональные аниматоры, для многих из них создание анимации для Интернета подобно хобби или своеобразной мастерской, где, несмотря ни на что, можно экспериментировать, делая то, что вряд ли будет возможно реализовать в другом формате. Так, например, знаменитый голландский сетевой аниматор Хан Хугербрюгге в повседневной жизни является профессиональным дизайнером и имеет свое дизайнерское бюро, а его канадский коллега Тед Ушев разрабатывает креативный дизайн для компаний и сотрудни-

чает в качестве арт-директора с популярными глянцевыми журналами. Но многие и профессиональные аниматоры создают ролики для Сети, возможно, устав от работы над коммерческими проектами либо реализуя собственные творческие амбиции. К примеру, такой культовый режиссер американского кино как Тим Бертон решил создавать свой проект «Мальчик-Пятнышко» не в традиционной, а в технологиях сетевой анимации. Результатом этого стало размещение в Сети шести трехминутных эпизодов. Как говорит сам Бертон, единственной причиной для того, чтобы взяться за реализацию этого проекта, стало желание «попробовать свои силы в новой области <...> изучить возможности новой техники»¹². Пример Тима Бертона далеко не единственный, так, мировую известность французскому аниматору Давиду Берлиозу принес его сетевой проект с участием персонажа по имени Плок.

Некоторые из сетевых аниматоров, получив общественное признание и популярность, начинают создавать вполне традиционный коммерческий продукт, при этом постулируя его как альтернативную область анимации, некое новое направление в искусстве. Таков, например, феномен Олега Куваева и его «Масяни», которая, впервые появившись в Сети в 2001 году, в скором времени переключалась на телеэкраны. На ТВ транслировались как отдельные серии, например, в программе «Намедни» с Леонидом Парфеновым еженедельно показывались новые сюжеты, так выходили и программы с непосредственным участием Масяни, например, на «Муз-ТВ» существовала программа в «Гостях у Масяни». С все возрастающей популярностью, и не столько благодаря художественным качествам, сколько скорее продуманной политике продвижения на медиарынке, точно отвечающей запросам массового зрителя и верно задействованным социальным и психологическим моментам, онлайн сериал перерос в масштабный проект профессиональной студии «Мульт.ру», продукция которой выпускалась и на DVD-дисках. Опыту О. Куваева последовали и другие сетевые аниматоры, работающие в куда более маргинальных направлениях, например тот же П. Мунтян, основавший в 2008 году студию «Toonbox».

Несмотря на то что перевод ролика, созданного и функционирующего в Сети, требует определенных технических усилий, а сам продукт имеет явный проигрыш в качестве по отношению к фильмам, изначально ориентированным на традиционные каналы презентации, тем не менее подобная практика получает распространение. Сетевая анимация весь-

¹² Тим Бертон: Интервью: беседы с Марком Солсбери. СПб., 2008. С. 257.

ма распространена за рубежом, где более развита система телевизионных сетей и кинопромышленности. С развитием сетевой анимации многие крупные студии уменьшили свой скептицизм в ее отношении и все чаще свои коммерческие проекты начинают одновременно транслировать как по кабельным сетям, так и в Интернете. К примеру, второй сезон сериала «Домашнее кино» (2002) создавался уже в технологии флэш с учетом возможностей размещения его в Сети, а сериал «Чилли Бич» («Chilly Beach») (2003) изначально планировался для демонстрации по национальному он-лайновому телевизионному каналу «СВС». Подобный опыт был продолжен с выходом таких сетевых сериалов, как «Дом Фостера для воображаемых друзей» или «Металолипс».

Поворот коммерческого производства в сторону сетевой анимации обусловлен как совершенствованием ее технологии, так и тем, что создание ролика и раскрутка ролика в Сети в несколько раз дешевле, чем продвижение его в первой реальности. Примером подобного удачного проекта является сетевая анимационная серия «Кот Саймон», первые серии которой появились в Сети в 2008 году.

Агрессивно и настойчиво завоевывая пространство и право на существование в качестве новой экранной формы или нового аудиовизуального направления, сетевая анимация заставила признать себя и профессиональное сообщество. В последние годы появились не только отдельные фестивали сетевой анимации, но как самостоятельную область сетевую анимацию стали вводить в программы профессиональных кинофестивалей¹³.

Позиционирование создателей сетевой анимации по отношению к традиционной анимации способствует возникновению замкнутой виртуальной среды со своей культурой и сетевым сообществом. В самом начале своего становления этот мир проявлял нежелание интегрироваться в современное коммерческое аудиовизуальное пространство и зачастую открыто дистанцировался от профессионального сообщества. Все это придавало сетевой анимации статус маргинальной зоны и экспериментальной области в аудиовизуальной сфере. Однако, как не раз показывала практика, даже некогда бунтарские и декларативно позици-

¹³ Возникновение всевозможных фестивалей net-арта или флэш-анимации есть не что иное, как разрушение статуса маргинальности этой области и создание своеобразной стратегии интеграции в контекст единого художественного процесса. Причем призы фестивалей и получаемая известность становятся своеобразным «гонораром» за сетевой ролик или проект.

онирующие себя новые направления искусства становились со временем частью общей художественной традиции, утратив свою дистанцированность от существовавшей культурной среды. Нечто подобное происходит на современном этапе и с сетевой анимацией. Как показывает практика последних лет, пространство Интернета, его замкнуто-открытый мир расширяется. И это касается и границы между он-лайном и офф-лайном, которая постоянно нарушается некими арт-акциями, фестивалями и прочими презентациями. Многие из сетевых авторов, завоевав себе авторитет и сделав имя в пространстве Сети, становятся востребованными и активно включаются в производство коммерческих продуктов, начинают сотрудничать с тем же телевидением или кинематографом. Ряд из удачно раскрученных в Сети проектов получает свою жизнь в той или иной форме он-лайн. К примеру, такие анимационные сериалы как «Дворы» (2001), «Крыс по имени Гари» (2002), «Веселые лесные друзья» (2006), начинали свою жизнь в Сети, но, получив высокие рейтинги, они с успехом стали транслироваться по телеканалам.

Замкнутый мир сетевой анимации является таковым ввиду того, что это в основном специфические сайты, которые существуют как отдельные лакуны в Сети. Они известны и посещаемы, как правило, фанатами отдельных направлений либо случайными посетителями, которые, бродя по паутине ради развлечения или от усталости, «кликают» на ссылки или вывешенные картинки, снабженные порой оригинальными, и не очень, названиями. Порой информация о тех или иных фильмах и анимационных проектах просачивается с них на общедоступные ресурсы, типа YouTube, находит отражение в социальных сетях в виде ссылок и комментариев либо просто рассылается в виде приложений людям своего круга он-лайн общения. Нередко популярность того или иного ролика, возникшего как удачный отклик на события политической или общественной жизни, становится объектом офф-лайнового внимания. О нем могут говорить в новостных программах, на его создателей могут подавать в суд, его даже могут начать транслировать по телеканалам. Все это становится лишь дополнительной рекламой как ролику, так и его создателям, порождая в Сети волну ремейков.

Выбор того или иного анимационного ролика для просмотра во время сетевого серфинга обуславливается несколькими параметрами: во-первых, чаще всего определяющим является название¹⁴, во-вторых,

¹⁴ В отношении Интернета это весьма показательно, так как в нем все еще доминирует логоцентричность. Ключом к движению по паутине является чтение,

обозначенное число просмотров или рейтинговые данные, после этого следует выбор по картинке-кадру, представляющему ролик, но этот выбор весьма сомнителен, так как художественный уровень картинки в отношении данного вида анимации не является значимым. И все же, как правило, лидирующее место занимает просто метод «тыка», действия наугад. И уже в этом заложены одни из моментов, определяющих притягательность сетевой анимации, а именно наличие игрового начала и неожиданности.

Втягиваясь в «игру» открывания «ящика Пандоры», некоторые из случайных посетителей увлекаются ею и, заинтересовавшись увиденным, становятся постоянными посетителями и даже адептами тех или иных сайтов, где вывешиваются произведения сетевой анимации. Существование сайтов сетевой анимации и анимационных форумов подобно клубу по интересам, объединяющему определенное сообщество людей, а анимационные сетевые проекты имеют своих фанатов. И здесь есть свои особенности. Одним из принципов объединения является следование некоей концепции, будь то выбранная идейно-художественная позиция, идеологическая платформа (либо полное ее отсутствие) или стилевое направление (готика, урбанизм, аниме или трэш). В этой связи показательным может являться проект koms.ru, представляющий собой некое кибер-философское интеллектуальное пространство Рунета, или сайт kollars.ru с достаточно мрачными флэш-роликами философского содержания Николая Белова, более известного в Сети как Kol-Belov. К направлению анимационного хоррора можно отнести работы Андрея Бахурина из цикла «Кровавый цирк кукол уродов». Тревожно-загадочный, где-то сновидческий мир его фильмов наполнен готическими чудовищами, зловещими насекомыми, рыбами-мутантами, странными, погруженными в свои фобии людьми.

Союз Интернета с анимационными и коммуникационными технологиями формирует новую арт-среду, в которой рождаются новые формы постцифровой аудиовизуальной культуры. Их мультимедийная природа рождена не просто соединением изображения, звука и текста, она возникает из спайки образов, элементов, частей накопленного культурного материала, трансформированного новыми медиа.

Подобная вариативность сетевой анимации открывает возможности для узкой дифференциации и позволяет посетителям сайтов оста-

т. е. Интернет не столько смотрится, сколько читается, да и поисковые системы срабатывают на принципах поиска идентичности иконических знаков.

ваться в рамках своих интересов. При этом всегда остается возможность перейти от пассивного анонимного созерцания и включиться в игру в роли «действителя». Тем самым занять позицию активного игрока, представив на сайте в той или иной категории результат собственных измышлений и трудов.

В последнее время наиболее консолидированные и цельные в художественно-идеологическом плане объединения тяготеют своей замкнутостью и ограниченностью виртуальной средой. Устраивая всевозможные арт-акции и показы, они выходят он-лайн в пространство кинозалов, музеев, галерей, арт-клубов, на теле- и киноэкраны, вовлекая в эту игру-процесс широкие массы, как правило, из молодежной и артхаусной среды и постулируя себя в качестве альтернативы традиционной анимации и искусства. В данном случае под традиционной анимацией подразумевается вся продукция, созданная на киностудиях.

Будучи наиболее демократичной и восприимчивой к социальной динамике формой современного искусства, сетевая анимация может быть рассмотрена как способ мониторинга тенденций, доминирующих в медиа-сообществе, так и унастроений общества, его социальной активности.

Использование сетевой анимации ради визуального развлечения, прикола, вызывающего шок, или невинного пустячка перестает доминировать среди общего потока сетевой анимации, и все чаще на сайтах среди динамических наивных картинок встречаются достаточно интересные, профессиональные работы, которые невольно меняют точку зрения на эту область аудиовизуальной культуры.

Завершая разговор о сетевой анимации, стоит сказать, что это на сегодняшний момент наиболее активно развивающаяся и непредсказуемая область аудиовизуальной сферы. Освоение сетевой анимацией маргинальных тем современной культуры, независимость ее создателей и та свобода, которую предоставляет ей Сеть, определяют ее самодостаточность. Возникнет ли из сетевой анимации, тех проектов, которые получают развитие в Сети, некое новое направление экранного искусства, даст ли она толчок для формирования новой экранной образности, останется ли она уделом эстетствующих художников или возьмет на себя функции традиционной анимации, покажет время. Но некоторые оригинальные идеи в недрах сетевой анимации можно отыскать уже сейчас. Главное, что идет процесс осмысления художественных возможностей Сети и делаются попытки формирования новой концепции аудиовизуального пространства.

ЛЕВ МАНОВИЧ

Перевод с английского
Виктории Чистяковой

ЦИФРОВОЕ КИНО И ИСТОРИЯ ДВИЖУЩЕГОСЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Первая публикация: *Manovich Lev. Digital cinema and the history of moving image // The Language of New Media. MA: MIT Press, 2001. P. 293–308.*

Кино, искусство индексальных знаков¹

Большинство дискуссий о кино в компьютерную эпоху сосредоточено на возможностях интерактивного рассказа. Нетрудно понять, почему: из-за того что большинство зрителей и критиков приравнивают кино к рассказыванию историй, компьютерные медиа понимаются ими как нечто такое, что позволит кинематографу рассказывать свои истории новым способом. Такие же захватывающие, как идея зрителя, участвующего в истории, выбирающего различные тропинки внутри пространства повествования и взаимодействующего с персонажами, они (компьютерные медиа. — *Примеч. перев.*) адресуются только одному аспекту кино, который не является ни уникальным, ни, с чем многие поспорят, обязательным для него, — нарративу.

¹ Термин «индексальный знак» («знак-индекс») используется здесь в значении, сформулированном Ч. Пирсом и У. Эко. Это знак, который непосредственно (безотчетным образом — Ч. Пирс) отсылает к означаемому им объекту. Смысл сообщения при этом усваивается легко, так как в процессе восприятия задействован предшествующий опыт реципиента или соглашение, которое он неосознанно разделяет («Само собой, когда я вижу мокрое пятно, мне сразу приходит в голову, что пролилась вода...» — У. Эко). Подробнее об этом см.: *Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / СПб.: «Симпозиум», 2006. (Примеч. переводчика.)*

Вызов, который компьютерные медиа бросают кинематографу, выходит далеко за пределы вопроса о нарративе. Компьютерные медиа переопределяют саму идентичность кино. На симпозиуме, который состоялся в Голливуде весной 1996 г., один из участников провокационно обмолвился о кино как о *flatties* («двухмерке»), а о живых актерах как о *organics* («органиках») и *soft fuzzies* («мягкотелых»)². Как ясно давали понять эти термины, то, что являлось привычными определяющими характеристиками кино, теперь выступает только как вариант по умолчанию, наряду со многими другими, также имеющимися. Сейчас возможность «войти» в виртуальное трехмерное пространство, глядя на плоские изображения, спроецированные на экран, не является больше единственной опцией. В условиях достаточного количества времени и денег почти что все может быть симитировано на компьютере; съемка физической реальности является всего лишь одной из возможностей.

Этот «кризис идентичности» кино влияет также на термины и категории, привычные для теоретизирования на тему кино в прошлом. Французский кинотеоретик Кристиан Метц писал в 1970-е, что «большинство фильмов, снимаемых сегодня, хороших или плохих, оригинальных или нет, “коммерческих” или нет, имеют в качестве общей характеристики тот факт, что они рассказывают историю; в этом отношении они все принадлежат к одному и тому же жанру³, который является скорее своего рода “супержанром” [*sur-genre*]⁴. В своей иден-

² Скотт Биллупс (Scott Billups), доклад на панели «Кастинг от Форест Лон (Будущее Актеров)» («Casting from Forest Lawn (Futures of Performers)») в рамках Симпозиума на тему «Права художников и цифровые технологии» («The Artists Rights Digital Technology Symposium»), Лос-Анджелес, Гильдия кинорежиссеров США, 16 февраля 1996 г. Биллупс был главной фигурой в деле сближения Голливуда и Силиконовой долины, при посредстве Лаборатории Эппл (Apple) в Американском Киноинституте и Программ Передовых Технологий (Advanced Technologies Programs) в конце 1980-х — начале 1990-х гг. См.: *Parisi Paula. The New Hollywood Silicon Stars // Wired 3.12 (December 1995). P. 142–145, 202–210.*

³ В используемом здесь значении французский термин «genre» чаще переводится на русский язык как «вид»: имеются в виду игровое, неигровое, анимационное, экспериментальное и др. как *виды* киноискусства. (*Примеч. переводчика.*)

⁴ *Metz Ch. The Fiction Film and Its Spectator: A Metapsychological Study // New Literary History. Vol. 8, No. 1, Readers and Spectators: Some Views and Reviews. (Autumn, 1976). P. 402.*

тификации игрового фильма как «супержанра» XX в. Метц не дает себе труда упомянуть другую характеристику этого жанра, в силу того, что тогда это было слишком очевидно: игровые фильмы — это фильмы *реального действия*; т. е. они большей частью состоят из немодифицированных фотографических записей реальных событий, которые происходили в настоящем, физическом пространстве. Сегодня, в эпоху фотореалистической компьютерной 3D-анимации и цифрового композитинга, повторное обращение к этой характеристике является решающим в определении специфики кино XX столетия. С точки зрения будущего историка визуальной культуры, различия между классическими голливудскими фильмами, европейскими авторскими кинокартинами и авангардными фильмами (за исключением абстрактных произведений) могут казаться менее значительными, нежели эта общая черта — их опора на осуществленные при помощи объектива кинокамеры съемки реальности. Данный раздел рассматривает влияние компьютеризации на кино как на область, согласно определению ее «супержанра», игровых фильмов реального действия⁵.

В ходе истории кино был разработан целый набор техник, трансформирующих базовую запись, сделанную киноаппаратом (освещение, режиссура, использование различных киноплёнок и объективов, etc.). И все же даже за самыми стилизованными кинематографическими изображениями мы можем различить банальность, туповатость и бесцветность ранних фотографов XIX в. Независимо от того, насколько сложны его стилистические новации, кино нащупало свою основу в этих хранилищах реальности, этих образцах, полученных путем методичного и прозаического процесса. Кино появилось на свет из того же импульса, который породил натурализм, судебную стенографию и музеи восковых фигур. Кино — это искусство знаков-индексов, это попытка создать искусство из отпечатка.

Даже Андрей Тарковский, кинохудожник *par excellence*, связывал идентичность кино с его способностью фиксировать реальность. Как-

⁵ Кино, определенное как «супержанр» игровых фильмов реального действия, принадлежит к числу медиа-искусств, которые, в противоположность искусствам традиционным, базируются на записях реальности как на своей основе. Еще один термин, не столь популярный, как «медиа-искусства», но, возможно, более точный, — это «записывающие искусства» («recording arts»). Об использовании этого термина см.: *Monaco J. How to Read a Film*, rev. ed. New York: Oxford University Press, 1981. P. 7.

то в 1970-е гг., во время публичной дискуссии в Москве, его спросили, не было бы ему интересно делать абстрактные фильмы. Он ответил, что такой вещи, как абстрактный фильм, не может быть. Самое базовое действие кино состоит в том, чтобы открывать затвор объектива и начинать прокрутку пленки, записывая все, что бы перед этим объективом ни происходило. По Тарковскому, таким образом, абстрактное кино невозможно.

Но что произошло с индексальной идентичностью кино, если сейчас оказывается возможным создавать фотореалистические сцены полностью на компьютере при помощи компьютерной 3D-анимации, модифицировать отдельные кадры или целые сцены посредством программ цифрового рисования; резать, сгибать, растягивать и сшивать оцифрованные киноизображения в нечто такое, что обладает совершенным фотографическим правдоподобием, даже если в действительности никогда не было снято?

Данный раздел исследует значение этих изменений в процессе кинопроизводства с точки зрения более широкой культурной истории движущегося изображения. Проанализированное в таком контексте ручное конструирование изображений в цифровом кино являет собой возврат к докинематографическим практикам XIX в., когда изображения вручную рисовались и вручную же оживлялись. На подходе к веку XX кино должно было передать эти ручные техники анимации и определить самое себя в качестве регистрирующего средства (*medium*). Когда кино входит в цифровую эпоху, эти техники снова становятся общим местом в процессе кинопроизводства. Следовательно, между кино и анимацией нельзя отныне провести четкую границу. Кино не является больше индексальной медиа-технологией, а скорее выступает как подвид живописи.

Этот довод будет раскрыт поэтапно. Во-первых, я рассмотрю историческую траекторию, начиная с техник по созданию движущегося изображения в XIX в. до кино и анимации XX столетия. Затем я приду к определению цифрового кино путем суммирования общих черт и интерфейсных метафор, относящихся к многообразию аппаратного оборудования и программного обеспечения, которые в настоящее время замещают традиционные кинематографические технологии. Проанализированные вместе, эти черты и метафоры наводят на мысль об особой логике цифрового движущегося изображения. Эта логика ставит фотографическую и кинематографическую составляю-

щую в зависимость от составляющей живописной и графической, разрушая идентичность кино как медиа-искусства. В начале следующего раздела, «Новый язык кино», я проанализирую различные производственные контексты, в которых уже используются цифровые движущиеся изображения, — голливудские фильмы, музыкальные видеоклипы, игры на CD-ROM и другие автономные гипермедиа, чтобы посмотреть, начала ли уже эта логика проявлять себя и каким образом.

Краткая археология движущихся изображений

Как свидетельствуют его первоначальные наименования (кинетоскоп, кинематограф, движущиеся картинки), кино с самого своего рождения понималось как искусство движения, искусство, которое в итоге преуспело в создании убедительной иллюзии находящейся в динамике реальности. Если мы рассматриваем кино с этого ракурса (опуская другие его возможные трактовки — как искусства аудиовизуального повествования, искусства спроецированного изображения, искусства коллективного зрелища и т. д.), мы можем увидеть, каким образом оно заменяет ранние техники по созданию и демонстрации движущегося изображения.

Эти ранние техники объединены множеством общих характеристик. Во-первых, все они зависят от изображений, нарисованных или раскрашенных вручную. Слайды волшебного фонаря рисовались по меньшей мере до 1850-х, между тем существовали изображения, используемые в фенокистископе, тауматропе, зоотропе, праксиноскопе, хореутоскопе и других многочисленных прокинематографических приборах XIX в. Даже знаменитые презентации зоопраксископа Мэйбриджа в 1880-е показывали не настоящие фотографии, а нарисованные с фотографий цветные картинки⁶.

Изображения не только раскрашивались вручную, но вручную и оживлялись. В «Фантасмагории» Робертсона, премьеры которой состоялась в 1799-м, механики волшебного фонаря двигались за экраном с целью заставить спроецированные изображения казаться двигающи-

⁶ *Musser Ch.* The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907 (History of the American Cinema). Berkeley; Los Angeles: University of California Press, 1990. P. 49–50.

мися вперед и удаляющимися⁷. Еще чаще, для того чтобы привести изображения в движение, демонстратор использовал не все тело, а только руки. Одна из анимационных техник включала в себя использование механических слайдов, состоящих из нескольких слоев. Демонстратор мог чередовать слои, чтобы оживлять изображение⁸. Другая техника заключалась в медленном движении одного длинного слайда, содержащего отдельные картинки, перед линзой волшебного фонаря. Оптические игрушки XIX в., служившие домашними развлечениями, также нуждались в ручном усилии, чтобы создать движение, — вращающиеся веревки тауматропа, вращение цилиндра зоотропа, верчение рукоятки вивископа.

Только в последнее десятилетие XIX в. автоматическое изготовление изображений и автоматическое проецирование были наконец объединены. Механический глаз был соединен с механическим сердцем; произошла встреча фотографии с мотором. В результате родилось кино — весьма специфический режим видимости. Ошибки, нестабильность, несчастные случаи и все другие признаки присутствия живого человека и его тела, которое раньше было неизбежным спутником демонстрации движущихся картинок, заменились отныне единообразием машинного зрелища⁹. Машина, как конвейерная лента, выплевывает теперь изображения одинакового вида и размера, которые движутся с одинаковой скоростью, как строй марширующих солдат.

Кино уничтожает в движущихся изображениях, в том числе, дискретный характер пространства и движения. До изобретения кино движущийся элемент был визуально отделен от статичного заднего плана,

⁷ Ibid. P. 25.

⁸ *Ceram C. W. Archeology of the Cinema.* New York: Harcourt, Brace & World, Inc., 1965. P. 44–45.

⁹ Рождение кино в 1890-е сопровождалось интересной трансформацией: вместе с исчезновением человеческого тела в качестве генератора движущихся картинок оно одновременно появляется как их новый сюжет. Действительно, одной из ключевых тем ранних фильмов Эдисона выступает человеческое тело в движении: человек, который чихает, разминка знаменитого культуриста Сэндоу (Sandow), атлет, выполняющий кульбит, танцующая женщина. Фильмы, демонстрирующие поединки боксеров, играли ключевую роль в коммерческом развитии кинетоскопа (Kinetoscope). См.: *Musser Ch. Op. cit.* P. 72–79; *Robinson D. From Peep Show to Palace: the Birth of American Film.* New York: Columbia University Press, 1996. P. 44–48.

как в случае механического слайд-шоу или оптического театра Рейно, демонстрировавшего возможности праксиноскопа (1892)¹⁰. Движение как таковое имело ограниченную зону действия и затрагивало только четко определенную фигуру, а не все изображение целиком. Таким образом, типичные операции выглядели как прыгающий мяч, поднимающаяся рука, открывающиеся глаза, бабочка, летающая взад и вперед над головами восхищенных детей, — простые векторы движения, производимого на неподвижном фоне.

Самых непосредственных предшественников кино объединяло кое-что еще. Поскольку одержимость XIX в. движением усиливалась, популярность приборов, способных оживлять более чем лишь несколько изображений, непрерывно росла. Все они — зоотроп, фоноскоп, тахископ и кинетоскоп — базируются на циклах, последовательностях изображений, демонстрирующих законченные действия, которые можно многократно воспроизводить. На протяжении XIX в. циклы становились все длиннее и длиннее. Тауматроп (1825), в котором диск с двумя разными картинками, нарисованными на обеих его сторонах, быстро вращался вокруг собственной оси при помощи двух привязанных к нему шнуров, представлял собой, в сущности, цикл в его самой простейшей форме — двух элементов, сменяющих друг друга в последовательности. В зоотропе (1867) и его многочисленных вариациях примерно десяток изображений располагался по периметру круга¹¹. Мутоскоп, популярный в Америке в 1890-х гг., увеличил длительность цикла, поместив по радиусу на оси большее количество изображений¹². Даже кинетоскоп Эдисона (1892–1896), первая современная кинематографическая машина, применяющая пленку, продолжал выстраивать изображения циклически¹³. Пятьдесят футов пленки превращались в презентацию длительностью примерно двадцать секунд — возможное развитие этого жанра быстро прервалось, когда кино приняло значительно более продолжительную нарративную форму.

¹⁰ *Robinson D.* Op. cit. P. 12.

¹¹ Это приспособление первоначально использовалось в слайдах волшебного фонаря; оно описано во втором издании работы Атанасиуса Кирхера (Althanasius Kircher) «*Ars magna lucis et umbrae*» (1671). См.: *Musser Ch.* Op. cit. P. 21–22.

¹² См.: *Ceram C. W.* Op. cit. P. 140.

¹³ *Musser Ch.* Op. cit. P. 25, 78.

От анимации к кино

Едва только кино стабилизировалось в технологическом смысле, оно уничтожило все намеки на трюки, лежащие у его истоков. Все, что выступало отличительным признаком движущихся картинок до XX в. — ручное конструирование изображений, циклические действия, дискретный характер пространства и движения, — было делегировано анимации, побочному родственнику кино, его приложению и тени. Анимация XX в. стала хранилищем техник по оживлению изображения, характерных для XIX столетия и оставленных позади кино.

Оппозиция между способами выражения в анимации и кино определила культуру движущегося изображения в XX в. Анимация выдвигает на передний план свой искусственный характер, открыто признавая, что ее образы — это всего лишь представления. Ее визуальный язык в большей мере сближается с графическим, нежели с фотографическим. Этот язык дискретен и намеренно неоднороден — грубо нарисованные персонажи, перемещающиеся на стационарном, детально разработанном фоне, неполно и неравномерно смоделированное движение (по контрасту с единообразно моделируемым движением при помощи кинокамеры — вспомним Жан-Люка Годара и его определение кино как «правды 24 кадра в секунду»), и, наконец, пространство, сконструированное из отдельных слоев изображения.

Кино же, напротив, старается тщательно стирать все следы собственного производственного процесса, включая любые намеки на то, что изображения, которые мы видим, являются результатом скорее конструирования, нежели простой фиксации. Оно отрицает, что показываемая им реальность часто не существует вне кинематографического изображения — изображения, полученного путем съемки невозможного в реальности пространства (скомпанованного при помощи макетов, зеркал и маскировок) и затем совмещенного с другими изображениями путем оптической печати. Кино выдает себя за простую фиксацию уже существующей реальности — перед лицом и зрителя, и себя самого¹⁴. Общественный имидж кино делал акцент на атмосфере реальности, «схваченной» на пленку, давая понять тем самым, что кино

¹⁴ Степень этой лжи хорошо видна на материале фильмов Энди Уорхола первой половины 1960-х — возможно, единственной реальной попытке создать кино без языка.

есть нечто вроде фотографирования того, что находится перед камерой, а не создание спецэффектами чего-то, что не существовало никогда («creating the “never-was”»)¹⁵. Рирпроекция и техника синего экрана, маскировки и дорисовки, зеркала и макеты, перепроявка киноплёнки, оптические эффекты и другие технологии, которые позволяли кинорежиссерам конструировать и видоизменять движущиеся изображения и могли таким образом обнаружить, что кино не отличалось по сути от анимации, были отодвинуты на периферию кино его практиками, историками и критиками¹⁶.

¹⁵ Я позаимствовал это определение спецэффектов у Дэвида Самуэльсона. См.: *Samuelson D. Motion Picture Camera Techniques*. London: Focal Press, 1978.

¹⁶ Следующие примеры иллюстрируют это непризнание спецэффектов; дополнительные примеры можно легко найти. Первый пример из популярных рассуждений на тему кино. Глава «Making the Movies» в книге Кеннета В. Лэйша (Kenneth W. Leish) «Cinema» (New York: Newsweek Books, 1974) содержит рассказы об истории киноиндустрии. Герои этих историй — актеры, режиссеры и продюсеры; художники по спецэффектам упомянуты только однажды. Второй пример из академической среды: авторы авторитетного труда «Aesthetics of Film» (1983) утверждают, что «цель нашей книги состоит в том, чтобы обобщить с комплексной и дидактической точки зрения разнообразные теоретические попытки исследовать эти эмпирические понятия [термины из словаря киноспециалистов технического профиля], включая такие слова, как *frame vs. shot* (кадр vs. кадр), терминологию специалистов съёмочной группы, понятие идентификации (*identification*), зародившееся в критическом лексиконе, и т.д.». Тот факт, что в книге нигде не упоминаются технологии спецэффектов, отражает общую нехватку исторического и теоретического интереса к этой теме со стороны исследователей кино. Работа Д. Бордуэлла и К. Томпсона (Bordwell and Thompson) «*Film Art: An Introduction*», которая используется в качестве стандартного учебника в программах по кино для студентов, немного лучше, поскольку в ней спецэффектам посвящены три страницы из пятисот. В итоге соответствующая статистика: библиотека Калифорнийского университета, Сан-Диего, содержит 4273 наименования работ, каталогизированных по теме «кинофильмы», и только 16 — по теме «спецэффекты кино». В числе немногих важных работ кинотеоретиков, раскрывающих широкое культурное значение спецэффектов, см. тексты Вивиан Собчак (Vivian Sobchak) и Скотта Букэтмена (Scott Bukatman). Норман Кляйн (Norman Klein) в настоящее время работает над историей спецэффектов среды.

См.: *Kenneth W. Leish. Cinema*. New York: Newsweek Books, 1974; *Aumont J., Bergala A., Marie M., Vernet M. Aesthetics of Film*, trans. Richard Neupert. Austin:

В 1990-е вместе с переходом к компьютерным медиа эти маргинализованные техники переместились в центр.

Переопределение кино

Очевидный признак этого перехода заключается в той новой роли, которую компьютерные спецэффекты начали играть в голливудской киноиндустрии в 1990-е. Многие блокбастеры движимы как раз спецэффектами; извлекая пользу из их популярности, Голливуд даже создал новый мини-жанр «The Making of...», видеофильмы и книги, в которых рассказывается, как спецэффекты создавались.

Я возьму в качестве примера спецэффекты из голливудских фильмов 1990-х, чтобы проиллюстрировать некоторые возможности цифрового кинопроизводства. До недавнего времени голливудские студии были единственными, у кого были деньги на цифровое оборудование и оплату труда по производству цифровых эффектов. Однако переход к цифровым медиа влияет не только на Голливуд, но и на все кинопроизводство целиком. Поскольку традиционная кинотехнология повсеместно заменяется технологией цифровой, логика кинопроизводственного процесса пересматривается. То, что я описываю ниже, представляет собой новые принципы цифрового кинопроизводства, которые равным образом действительны для индивидуального и коллективного кинопроизводства, независимо от того, используется ли при этом самое дорогое аппаратное и программное обеспечение или любительские эквиваленты.

Рассмотрим следующие принципы цифрового кинопроизводства.

Вместо того, чтобы снимать физическую действительность, теперь можно создавать киноподобные кадры непосредственно на компьютере при помощи компьютерной 3D-анимации. В результате снятые кадры реального действия лишены своей роли единственного возможного материала, из которого может быть создан фильм.

Как только появилась возможность оцифровки снятых кадров реального действия (или записи этого действия сразу в цифровом формате), они потеряли свое исключительное, индексальное, родство

University of Texas Press, 1992. P. 7; *Bordwell D., Thompson K.* Film Art: an Introduction, 4th ed. New York: McGraw-Hill, Inc., 1993; *Sobchack V.* Screening Space: The American Science Fiction Film. 2nd ed. New York: Ungar, 1987; *Bukatman S.* The Artificial Infinite // Visual Display / Eds. Lynne Cooke and Peter Wollen. Seattle: Bay Press, 1995.

с дофильмовой реальностью (т. е. тем, что предшествовало съемке фильма). Компьютер не делает различий между изображением, полученным посредством съемочного объектива, изображением, созданным при помощи программы рисования, и изображением, синтезированным в пакете программ для работы с 3D-графикой, так как все они состоят из одного и того же материала — пикселей. А пиксели, независимо от их происхождения, легко видоизменять, заменять один на другой и т. д. Отснятый метраж (кадры реального действия), таким образом, сводится лишь к еще одним графическим данным, не отличающимся от изображений, созданных вручную¹⁷.

Если в традиционном кинопроизводстве отснятые кадры реально-го действия остаются нетронутыми, то сейчас они функционирует как сырой материал для применения к ним в дальнейшем технологий композитинга, анимации и морфинга. В результате, сохраняя одновременно визуальный реализм, присущий лишь фотографическому процессу, фильм обретает пластичность, которая ранее была возможна только в живописи и мультипликации. Если использовать наводящее на размышления название популярной программы для морфинга изображений, то можно сказать, что цифровые режиссеры работают с «эластичной реальностью». Например, начальный кадр фильма «Форрест Гамп» (Земекис, «Paramount Pictures», 1994, спецэффекты производства «Industrial Light and Magic») позволяет проследить за необычайно долгим и очень замысловатым полетом птичьего пера. Чтобы сделать такой кадр, реальное перо было заснято в различных положениях на синем фоне; этот материал затем был анимирован и совмещен с кадрами ландшафта¹⁸. И вот результат: новый вид реализма, который можно описать как «что-то, что выглядит в точности, как если бы имело место в действительности, хотя на самом деле иметь его не могло».

В традиционном кинопроизводстве редактирование и создание спецэффектов были строго разграниченными видами работы. Редактор трудился над порядком следования изображений; а любое вмешательство в изображение осуществлялось профессионалами в области

¹⁷ О дискуссии по вопросу отнесения фотографического к графическому см.: *Lunenfeld P. Art Post-History: Digital Photography and Electronic Semiotics // Photography after Photography / Eds. Hubertus von Amelunxen, Stefan Iglhaut, and Florian Rötzer. Munich: Verlag der Kunst, 1995. S. 58–66.*

¹⁸ Чтобы увидеть весь список специалистов компании «Industrial Light and Magic», работавших над фильмом, см.: *SIGGRAPH '94 Visual Proceedings. New York: ACM SIGGRAPH, 1994. P. 19.*

спецефффектов. Компьютер стирает это различие. Обработка отдельных изображений при помощи программы рисования или алгоритмическая обработка изображений (image processing) становятся такими же легкими, как выстраивание ряда изображений во времени. Обе технологии используют функции «cut and paste». Как показывает эта основная компьютерная команда, модификация цифровых изображений (или оцифрованных данных) не чувствительна к особенностям времени и пространства или к различиям в масштабе. Так, изменение порядка следования изображений во времени, совмещение их затем в пространстве, видоизменение частей отдельных изображений и изменение отдельных пикселей становится одной и той же операцией, концептуально и практически.

Учитывая перечисленные выше принципы, мы можем определить цифровой фильм следующим образом:

цифровой фильм = отснятые кадры реального действия + рисование + обработка изображений (image processing) + композитинг + компьютерная 2D-анимация + компьютерная 3D-анимация

Кадры реального действия могут быть сняты как на пленку или видео, так и записаны прямо в цифровом формате¹⁹. Рисование, обработка изображений (image processing) и компьютерная анимация касаются в той же мере процессов видоизменения (модификации) уже существующих образов, в какой и процессов создания новых. В сущности, само по себе различие между созданием и видоизменением, такое очевидное в тех медиа, которые базируются на пленке (фотографирование versus проявочные процессы в фотографии; производство versus постпроизводство в кино), уже не относится к цифровому кино, поскольку каждое изображение, независимо от его происхождения, проходит через множество программ, прежде чем попадет в финальную версию фильма²⁰.

¹⁹ В этом отношении 1995 год может быть назван годом цифровых медиа. На съезде Национальной ассоциации телерадиовещательных компаний в 1995-м компания Avid Technology, Inc. показала рабочую модель цифровой видеокамеры, которая делала запись не на видеокассету, а прямо на жесткий диск. Как только цифровые камеры начнут широко использоваться, у нас больше не будет оснований говорить о цифровых медиа, поскольку процесс оцифровки будет ликвидирован.

²⁰ Есть другое, даже более радикальное определение: цифровой фильм = $f(x, y, t)$. Это определение с радостью приветствовали бы сторонники абстрактной

Давайте кратко сформулируем эти принципы. Отснятый метраж представляет собой сейчас лишь сырье, которое подлежит обработке вручную, — анимированию, соединению со сценами, созданными на компьютере в технологии 3D, и закрашиванию. Итоговые изображения состояются из различных компонентов ручным способом, и все компоненты либо целиком созданы «с нуля», либо вручную модифицированы. Теперь мы можем наконец ответить на вопрос: «Что такое цифровое кино?». *Цифровое кино — частный случай анимации, которая использует отснятые кадры реального действия в качестве одной из многих своих составляющих.*

Это может быть перечитано в свете истории движущегося изображения, коротко изложенной выше. Ручное изготовление и оживление изображений породили кинематограф и оказались маргинализованы... только для того, чтобы вернуться в качестве фундамента цифрового кино. История движущегося изображения таким образом совершает полный цикл. *Зародившись из анимации, кино вытолкнуло ее на собственную периферию, с тем чтобы в итоге стать одним из ее частных случаев.*

Отношения между «нормальным» кинопроизводством и спецэффектами также полностью переворачиваются. Спецэффекты, которые предполагали вмешательство человека в отснятый машиной материал и которые в связи с этим выводились на периферию кино на протяжении всей его истории, становятся нормой цифрового кинопроизводства.

Та же самая логика распространяется на отношения между производством и постпроизводством. Кино традиционно подразумевало процесс «подготовки» физической реальности к съемке, что делалось при помощи декораций, моделей, режиссуры, операторского искусства и т. д. Случавшиеся время от времени манипуляции с отснятой пленкой (например, посредством оптической печати) были незначительны по сравнению с масштабной обработкой действительности, находя-

анимации. Поскольку компьютер расщепляет каждый кадр на пиксели, весь фильм может быть определен как функция, которая, придавая горизонтальное, вертикальное и временное положение каждому пикселю, возвращает его (кадра. — *Примеч. переводчика*) цвет. Это фактически то, как компьютер представляет себе фильм, представление, в котором есть удивительное сходство с одним хорошо известным авангардистским видением кино! Для компьютера фильм есть абстрактная конфигурация одновременно меняющихся цветов, а не чего-то, что создано «съемкой», «нарративом», «актерами» и т. д.

щейся перед камерой. В цифровом кинопроизводстве отснятый метраж больше не конечный пункт процесса, а просто сырье, которое будет обрабатываться на компьютере, где и будет происходить реальное конструирование кадра. Говоря коротко, производство становится только первой стадией постпроизводства.

Следующие примеры иллюстрируют эти новые взаимоотношения между различными стадиями процесса кинопроизводства. Традиционная запись на киноленту на съемочной площадке для фильма «Звездные войны: Эпизод 1 — Скрытая угроза» (Лукас, 1999) была произведена всего за шестьдесят пять дней. Период же постпродакшн растянулся более чем на два года, так как 95 % фильма (приблизительно 2000 кадров от их общего числа 2200) было создано на компьютере²¹.

Еще два примера демонстрируют переход от реконфигурации реальности к реконфигурации ее изображений. Из аналоговой эпохи: для сцены фильма «Забриски Пойнт» (1970) Микеланджело Антониони, стараясь добиться особенно насыщенного цвета, приказал нарисовать поле травы. Из цифровой эпохи: чтобы изобразить старт космического корабля в картине «Аполлон 13» (Ховард, 1995, спецэффекты производства «Digital Domain»), киностудия произвела съемки в оригинальном месте запуска, на мысе Канаверал. Художники из «Digital Domain» отсканировали пленку и трансформировали видеоряд на компьютерных рабочих станциях, удалив из него современные строения, дорисовав к стартовой площадке траву и раскрасив небо, для придания ему более драматичного вида. Обработанная этим способом пленка была преобразована в трехмерную форму, на основе которой была создана виртуальная структура, которую затем анимировали таким образом, чтобы она соответствовала 180-градусному движению установленной на кран-тележке камеры, следящей за взлетом ракеты²².

Этот последний пример приводит нас к другой трактовке цифрового кино — как рисования. В своем анализе цифровой фотографии Митчелл фокусирует наше внимание на том, что он называет специфической изменяемостью цифрового изображения: «Основное свойство цифровой информации состоит в том, что ею можно легко и очень быстро манипулировать при помощи компьютера. Это просто вопрос

²¹ См.: *Parisi P.* Grand Illusion // *Wired* 7.05 (May 1999). P. 137.

²² См.: *Robertson B.* Digital Magic: Appolo 13 // *Computer Graphics World*. August 1995. P. 20.

замены старых цифр на новые... Компьютерные инструменты для трансформации, комбинирования, видоизменения и развертки изображения являются такими же необходимыми для цифрового художника, как кисти и краски для живописца»²³. Как указывает Митчелл, эта «специфическая изменяемость» стирает разницу между фотографией и рисунком. Поскольку фильм — это серия фотографий, было бы правильно распространить аргументацию Митчелла и на цифровой фильм. Так как художник способен легко манипулировать отснятым и оцифрованным материалом, как в целом, так и отдельными кадрами, фильм, в общем смысле, становится серией рисунков²⁴.

Разрисовывание оцифрованных кинокадров вручную, ставшее возможным благодаря компьютеру, — по всей вероятности, самый драматичный пример нового статуса кино. Не замкнутое более только на своем фотографическом истоке кино открывается навстречу живописи. Цифровое разрисовывание есть также самый очевидный пример возвращения кино к своим истокам из XIX в. — в данном случае, к изготовленным вручную изображениям в слайдах волшебного фонаря, фенакестископу и зоотропу.

Мы обычно понимаем компьютеризацию как автоматизацию, но здесь очевиден противоположный эффект: то, что ранее записывалось камерой автоматически, теперь должно быть покадрово нарисовано. И не просто десяток картинок, как в XIX в., а тысячи и тысячи. Мы можем провести еще одну параллель с практикой ручного раскрашивания в различные цвета (в соответствии с настроением сцены) кадров на пленке, распространенной в ранний период немого кино²⁵. Сегодня некоторые из самых сложных визуальных цифровых эффектов часто достигаются использованием того же самого простого способа: старательным преобразованием вручную тысяч и тысяч кадров. Комбинированная печать кадров производится как для маскировки (посредством цифрового «мэт-пэинтинга»), так и для прямого изменения изображений — как, например, в фильме «Форрест Гамп», где прези-

²³ *Mitchell W.J.* The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1992. P. 7.

²⁴ Полное преимущество преобразования времени в пространство 2D, демонстрировавшееся уже в первом киноаппарате Эдисона, сегодня вполне осуществимо: можно менять события во времени, буквально рисуя на последовательности кадров, трактуя их как единое изображение.

²⁵ См.: *Robinson D.* Op. cit. P. 165.

дента Кеннеди заставили произносить новые фразы, покадрово изменяя форму его губ²⁶. В принципе, имея достаточное количество времени и денег, можно создать то, что станет цифровым фильмом «в высшей степени»: 129 600 кадров (90 минут), нарисованных «с нуля» и полностью вручную, но неотличимых по внешним признакам от живой фотографии.

Концепт цифрового кино как рисования может быть развернут и другим способом. Я хотел бы сравнить переход от аналогового кинопроизводства к цифровому с переходом от фрески и темперы к живописи маслом в период раннего Ренессанса. У живописца, создающего фреску, имеется ограниченный интервал времени до того момента, как краска высохнет, и как только она высохла, больше никаких изменений в изображение внесено быть не может. Точно так же традиционный кинорежиссер располагает ограниченными возможностями видоизменения изображений, как только они оказались записаны на пленку. Средневековую живопись темперой можно сравнить с практикой спецэффектов в аналоговый период кино. Живописец, работающий с темперой, мог менять и переделывать изображение, но процесс был кропотливым и медленным. Мастера средневековья и раннего Возрождения тратили до шести месяцев на то, чтобы написать всего несколько дюймов полотна. Переход на масло существенно раскрепостил живописцев, позволив им быстро создавать композиции значительно большего размера (здесь можно вспомнить, например, полотна Веронезе и Тициана), равно как и работать над ними столько времени, сколько необходимо. Это изменение в технологии живописи привело художников Ренессанса к созданию новых видов композиций, новых изобразительных пространств и новых нарративов. Подобным образом, давая возможность режиссеру обращаться с киноизображением как с картиной маслом, цифровая технология переопределяет то, что может быть сделано с кино.

Если цифровой композитинг и цифровое рисование могут считаться расширением технологий традиционной анимации (так как созданные на компьютере изображения располагаются вглубь одно над другим в параллели, подобно фазам движения на мультипликационном

²⁶ См.: «Industrial Light & Magic alters history with MATADOR», демонстрационный материал студии Parralax Software, Конференция SIGGRAPH 95, Лос-Анджелес, август 1995.

станке), современные методы базирующегося на компьютерных технологиях постпродакшн превращают кинопроизводство в разновидность анимации другим путем. При помощи этих методов фотокадры естественного (неанимационного) движения и/или графические элементы помещаются в виртуальное 3D-пространство, давая тем самым режиссеру возможность свободно передвигать в этом пространстве виртуальную камеру, делая «наезд» и панорамируя. Таким образом операторское искусство подчиняется компьютерной 3D-анимации. Мы можем расценивать эти методы как продолжение использования многоплановой камеры для анимационной съемки. Однако если камера, установленная над многоплановым станком, могла двигаться только перпендикулярно изображениям, сейчас она может перемещаться по произвольной траектории. Примером коммерческого фильма, основанного на этой новой технологии, которая может в один прекрасный день стать стандартом кинопроизводства (так как дает режиссеру наибольшую свободу действий), является «Аладдин» студии «Уолт Дисней»; в качестве образца независимого кино, в полной мере осваивающего новые эстетические возможности этой методики без подчинения ее традиционному кинематографическому реализму, выступает картина «The Forest» (реж.Тамаш Валицки).

В разделе «Композитинг» я подчеркнул, что цифровой композитинг можно считать промежуточным шагом между изображениями 2D и компьютерными образами 3D. Современный метод постпроизводства демонстрирует следующую логическую ступень, ведущую к трехмерным изображениям, целиком созданным при помощи компьютера. Вместо 2D-пространства «традиционной» композиции, мы теперь имеем слои движущихся изображений, расположенных в виртуальном пространстве 3D.

Читатель, ознакомившийся с моим анализом новых возможностей цифрового кино, может задаться вопросом, почему я провел параллели между цифровым кино и докинематографическими техниками XIX в. и не упомянул о веке XX, а именно о киноавангарде. Разве режиссеры киноавангарда не освоили уже многие из этих новых возможностей? Развивая идею кино как рисования, Лен Ли, один из пионеров абстрактной анимации, практиковал рисование прямо на пленке уже в 1935-м; за ним последовали Норман Макларен и Стэн Брэкидж — последний активно покрывал отснятую пленку точками, царапинами, брызгами краски, мазками и линиями, чтобы превратить свои филь-

мы в эквивалент абстрактного экспрессионизма. В более общем смысле один из главных импульсов авангардного кино от Леже до Годара состоял в комбинировании кинематографического, живописного и графического путем совмещения отснятых кадров реального действия и анимации в одном фильме или даже в одном кадре, видоизменения этого отснятого метража различными способами или наложения друг на друга печатных текстов и кинокадров.

Когда режиссеры-авангардисты комбинировали разнородные изображения в границах одного кадра, или зарисовывали и царапали пленку, или какими-либо другими способами восставляли против индексальной идентичности кино, они работали вопреки «нормальным» процедурам кинопроизводства и предустановленным путям использования пленочной технологии. («Сырая» кинопленка не предназначена для рисования на ней.) Тем самым они действовали на периферии коммерческого кино не только в эстетическом отношении, но также и в техническом.

Одно общее следствие цифровой революции состоит в том, что авангардистские эстетические стратегии внедряются в команды и интерфейсные метафоры компьютерного программного обеспечения²⁷. Говоря коротко, *авангард оказался материализован в компьютере*. Технология цифрового кино служит здесь показательным примером. Авангардистская стратегия коллажа вновь возникла в качестве команды «cut and paste», самой базовой операции, которую можно произвести над цифровыми данными.

Идея рисования на пленке оказалась реализованной в функции рисования, имеющейся в компьютерных программах киноредактирования. Авангардистская практика комбинирования анимации, печатных текстов и отснятых кадров реального действия повторяется в конвергенции методов анимации, производства титров, рисования, композитинга и редактирования в пакете программ «all-in-one». Наконец, практика совмещения нескольких пленочных изображений в одном кадре (как, например, в «Механическом балете» Леже или в фильме «Человек с киноаппаратом») также оказалась технологически узаконенной, учитывая, что все компьютерные программы редактирования, включая Photoshop, Premiere, After Effects, Flame и Cineon, предполагают по умолчанию, что цифровое изображение состоит из отдельных многочисленных слоев. В общем, то, что мы привыкли считать исклю-

²⁷ См. мою работу «Avant-Garde as Software» (<http://visarts.ucsd.edu/~manovich>)

чением для традиционного кино, стало нормальным, заданным методом цифрового кинопроизводства, непосредственно включенным в технологический замысел²⁸.

От кино-глаза к кино-кисти

В XX в. кино играло две роли сразу. В качестве медиа-технологии оно выполняло функцию фиксации и консервации видимой действительности. Проблема видоизменения однажды снятых кадров заключалась в том же самом, что придавало ему ценность документа, гарантируя его подлинность. Та же самая неподатливость определила рамки кино как «супержанра» нарратива реального действия. Хотя кино подразумевает разнообразие стилей — результат усилий многочисленных режиссеров, художников и операторов, эти стили имеют осязаемое семейное сходство. Их всех роднит процесс съемки, элементами которого являются объективы, регулярная временная дискретизация и фотографические медиа. Они все суть порождения машинного видения.

Изменяемость цифровых данных снижает ценность отснятых материалов как документов реальности. Оглядываясь назад, мы можем увидеть, что присущий кинематографу XX в. режим визуального реализма (результат автоматической записи видимой действительности) был только исключением, отдельным случаем в истории визуальной репрезентации, которая всегда подразумевала (и теперь снова подразумевает) изготовление изображений вручную. Кино становится своеобразным ответвлением живописи — живописи во времени. Оно больше не кино-глаз, а кино-кисть²⁹.

²⁸ Об экспериментах по рисованию на пленке такими художниками, как Лен Ли, Макларен и Брэкидж, см.: *Russet R., Starr C. Experimental Animation. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976. P. 65–71, 117–128; Adams Smith P. Visionary Film. 2d ed. Oxford University Press. P. 230, 136–227.*

²⁹ Именно Дзига Вертов ввел в 1920-е гг. термин «кино-глаз», чтобы описать способность киноаппарата «записывать и организовывать отдельные особенности феномена жизни в единое целое, в субстрат, в вывод». Для Вертова именно показ «кинофактов», построенных, как если бы они были на материальных свидетельствах, определяет саму природу кино. См.: *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov / Ed. Annette Michelson, trans. Kevin O'Brien. Berkeley: University of California Press, 1984. Цитата из «Artistic Drama and Kino-Eye», первоначальная публикация в 1924 г., с. 47–49, 47.*

Привилегированная роль, которую играет в цифровом кино создание изображений вручную, является примером более широкой тенденции — возвращения докинематографических техник приведения картинки в движение. Хотя и маргинализированные утвердившимся в XX в. нарративным кинематографом реального действия, который низвел их до области мультипликации и спецэффектов, эти техники вновь появляются в качестве фундамента цифрового кинопроизводства. То, что выполняло в кино дополнительную функцию, становится его нормой; то, что находилось на периферии, перемещается в центр. Компьютерные медиа возвращают нам то, что было вытеснено из кино.

На основании примеров, приведенных в настоящем разделе, можно предположить, что те направления, развитие которых оказалось приостановлено на рубеже веков, когда в современной культуре движущегося изображения стало преобладать кино, теперь вновь начинают осваиваться. Культура движущегося изображения снова находится в процессе переопределения; кинематографический реализм превращается из доминирующего вида во всего лишь одну из возможных опций.

ГЛАВА 3

КОНТЕКСТЫ

ТЕРЕЗ ЖИРО

Перевод с французского
Алексея Васильева

КИНО И ТЕХНОЛОГИЯ

Первая публикация: *Giraud T. Cinéma et technologie. Paris: PUF, 2001.*

Онтология Базена

Что такое кино? Отвечая на этот вопрос, первый великий критик Андре Базен решил дать онтологическое определение кино. Это определение мы от него и унаследовали. И так, онтология Базена, по сути своей, техницистская. Именно автоматическая фиксация реальности делает кино искусством. «Впервые, — пишет он, — образ внешнего мира создается автоматически, без творческого вмешательства человека»¹. На самом деле, упразднить человеческий труд в процессе производства объекта — характерная черта автоматизации как в искусстве, так и в промышленности. Автоматическая техника представляет нам образ, ускользающий от всякой субъективности, так сказать — объективный образ. Тем не менее было бы ошибкой спутать объективность воспроизводства с объективностью репрезентации объекта. Автоматическая объективность не является объективностью объективирующей, она освобождает объект из мира репрезентаций. Это — столь дорогие для Росселлини (Rossellini) «вещи такие, какие они есть», именно такие, какими они являются до всякой интерпретации со стороны противостоящего им субъекта, именно то, что, по мнению Робера Брессона, «никакой человеческий глаз не способен ухватить»².

¹ *Bazin A. Ontologie de l'image cinématographique // Qu'est ce que le cinéma? Les Editions du Cerf, 1985. P. 13.*

² *Bresson R. Notes sur le cinématographe. Paris: Ed. Gallimard, 1975, 1988. P. 38.*

Конечная цель искусства по Вальтеру Беньямину

Вальтер Беньямин делает вывод, что переход от первичной техники, орудия, к технике вторичной — автоматической машине с необходимостью влечет за собой переворот и в конечной цели искусства. Камера и магнитофон не являются такими же орудиями, как резец скульптора или кисть художника. Это — инструменты восприятия. Они не служат больше изготовлению произведений искусства. Они позволяют воспринимать то, что изготовление оставляет в стороне, ту общую почву, из которой возникают вещи, тот «неисчерпаемый резервуар всех экспериментальных ходов»³. Сущность искусства не заключается более в конечном продукте — произведении искусства (еще Ницше говорил, что именно окончание дает начало искусству). Искусство состоит теперь в процессе появления, в самом *происходящем* движении. Художественный жест заключается теперь не в том, чтобы уложить бесконечность мысли в конечность объекта (Гегель), а в том, чтобы заставить проявиться скрытую бесконечность в том, что уже закончено, обнаружить движение в лоне неподвижности. Это то, что в конце XIX века проделал ученый Этьен-Жюль Марей (Etienne-Jules Marey) с фотографией и сегодня еще делает кинематографист Аббас Киаростами (Abbas Kiarostami). Ученого и кинематографиста объединяет экспериментальный характер их деятельности и общий объект — объективные возможности (*virtualités*) реальности. Возможность (*virtualité*) не противостоит более реальной действительности, фиктивное не противостоит реальному, а субъект — объекту. Жизнь — необъятная громада, находящаяся в состоянии постоянных трансформаций. «И жизнь продолжается» вместо «Вкуса черешни».

Неизбежное свойство техники

Если искусство должно использовать технику своего времени, а мы полагаем, что это так и есть, то ему следует делать это по крайней мере осознанно. Автоматическая техника меняет отношение человека к миру, субъекта — к объекту. Перед лицом этого переворота мнимая цифровая революция выступает скорее как контрреволюция, возвра-

³ Benjamin W. Parapolipomenes — et variantes — de l'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée. Paris: Ecrits français, Paris, Ed. Gallimard, 1991. P. 188.

шение к уже достигнутому, поддержание status quo. В самом деле, что нам обещают сторонники цифровой революции, как не возвращение субъекта туда, где его не должно было уже быть, в сферу автоматического воспроизводства? «Цифровая техника (le numérique) освобождает творчество»⁴, — можно прочесть практически повсюду, где речь идет о версии hardware (синтетический образ, использованный Георгом Лукачем /Georges Lucas/), или о версии software (камера DV — Digital Video — рассчитанная почти на любой кошелек). Вычислительная способность компьютера дает непосредственный доступ к воображению автора, миниатюрность позволяет обнаружить в самой аппаратуре утраченную непосредственность отношения человека и мира. В чем же состоит революция? В том, чтобы, благодаря прогрессу автоматизации, заставить забыть о неизбежной опосредованности, которую вносит техника. «В маленькой камере интересно то, что она ничего не меняет»⁵. Отсюда возникает то значение, которое придается субъективному взгляду автора. Взгляду, идущему на смену автоматической объективности. Тем не менее автоматическая объективность никуда не исчезла. Она лишь поменяла место своего расположения. Из отправной точки она стала пунктом назначения, из объективной данности — объективностью репрезентации. На этом трюке основан успех такого фильма, как «Festen», истинной модели нового авторского кино. Вся постановка фильма заимствует документальную форму благодаря хорошо вписанной в мизансцены автоматической фиксации. Документальный стиль придает вымыслу силу подлинности. Тот же самый эффект прямого вторжения зрителя в мир авторского воображения производят и «Звездные войны». «Фиксация реальности не является неотъемлемой чертой цифровой техники. Она производит не документ, а вымысел»⁶. Этот чистый вымысел не имеет с реальностью более ничего общего, но предстает как ее возможность, поскольку этот вымысел зафиксирован автоматически. Цифровая техника позволяет перевернуть отношения между вымыслом и реальностью. Объективация вымысла заменяет объективный вымысел реальности. Не является ли это точным определением знаменитой «иллюзии реальности», которая,

⁴ Filloux Fr. Editonal à propos de la sortie de *La menase fantôme* de George Lucas // Libération. 1999. 13 octobre.

⁵ Sinapi J.-P. E Lequeret dans les *Cahiers du cinema* // Petites caméras sur grand écran. 2000. No. 544, mars.

⁶ Blumenfeld S. *La menase fantôme* de George Lucas // Le Monde. 1999. 13 octobre.

некогда столь хулимая, кажется, стала сегодня настолько присущей кино, что не составляет более никакой проблемы?

Иллюзия реальности

Как эта иллюзия реальности входит в кино? Если кинематографист рассматривает автоматическую машину как орудие, отданное в распоряжение художника, и продолжает заниматься искусством как прежде, то под властью цифрового изображения это происходит так же, как и в эпоху господства изображения аналогизирующего (*l'image analogique*). Тогда и только тогда начинается провозглашенное Ги Дебором «общество спектакля» и внезапно возникает его закономерное следствие — презренный зритель. Ибо «общество спектакля» не является социальным феноменом. Оно — «вездесущее утверждение выбора, уже сделанного в сфере производства»⁷, утверждение автоматизма, преобразованного волшебным фонарем. Но ведь волшебная автоматическая машина становится именно этим, скрывая, при изначальной очевидности результата, процесс возникновения, само движение возникновения объекта таким, каким он и возник. Тогда человек — не более чем зритель результата действия машины. Она предоставит ему лишь тщательно доработать, организовать, привести в соответствие со своим вкусом результаты своей деятельности — образы — с тем, чтобы сделать из них искусство, искусство фантазмагии, о котором говорит Беньямин. Для этой цели ему остается лишь добавить к этому автоматически полученному образу достижения других техник — романа (повествование), театра (мизансцена), живописи (художественный образ). Гриффит всегда был в этом беспорным мастером. Отсюда и проистекает представление о кино как о несамостоятельном искусстве (*l'art imparfait*). Но несамостоятельным кино становится главным образом тогда, когда отказывается от своего инструментария.

Движение в кино

Начиная с этой дифференциации орудия и автоматической машины, кино делится (и всегда было разделено) на современное и архаическое. Это началось с самых его истоков, с изобретения самого аппарата. В то время как Эдисон (Edison) стремился создать волшебный

⁷ *Debord G. L'société du spectacle*, § 6. Paris, Ed. Gallimard, 1992. P. 5.

фонарь, Люмьер, продолжая дело Марея (Marey), изобретал автоматический аппарат восприятия движения.

Кинематографисты, которые, вслед за Люмьером, пользуются камерой как инструментом восприятия, сделали кино таким искусством, которое ничего не должно другим видам искусства, искусством преимущественно современным, поскольку оно использует технику своего времени. Начиная с Чаплина и до Киаростами, или до Джона Ву, включая Дрейера, Хичкока, Озу, Брессона, Росселлини... На самом деле, их было много. Все признаны великими кинематографистами. Однако, быть может, не было в достаточной мере выяснено, из чего же собственно сделано их искусство. Если кино — искусство движения, то само искусство не есть то, что зависит от того, как движение добавлено к объективности автоматического образа или же отнято от него. Все меняется, и радикально, если добавлять непрерывное движение аппарата к мгновенности фотографии, или если исследовать движение у самых истоков мгновенности, если поместить себя «в состояние зарождения объективации»⁸. Джон Ву — современный кинематографист, поскольку ему удалось зафиксировать движением мгновение. Эти необычайные хореографии напоминают движущиеся фигуры Марея.

Почему лучшие фильмы врезаются в память в форме эскиза, характерной черты, наброска? Потому что они заставляют нас забыть о понятии образа, поскольку «нужно, чтобы образы изгнали идею образов»⁹, как нам говорит Брессон (Bresson). Отсюда проистекает важность последовательности соединения и роль монтажа, которая заключается не в прибавлении и умножении, а в вычитании и дифференциации. «Сила монтажа в том, что он позволяет вовлечь в творческий процесс сердце и разум зрителя»¹⁰.

Человек и автомат: Чаплин и Брессон

Для Брессона автоматизм — настоящая удача. Он освобождает его от тягостной обязанности заниматься репрезентацией окружающего

⁸ *Bachelard G.* La formation de l'esprit scientifique, librairie philosophique J.Vrin. 1972. P. 248.

⁹ *Bresson R.* Op. cit. P. 72.

¹⁰ *Eisenstein S. M.* Le film: sa forme, son sens. Paris: Ed. Christian Bourgois. 1976. Ed. 1. P. 227.

мира. Будучи объективным, автоматический образ показывает то, что непосредственно дано зрению. Мир, мир объектов, уже здесь, уже объективирован. Таково великое новаторство кинематографа, уведящего нас столь далеко от конфликта между иллюзией и реальностью. Реальность теряет свою бесспорную естественную очевидность и позволяет проявиться собственной механической сфабрикованности. У Брессона, как и у Чаплина, человек появляется сначала именно как автомат, вещь, воспроизводящая себя, в процессе движения среди других вещей. Этот мир, возникший благодаря «скрупулезной индифферентности машины»¹¹, может быть и аморфным, но, помещенный в форму, он будет отныне следовать определенным правилам, проистекающим из автоматической объективности. Как аппарат для воспроизводства реальности, кино позволяет показать все то, что в реальности еще не является автоматически детерминированным и тем самым обращается к детерминации со стороны людей. Истинным движением в кино является такое движение, которое позволяет снова пройти путь от объекта к субъекту. Субъект появится здесь не иначе как сведенный к объекту, человек — к автомату, человеческое — к тому нечеловеческому, что в нем есть. Это был урок великой школы бурлеска.

Экспериментальный вымысел: Дрейер и Хичкок

В отличие от орудия, автоматическая машина показывает процесс трансформации, движение мысли, непрерывно циркулирующей между той наличной реальностью, которая уже дана машиной, и тем многообразием возможностей, которые лишь смутно угадываются в ее недрах. Это — то, что называется вымыслом. Чисто фиктивное предположение, столкнувшееся со своим возможным проявлением в лоне автоматической объективности. В отношении вымысла можно лишь гипотетически говорить о его возможности стать реальностью, а те образы видимой реальности, которые он принимает, следует рассматривать как результат случайности. Это тот путь к самой сути, которым Дрейер заставляет следовать своих персонажей. Эта суть заключается не в том, «как если бы» реалистического воспроизводства, а в «как» экспериментального действия. Вопрос не в том, «что сейчас произойдет», а в том, «как это сейчас произойдет». В конце пути Гертруда не обязательно будет жива, но обязательно будет любима. В «Гертруде»

¹¹ *Bresson R.* Op. cit. P. 38.

Дрейер противопоставил очевидность истории, плоскую жизни на экране и условие возможности самой этой истории, любовь как экзистенциальную потребность.

Вымысел — не история (тут слишком много историй, как говорил Росселлини). Это — попадание в экспериментальную ситуацию. Эксперимент в кино заключается в создании событийного дисконтинуитета, взламывающего непрерывность зрелища, создаваемого механической аппаратурой. Мас Guffin¹² Хичкока также не представляет собой в этом смысле ничего другого. Он показывает те пути, направления, посредством которых автоматы, застывшие иллюзорные массы противопоставлены событиям, которые, превосходя их, раскрывают то, что в человеке является самым необычайным — его предназначенность к бытию. У кино, вероятно, и нет другого предмета интереса, кроме поиска ответа на один вопрос: как делать искусство при помощи автоматической техники воспроизводства реальности? Как показать, что объективный мир не является замкнутым и завершенным, закрытым для вымысла и чуждым человеку? Итак, нет никаких оснований поворачиваться к нему спиной и создавать фабрики грез, Hollywood или Dreamworks, ибо все еще можно изобрести. Кино суждена долгая жизнь в нашем мире, при условии, что оно останется верным своему обещанию оставаться силой художественного вымысла реальности.

Автоматическая онтология Андре Базена

Для того чтобы узнать, угрожает ли цифровая техника кино, сначала следует ответить на следующий вопрос: за что любили кино и за что его все еще продолжают любить? Критик Серж Даней (Serge Daney) разделил поклонников кино на тех, кто предпочитает зал, и тех, кто предпочитает фильм, на тех, кто любит «кино», искусство зала (l'art de la salle), и тех, кто любит «Кино», искусство фильма (l'art du film)¹³. В чисто культурном плане это различие вполне банально. Речь идет об оппозиции кино как эскапистского ритуала (rituel de sortie) и кино для киноманов. Однако в техническом контексте эта оппозиция приобрета-

¹² «Мас Guffin — это же имя, данное всему жанру action. Похищать... бумаги — похищать... документ, красть... секрет. На самом деле это не имеет значения, и логики напрасно будут искать истину в Мас Guffin». Hitchcock / Truffant, Ramsay, 1983. P. 111.

¹³ Daney S. L'exercice a été profitable, Monsieur. Paris: POL, 1993. P. 19–22.

ет совершенно иной масштаб. Предпочитать зал фильму означает, находясь в недрах самой кинематографической техники, предпочитать все то, что связано с диспозитивом проекции (большой экран, темнота зала, восхищение публики) технике производства фильма. Однако тот переворот, который цифровая техника привносит в кино, затрагивает в первую очередь кинопроизводство, а не кинопроекцию.

Вопрос диспозитива

В 1988 году Даней мог думать, что темные залы находятся в опасности. Однако теперь, на рубеже веков, множество залов и их гигантизм свидетельствуют о том, что опасения эти были напрасны. Публичный показ, даже перед лицом конкуренции со стороны частных просмотров по многочисленным сетям, сохраняет все свои козыри. После тревожного падения 1980-х годов частота посещений залов снова выросла. Итак, с этой точки зрения ситуация кажется благополучной, а искусство, с которым мы встречаемся в кинозале, мало изменившимся. Таким образом, по примеру критика «Monde» Жана-Мишеля Фродона (Jean-Michel Frodon), можно заключить, что, даже если используемая техника и меняется¹⁴, то это все равно будет всегда оставаться кино в той мере, в какой меняющаяся техника не является кинотехникой, подразумеваемая в данном случае под кино кинопроекцию. Техника, которая меняется, это — техника, служащая производству образов. Тех образов, которые всегда производятся до самого кино и без него. В сфере производства образов произошел переход от фотографической фиксации к компьютерной симуляции, от аналогического (l'analogique) к цифровому. Значит, кино, определенное как диспозитив проекции, должно будет иметь возможность, не изменяя себе, отдать себе отчет в этой технической мутации. За показом аналогическим (de l'analogique) последует показ цифровой.

Однако эта мутация остается проблематичной. Ибо для тех, кто предпочитает искусство кино искусству кинозала, на протяжении XX столетия кино было механической фиксацией реальности. Это было так в случае Сержа Данаея с его верностью теории Андре Базена, создателя «Cahiers du cinéma». Пассивность фиксации и пассивность зрителя во мраке кинозала идут рука об руку, «это целостный

¹⁴ Frodon J.-M. Le siècle du cinéma // Monde. 1995. Janvier. Le numéro special.

диспозитив»¹⁵, это неотделимо одно от другого. В сфере, которая заинтересована именно киноискусством (*l'art du film*), кажется невозможным не сделать ясного различия между аналогическим (*l'analogique*) и цифровым, пассивной фиксацией и компьютерной манипуляцией. Даней избрал позицию, в соответствии с которой появление цифровой техники означало конец кино. Грустная новость, от которой он, похоже, вскоре стал отказываться и, спустя несколько лет, провозгласил его возвращение. Именно так, «Возвращение кино» («*Le retour du cinéma*»), назывался небольшой сборник, в котором Антуан де Бэск (*Antoine de Baecque*) и Тьерри Жус (*Thierry Jousse*), оба — редакторы «*Cahiers*», пытаются решить непростую задачу — второй раз похоронить Сержа Данея, целиком используя его харизму последнего великого мыслителя кино. Для этого следует похоронить вместе с ним и все кино, кино XX века (роль исполнена Антуаном де Бэском), а также и историю с тем, чтобы войти в XXI век с менее тяжелым сердцем (роль исполнена Тьерри Жусом). «Мы вступаем в эпоху перемен и доступности, вопреки всем ожиданиям, мы вступаем в век возможностей»¹⁶. Вопреки всем ожиданиям... В самом деле, большой сюрприз, но, поскольку следует провести резкую черту разрыва, они это и делают. Значит, кино никогда не было искусством XX века. То, что любили Даней, Базен, вы, я — не что иное, как умирающее искусство, пережиток прошлого, свидетельство исторической отсталости. Почему? Потому что оно родилось благодаря технике, изобретенной в XIX веке, технике механической фиксации реальности, технике, которая несет поэтому на себе отметину прошлого. Тяжесть этого наследия кино пришлось скорбно пронести с собой в будущее, в XX век, до того момента, когда новая кровь новых технологий не освободила его наконец от этих оков прошлого, чтобы сделать из него искусство XXI века. Кино, если оно хочет быть современным искусством, должно будет принять в расчет современную технологическую революцию, так же как в свое время оно использовало фотографическую революцию, потрясшую XIX столетие. Итак, можно бодро перешагивать XX век, поскольку он не знал технической революции в сфере создания образов.

¹⁵ *Daney S.* Op. cit. P. 19.

¹⁶ *Baecque A. de, Jousse T.* *Le retour du cinéma.* Hachette: «Questions de société», 1996. P. 8.

Перед лицом таких рассуждений напрашивается одно замечание, очевидное, но существенно важное. Кино никогда не довольствовалось фиксацией фотографий. Оно само создало фотографическое движение, в то время как, вместе с синтетическими образами, движение уже содержится в том образе, регистрацией которого довольствуется кинематографический аппарат. Потрясающе современное заключение. «Время не является одним и тем же, в зависимости от того, как оно программируется или претерпевается»¹⁷, — констатирует Серж Даней, говоря о том, что в кино нашему зрению предъявляются не образы, а время. Время, которое дышит сквозь образы. Но как раз само-то понятие об образе и меняется, говорят нам адепты технологической революции. Конечно, но на это нужно много времени. Оно изменилось вместе с кино, первой автоматической техникой воспроизводства движения.

Вот почему провозглашенная перемена представляется горячо желаемой и разрекламированной как средство освобождения от чересчур тяжкого наследия, а вовсе не произошедшей «вопреки всем ожиданиям». «Мы покидаем излюбленную сферу теорий Андре Базена, в соответствии с которыми кино определяется онтологически через механическую фиксацию реальности для того, чтобы войти в эпоху всеобщей симуляции»¹⁸. Значит, технологическая революция служит предлогом для того, чтобы освободиться от той неудобной мысли, которая весь XX век приступала к тому, чтобы задаться вопросом об отношении между искусством и автоматизмом.

Говорить, что кино не меняется, меняются лишь его образы (точка зрения зала), или же говорить, что кино должно меняться в зависимости от техники производства образов (точка зрения фильма), означает в конечном счете одно и то же. В обоих случаях технический диспозитив кино не принимается в расчет, в нем самом не создается абсолютно ничего. Кино — просто техника передачи и потребления образов, которые всегда ему предшествуют. Кино — более не искусство, а медиум, средство установления отношений между публикой и искусством, развивающимся без него. Но такое прочтение кино как искусства, необходимым образом детерминированного эволюцией техники создания образа, не ново. Оно проходит через всю его историю. Уже в 1970-е годах оно стало предметом жесткой дискуссии и

¹⁷ *Daney S.* Op. cit. P. 19.

¹⁸ *Baecque A. de, Jousse T.* Op. cit. P. 52.

критики. На самом деле, именно это было в центре дебатов, организованных Жаном-Луи Комолли (Jean-Louis Comolli) на страницах «Cahiers du cinéma».

«Чтобы такие историки и эстетики, как Митри (Mitry), такие теоретики, как Базен (Bazin), смогли позволить ввести себя в заблуждение идеей детерминации кинематографического стиля и эволюции кинематографического языка прогрессом техники (развитием и совершенствованием средств), так сказать, иллюзией технической “сокровищницы”, откуда кинематографисты могли бы “свободно” черпать, в соответствии с теми художественными результатами, на достижение которых они нацелены, а также — иллюзией своеобразного “доступного фонда” технических приемов, который держит их в независимой зоне систем значений (истории, коды, идеологии) готовыми к тому, чтобы начать участвовать в производстве выразительных средств, должно было на самом деле произойти так, чтобы набор технической киноаппаратуры представлялся бы им в этом случае чем-то настолько “естественным”, “действующим сам собой”, что вопрос о его использовании и предназначении (для чего он?) должен был целиком и полностью раскрываться в ходе его использования (как этим пользоваться?)»¹⁹.

Тем не менее в этом утверждении Жана-Луи Комолли звучит вовсе не антитехницизм, а страстное желание отречься раз и навсегда от всякого блаженного эмпиризма, который всегда поддерживался и все еще поддерживается технологическим императивом. Искусство должно использовать технологию своего времени под страхом не вписаться в ход истории и в «провозглашенные перемены» технической эволюции, которая представляется при этом естественной. Новые технологии совершенно естественным образом в соответствии с нормальным ходом прогресса добавляются в арсенал орудий, используемых людьми, начиная с самой зари истории. Однако такая инструментальная концепция техники в равной степени основывается на определенной концепции искусства. В соответствии с ней важен выбор техник, так как искусство помещено в художнике, и именно он, художник, создает искусство (его художественные пристрастия, его чувство красоты, его гений, как говорил Кант). Но и сами техники несут в себе значения. Они не снисходят с небес науки, чтобы предоставить себя свободному человеческому выбору. Напротив, они являются результатом опреде-

¹⁹ Comolli J.-L. Cahiers du cinéma. 1976. No. 233.

ленной обусловленности — идеологической. Другими словами, до того как стать средствами, они уже являются целями. Они были изобретены для определенных целей.

Ангажированность техники

Поскольку кино до того, как стать искусством, является техникой, о сущности этой техники шли дебаты. Для Жана-Патрика Лебеля (Jean-Patrick Lebel) («La Nouvelle Critique») кино — научное изобретение, «которое воспроизводит снятые на киноплёнку объект или объекты в форме отраженного образа, сконструированного по законам прямолинейного распространения света»²⁰. Зато для Марселлан Плейне (Pleynet M. Cinethique) приговор является окончательным. Это научное изобретение — «чисто идеологический аппарат, аппарат, распространяющий прежде всего буржуазную идеологию»²¹. При этом буржуазная идеология будет определена как ставящая знак равенства между законами перспективной геометрии и организацией реальности. В итоге, будучи продолжением изобретенной в эпоху Ренессанса *caméra obscura*, кинокамера позволяет автоматически воспроизводить образ внешнего мира в соответствии с принципами классической перспективы и как продолжение исследования движения автоматизм представления образов — 24 кадра в секунду — увековечивает принципы перспективы во времени. Этот образ, с присущими ему перспективой и непрерывностью, нацелен на создание иллюзии реальности. Она органически свойственна самому автоматизму аппарата. Поскольку известно, что они автоматически производятся по законам зрительного восприятия, зритель верит в то, что в этих образах он видит точное отражение реальности. Автоматический аппарат скрывает работу репрезентации. Так, с точки зрения Марселлан Плейне, чтобы ни делал художник с этим аппаратом, он будет работать в рамках буржуазной идеологии, удваивая ту иллюзию реальности, которая вмонтирована в этот аппарат.

Это все как раз о том, что занимает Жана-Луи Комолли. Ему все эти дебаты кажутся бесперспективными, поскольку в них принимается в расчет только главный инструмент — камера, а не вся совокупность производящей системы. Комолли настаивает на роли фотохимии.

²⁰ Цит. по: Ibid. No. 229.

²¹ Ibid.

Благодаря киноплёнке, киноаппарат — не просто *caméra obscura*, иначе говоря — инструмент для схватывания и рассмотрения реальности в перспективе и в движении, а орудие письма. В итоге, это схватывание, зафиксированное на плёнке, может затем быть обработано в смысле «привнесения в кинематографический текст иллюзии реализма». Эта иллюзия самым неразрывным образом связана с использованием основного аппарата, камеры. «Монтаж наделяет эту тянущуюся вереницу впечатлением реальности так, что вся совокупность образов (*d'images*)²² (смонтированных или нет) с необходимостью производит другое движение, движение смысла, чтения, которое ее децентрирует, вернее, децентрирует ее зритель, ощущающий вызов со стороны системы дисконтинуитета, в каждом моменте противоречащей тенденции к длительности, которой питается впечатление реальности и которая его восстанавливает»²³.

Вопреки Марселлан Плейне Комолли спасает кино, но делает он это благодаря монтажу, который позволяет пробивать насквозь, создавать препятствия при помощи разрывов, ассоциаций, нарушающих тот континуитет, которого требует первичная континуальность кинематографического образа, его движение. Это именно посредством монтажа — видимого монтажа, «означающего, что имеет место работа по производству значений»²⁴, — оказывается возможным снова ввести понятие автора, взгляда, точки зрения. Все это пробивает насквозь и ставит преграды на пути континуума реальности. Делается это текстом, письмом, мыслью, короче, — субъектом, который внезапно вновь возвращает нам понятие репрезентации. Репрезентация не выдает себя за реальность, это — субъективная точка зрения на реальность.

Комолли смещает наблюдателя с той центральной позиции, на которую его поместила классическая перспектива, и возвращает в центр всего автора, которого автоматизм и в самом себе децентрировал. Надо спасать репрезентацию, ибо надо спасать зрителя-субъекта от впечатления реальности, этого первородного греха кино. Вопреки Плейне Комолли согласен с Лебелем, что камера, действуя в соответствии с принципами перспективной геометрии, верно воспроизводит реаль-

²² Во французском языке слово «l'image» означает (в числе прочего) и «образ», и «кадр», что создает, когда речь идет о киномонтаже, определенную игру слов (*примеч. переводчика*).

²³ *Comolli J.-L. Cahiers du cinéma*. 1976. No. 234–235.

²⁴ *Ibid.*

ность, но, как и Плейне, он считает, что воспроизводимой таким очевидно явным образом реальности нечего сказать, она ничего не значит. Пока это автоматическое воспроизводство будет продолжать «заявлять о себе как об “объективном” воспроизводстве реальности»²⁵, оно будет страдать от определенных недостатков, от тех недостатков, которыми наши чувства наградила еще галилеевская революция. Ее последствием было то, что мы решили, что наши чувства нас обманывают, что им нельзя доверяться при исследовании реальности, которая отныне движется, будучи сокрыта от нас. Камера дает нам возможность видеть именно то, что мог бы увидеть совершенный геометрический глаз, — видимую реальность, относительно которой наука уже убедилась в том, что она обманчива.

Однако если речь идет о том, чтобы видеть дальше и глубже, чтобы обнаружить и вывести на свет вечно скрывающуюся реальность, то современная техника и на это способна. Ни в мире внешней реальности, ни в области реальности внутренней для нее больше не будет ничего непрозрачного. Параллельно, благодаря технике, а не вопреки ей, монтаж получает возможность свободного полета, мысль автора освобождается наконец от второстепенных моментов реальности и от своего образа-отражения (*l'image-reflet*). Образ, все более и более фрагментированный, сведенный к основному элементу изображения — пикселю, открывает путь к языку-становлению (*le devenir-langage*) кино. Само понятие репрезентации (объективной) стирается перед лицом всемогущества выразительности (субъективной). Освобождены ли мы тем не менее от впечатления реальности? Нет, по причине «миметической (*mimétologique*) природы кино, гарантирующей успех прививки»²⁶, мы проходим от впечатления реальности к реальности впечатления. Только впечатление отныне реально, так как образы не являются более образами реальности, они приходят на ее место. Кино может теперь стать своеобразной «магической церемонией экзорцизма, которая выискивает демонов в интимных уголках нашей души и изгоняет их, непосредственно используя нашу жизненную энергию»²⁷, — с удовлетворением отмечает Тьерри Жус. Так, поступательно, в соответствии с логикой эволюции технического прогресса, происходит переход от иллюзии к симулякру. Образ-симулякр — само это понятие означает

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

²⁷ *Baecque A. de, Jousse T.* Op. cit. P. 65.

внешнюю видимость, которая, исчезая, предстает как сходство. Симулякр, как бы ни был он похож на реальность, не претендует на то, чтобы выдавать себя за нее. Он претендует даже на то, чтобы выскользнуть за ее пределы. Это особенно интересно для ролевых игр. Симулякр — чистый артефакт. Обман, который этого и не скрывает, в то время как иллюзия всегда предполагает существование истинной реальности, сокрытой под поверхностью обманчивой видимости реальности. Существуют именно видимости реальности. Итак, представляется, что эта идея эволюции кино в зависимости от технического прогресса сама исходит из недостатка, того самого недостатка, избличенного идеологами невидимой реальности, недостатка самой реальности, такой, как она нам дана в нашем восприятии. В самом деле, это избличение идеологии видимого, ссылающееся на политические допущения, скроено при помощи сциентистской идеологии в тех моментах, когда оно опирается в своем разоблачении на забвение того, что составляет его основу — техники. Разоблачая смешение видимого и реального, это избличение на самом деле забывает, что речь отныне идет о *технически видимом* и *реальном*. Пора бы спросить себя о том, что же собственно изменилось в восприятии реальности с тех пор, как она стала автоматически воспроизводимой. Иначе говоря, что же происходит с видимостями? За ответом следует обратиться к Андре Базену, к которому нам пора вернуться.

Автоматическая объективность

Андре Базен более, чем кто-либо другой, защищал то, что Комолли называет миметической (*mimétologique*) природой кино. Это снискало ему репутацию идеалиста. Доверяющий реальности, он настолько приучил себя обманываться реалистическими видимостями образа, что самих видимостей, того «платья реальности, в котором не видно работы портного», он не хотел и касаться. Он не любил монтажа. Автоматизм воспроизводства не был для него синонимом недостатка. И все же можно ли, в самом деле, называть идеалистом теоретика, который обосновывал свою защиту итальянского неореализма на том факте, что его творцы «не забывают, что еще до того, как быть достойным осуждения, мир *является* очень простым»²⁸? У Базена есть кое-

²⁸ Bazin A. L'école italienne // Qu'est ce que le cinéma? Paris: Les Editions du Cerf, 1985. P. 264.

что от художника-ницшеанца, который «говорит «да» именно всему тому, что проблематично и ужасно»²⁹. Следует ли помещать Базена в число жертв идеологии видимого (*l'idéologie du visible*) на том основании, что он хочет «заставить реальность выдать ее смысл, начиная с одних видимостей (*apparences*)»³⁰? Скорее всего, к их числу не принадлежат те, кто опасается видимостей, adeпты сокровенных истин, которые подчиняют себя идеологии, будучи связанными по рукам и ногам. Эти истины! Конечно же, их надо искать там, где они прячутся. В эмпиреях науки, на небе у Бога, а можно еще попробовать и в извилинах трансцендентального субъекта. Идеалист Базен на самом деле — «имманентист». Все, видимое и невидимое, тут, в самой реальности. Невидимое не менее доступно пониманию, чем видимое, так как видимое происходит из невидимого. О «Кабирии» Феллини Базен написал ту фразу, которая, хотя и довольно неловко, выражает то, чего он ждет от кино: «Мир прошел от смысла к аналогии, затем — от аналогии к идентификации со сверхъестественным». Он извиняется за использование слова «сверхъестественное» и предлагает читателю заменить его любым термином, «выражающим тайную согласованность вещей с невидимой их копией, эскизами которой они в некотором роде являются»³¹. Не является ли это «сверхъестественное» потенциальным качеством реальности (*le caractère virtuel du réel*), воспроизводимой аналогически (*analogiquement*), при помощи аппарата, наличным состоянием, актуализацией — эскизом, как он пишет — той реальности, которая и не желает больше ничего, как только стать видимой?

Почему и как кино, будучи целиком аналогизирующим (*analogique*), дает доступ к этой возможности реального? Все дело в явлении автоматизма. В итоге, «лишь бесстрастность объектива, освобождающая объект от привычек и предрассудков, от всей той духовной грязи, которая покрывает мое восприятие, могла представить его моему вниманию вновь девственно чистым и достойным моей любви»³². Та любовь к реальности, в которой столько упрекают Базена, является, прежде всего, любовью к реальности автоматически воспроизводимой. Реализм Базена связан в первую очередь с его привязанностью к авто-

²⁹ *Nietzsche F.* Le crépuscule des idoles. Paris: Ed. Gallimard, «Folio Essais», 1974. P. 29.

³⁰ *Bazin A.* «Europe 51» // Qu'est ce que le cinéma? P. 360.

³¹ *Bazin A.* Cabiria ou le voyage au bout du néo-réalisme. P. 342.

³² *Bazin A.* Ontologie de l'image cinématographique. P. 16.

матическому функционированию машины. Это то, что называется его объективизмом. Однако объективность воспроизводства не является, если можно так сказать, объективностью объективирующей. Она не претендует на то, чтобы постичь истину об объекте. Она оставляет его в статусе объекта, который уже тут, уже создан. Так происходит переход от репрезентации к презентации, этому состоянию «уже имеющегося в наличии» мира, которое представлено во всех его внешних проявлениях. Предназначение кино заключается, вопреки тому, что об этом обычно думают, не в том, чтобы отдать приоритет образу, а в приоритете объекта. Именно благодаря этому приоритету объекта кино может стать зрелищем, «зрелищем, которое мы игнорируем и которое причастно к мирозданию... Человек здесь не имеет никаких привилегий перед скотом или лесом»³³.

Именно в этой верности реальности в том виде, в каком она автоматически объективирована аппаратом, Базен видит «самую коварную и всепроникающую форму творческой свободы»³⁴. Эта форма освобождает искусство от необходимости репрезентации, поскольку объект уже дан машиной, это такой *ready mode*³⁵, если можно так выразиться, но с тем отличием, что он и *ready made*³⁶, уже создан и представляется теперь не как цель процесса, а как данность. Отсюда и обманчивый характер этой формы. Искусство более не идентифицируется с объектом, произведением искусства. Оно становится искусством «при помощи образов, которые, как говорит Брессон, ничего не репрезентируют»³⁷. Это о Брессоне Базен говорит в посвященной ему статье в «*Journal d'un curé de campagne*». Величие фильма Брессона заключается, по его мнению, в сохранении промежутка между двумя уровнями реальности. «Тогда понятно, что условная реальность предварительного произведения (*l'œuvre préalable*) и та реальность, которую непосредственно схватывает камера, не могут врезаться одна в другую, быть продолжением друг друга, смешиваться. Напротив, даже их сближение выявляет их сущностную разнородность»³⁸. Если

³³ Bazin A. Théâtre et cinéma. P. 156, 160.

³⁴ Bazin A. Le Journal d'un curé de campagne et la stylistique de Robert Bresson. P. 108.

³⁵ «Объект, созданный заранее известным способом» (англ.; примеч. переводчика).

³⁶ «Готовый» (англ.; примеч. переводчика).

³⁷ Bresson R. Op. cit. P. 116.

³⁸ Bazin A. Le Journal d'un curé de campagne... P. 119.

текст Бернано (Bernanos) заменить любой другой наличной реальностью, любой другой данностью, то столь хулимое впечатление реальности превращается в способность удерживать реальность нашего впечатления в уме. Там еще можно ей удивляться и там ее всегда можно обнаружить в другой день, который станет днем объективности, отмытой от всего субъективного.

Однако еще нужно, чтобы текст или уже данная нам реальность (в данном случае роман Бернано в фильме Брессона) не был бы «адаптирован» к гипотетической кинематографической репрезентации. Базен пишет об этом так: «Факты есть факты, наше воображение их использует, но они не предназначены для этого *a priori*»³⁹. Ни субъективное воображение, ни объективное сознание здесь не действуют, так как речь не идет ни о демонтаже, ни о наделении смыслом бесформенной реальности. Речь идет об очень простой вещи — о том, чтобы показать. Аналогия играет на сходстве, но это сходство-минимум — «след», как называет это Базен, след, необходимый для того, чтобы появился разрыв, который и в самом деле нельзя измерить никак иначе, как только, начав со сходства. Разрыв ведет к ощущению некомпетентности: никогда неизвестно достаточно о том, что, как кажется, известно. Однако это происходит так лишь тогда, когда этот след рассмотрен неудовлетворительным образом, наделен недостатками, которые требуют различных добавок в виде натуралистической экспрессивности, или идеи *a priori*. Это ведет к превращению его в симуляцию, вызывающую чувство узнавания. Ведь узнается именно то, что, как представляется, известно.

По сути, Базен бросает упрек тому типу монтажа, который инструментализует технику, снова вводя субъективную репрезентацию в то представление, которое желает быть онтологически объективным. Базен — не философ, и ему приходится пожалеть об этом. «Я извиняюсь за то, что пользуюсь метафорой, это происходит потому, что я не философ»⁴⁰, — признается он, прежде чем отважиться на метафору, в которой он для объяснения своих колебаний в отношении монтажа использует образы камней, кирпичей и дома. Фильм не выстраивается из образов (*des images*), как дом из кирпичей, хотя эта практика и является обычной как сегодня, так и вчера. Почему? Потому,

³⁹ Bazin A. L'école italienne. P. 280.

⁴⁰ Bazin A. Défence de Rossellini. P. 354.

что образ (*l'image*) не является элементом конструкции. Базен, кстати говоря, отвергает слово «план», которое он оценивает как слишком синонимичное «элементу». Он предпочитает говорить о «факте» на том основании, что все, обретенное при помощи зрения, и есть факт, «фрагмент сырой реальности, сложный и двусмысленный сам по себе»⁴¹. Монтаж, который есть не что иное, как организация образов (*des images*) во времени»⁴², располагает кадры (*les images*) в зависимости от движения, которое не является более внутренним движением фрагмента, а становится внешним движением мысли. Монтаж, заметный или нет, трансформирует образы (*les images*) в базовые элементы, в кирпичи, складывающиеся в тот или иной смысл, в облик того или иного здания.

Так, присмотревшись поближе, наш чересчур идеалистичный Базен относит Комолли к самым истокам идеи ангажированности техники. Однако в своих выводах он идет и дальше, вплоть до утверждения об ангажированности монтажа. Монтаж понимается как конструкция, вечно путающая цель и средство. «Решение было не в конечном результате, а в процессе возникновения»⁴³. Забывая о происхождении, натурализуя процесс технического производства под предлогом его автоматизма, человек смешивает образы, уже помещенные в форму с первичной материей, которые он комбинирует наилучшим образом на свой вкус. Однако тогда этими комбинациями он производит вторичные репрезентации, образы мира образов, в которые сам охотно себя помещает в меру своих творческих способностей. В этом непрерывном и безграничном производстве он теряет свое творческое воображение, которое было определено Башляром (*Bachelard*)⁴⁴ не как способность формировать образы, а способность нас от них освободить, превосходя их. Быть может, Базен и не философ, но он был одарен огромной философской интуицией в тогда еще почти неисследованной области — в философии техники. На самом деле, это — интуиция ключевого мыслителя эпохи модерна. Нельзя относиться к технике легкомысленно.

⁴¹ *Bazin A. L'école italienne. P. 281.*

⁴² *Bazin A. L'évolution du langage cinématographique. P. 64.*

⁴³ *Bazin A. Ontologie de l'image cinématographique. P. 12.*

⁴⁴ *Bachelard G. L'air et les songes // Essai sur l'imagination du mouvement. Librairie José Corti, 1943.*

Вопрос о кино как о самостоятельном искусстве

Я признаю, что такое прочтение Базена необычно. Однако оно напрашивается, когда читаешь (или перечитываешь) его в свете актуального вопроса об отношении между искусством и технологией. Не следует, кроме того, довольствоваться извлечением из этого прочтения нескольких уже готовых и универсальных формул. Надо постараться вновь обрести сам смысл его предприятия и его поиска. Ибо Базен искал, исходя из той интуиции, что кинематографическое искусство было детерминировано своим автоматизмом, и не переставая противостоять реальности кино своего времени. Однако, поскольку это кино не соответствовало уровню его ожиданий, он был вынужден поступаться своими интуициями и даже от них отказываться. Не с тем ли самым случаем мы имеем дело в преданном забвению фрагменте его текста, озаглавленного «За нечистое кино» («Pour un cinéma impur»), который все сегодня охотно цитируют? Как не видеть того, что его определение кино как «добавления нового измерения, которое искусства мало-помалу потеряли со времен Ренессанса, — публики»⁴⁵, определение, в котором кино не рассматривается уже больше как искусство, а как средство популяризации других искусств, даже — как своеобразный мост, переброшенный между искусствами, что это определение соответствует тому мучительному компромиссу между состоянием кинопроизводства и его собственной концепцией кинематографического искусства, на который пошел Базен? Текст «За нечистое кино» обвиняет идею кинематографической «чистоты», с точки зрения которой искусство состоит в умножении собственно кинематографических эффектов с целью все «сделать реалистично». Базен оценивает такую концепцию как схематичную и грубую, ибо для него реализм — не цель и даже не стиль, а чисто объективная возможность. Этому чрезмерному притязанию реализма противостоит репрезентативная концепция искусства, которая защищает монтаж. «Нам повторяют, что искусство есть выбор и интерпретация»⁴⁶. Если и не принимать это положение полностью, то, по крайней мере теоретически, нет серьезных оснований, чтобы его отвергать. Оно остается идеей «противоречия, фундаментального противоречия, которое нельзя принять и которого

⁴⁵ Bazin A. Pour un cinéma impur // Qu'est ce que le cinéma? P. 106.

⁴⁶ Bazin A. De Sica metteur en scene // Ibid. P. 314.

нельзя избежать одновременно»⁴⁷ между автоматизмом и искусством. Чем может быть искусство кино, если упразднить чрезмерные реалистические притязания вместе с субъективной интерпретацией? Если иногда ответ и угадывается неясно у Чаплин, Тати, Брессона и Росселлини, то система кинематографического производства в этом отношении совершенно безнадежна. Тогда остается, без всякого отказа от противоречия между искусством и автоматизмом, за неимением лучшего, защищать способы приспособления к нему, «ожидая, что цвет или объем временно возвращают приоритет форме и вызывают новый цикл эстетической эрозии...»⁴⁸. Вот тезис, провозглашаемый сегодня чуть ли не всюду адептами технологической революции. Должно ли будет кино, утратившее «чудесную гармонию между новой техникой и своей небывалой миссией»⁴⁹, сменить технику, чтобы сменить и миссию? Очевидно, что нет. Кроме того, что Базен вновь найдет это чудесное согласие при помощи самого технически старого кино, неореализма, им будет точно указана эпоха развития автоматизма, к которому он апеллирует, в лоне развития техники образа. Всегда верный своей первичной интуиции Базен не отступает. Камера не является обычным инструментом, которым можно действовать как угодно. В противном случае кино и кинематографическое искусство терпят неудачу. Однако, констатирует он, современная техника оставляет все еще слишком много пространства для инструментализации. Для того чтобы сократить это пространство, чтобы его упразднить, он также апеллирует к развитию автоматизма с тем, чтобы образ реальности полностью заполнил экран, чтобы реальность, и только она, грубая и лишенная всякого грима, на самом деле стала объектом представления. Только при этих условиях кино может быть таким искусством, которое ничего не должно другим видам искусства.

Таким образом, оказывается, что с точки зрения строгого определения онтологического реализма в кино это искусство ставит перед Базеном проблему. Как теоретик кинематографического искусства, он — в большей степени теоретик кинематографа, чем искусства. Мы хотим этим сказать, что он не знал о том, что воображение искусства отличается от того типа воображения, который уже был ему известен. Поэтому совершенно логично, что он лучше определяет эстетические

⁴⁷ Bazin A. L'école italienne. P. 269.

⁴⁸ Bazin A. Pour un cinéma impur. P. 106.

⁴⁹ Ibid. P. 105.

возможности кино тогда, когда сравнивает его с другими искусствами (театром, живописью, литературой), а также когда он анализирует кинематографические интерпретации произведений искусства (Брессон и Бернано, Клузо и Пикассо). Базен, который хотел возвысить кино до статуса искусства и который делал это лучше, чем кто-либо еще, не переставал сравнивать его с другими существующими искусствами. Даже о Росселлини он скажет, что тот скорее рисовальщик, чем художник, более новеллист, чем романист. Если у Базена и есть доля идеализма, то она связана именно со свойственной ему идеализацией искусства. В этом он не больший и не меньший идеалист, чем большая часть его современников, в ту эпоху, когда искусство чаще всего отождествлялось с персональной стилистикой художника, когда сама идея производственного процесса бледнела перед мыслью о техническом совершенстве. Если он и кажется большим идеалистом, чем другие, то это из-за того, что он открыто поставил вопрос о том противоречии, которое заставило пошатнуться уверенность века. Как создавать искусство при помощи автоматической техники воспроизводства реальности, скрывая то, что именно автоматизм упраздняет вмешательство человека в производственный процесс?

Возникновение автоматизма

Базену хорошо известно, что автоматическое воспроизводство реальности не является искусством, поскольку для искусства необходимо вмешательство творческой индивидуальности художника. Однако что делает художник, каково пространство его маневра? Как еще он может вмешаться, не превращая в свой инструмент машину, которая сама по себе предполагает свое невмешательство? В самом деле, «субъективность работника, пользующегося орудием, на шаг отступает перед лицом машинерии, созданной по законам науки»⁵⁰. Следует ли делать этот шаг и действовать в рамках чрезмерных объективистских притязаний, или следует разоблачить машинную объективность как объективистское извращение, как ложь. Таковую позицию защищает Комолли. Однако разоблачать ложь еще не значит говорить истину. Это значит сказать, что имеет место именно ложь, иллюзия. Отсюда, когда время разоблачения прошло, возникает обратное искушение полностью отдаться ил-

⁵⁰ *Salomon J.-J.* Le destin technologique. Ed. Balland, «Folio actuel», 1992. P. 99. Для историков техники переход от техники к технологии начинается с автоматизации.

люзии. Общая точка соприкосновения этих двух решений заключается в той мысли, что иллюзия уже встроена в аппарат, в идею, которая заключена в печальной памяти сентенции — «кино — это волшебство».

Комолли настаивает на том факте, что научные данные, необходимые для возникновения камеры, известны с давних времен. Их встречу ускорила именно «взаимная циркуляция идеологического требования (видеть жизнь такой, какова она есть) и экономического запроса (сделать это источником прибыли)»⁵¹. Умозаключение кажется совершенно бесспорным. Однако оно оставляет без внимания один момент: как научные данные принимают форму автоматически функционирующего аппарата? Об этом-то процессе ничего и не говорится. Предлагается верить, что переход этот совершается по волшебству и исключительно под воздействием идеологической потребности. Именно потому, что цель является идеологической, а ее внешний облик — техническим, ее можно еще инструментализировать. В результате, ему приходится отрицать всякое воздействие смысла. Все зависит от способа применения, все зависит от утверждаемой художником идеологии.

У Базена здесь все намного более конкретно. Цель техники находится в ней самой. То, что его удивляет вполне обоснованно. В исследованиях, которые были проведены относительно изобретения камеры, говорит он, имеется сопротивление материала идее⁵². Для них характерна манера выражать почтение техническому творчеству, упорству исследователей, их воображению, работе, потребовавшейся для того, чтобы оформить его плоды и отказаться от чересчур расхожей идеи нашего времени об исключительной податливости материала. Это происходит как раз потому, что хорошо известно, что автоматический аппарат является продуктом исследования, напряженного усилия духа, направленного на достижение объективной цели. Однако все это, отмечает Базен, совершенно не касается результата всего этого — объективного образа. Это — не бесформенная материя, это — уже форма, результат человеческой работы, вписанный в машину. Именно потому, что автоматическая машина работает автоматически, она не может быть использована как орудие. Это то, что он нам пытался объяснить при помощи своей неуклюжей метафоры кирпичей и здания, долек дыни, которые не были помещены здесь именно для того, чтобы их порезали. Именно на этих достижениях своей блистательной интуиции Базен остановился, снова

⁵¹ Comolli J.-L. *Technique et idéologie* // Cahiers du cinéma. 1971. No. 229, mai—juin.

⁵² Bazin A. *Le mythe du cinéma total* // Qu'est ce que le cinéma?

задержанный в своем движении идеалистическим отношением к искусству. Только конечный результат, объект, дает нам доступ к бесконечности, переход от конкретного к абстрактному, на котором он очень настаивает. Обратный переход — работа по оформлению, в результате которой бесконечное впадает в конечность. Все это, возникновение произведения, как и возникновение машины, мало его интересует. Ему достаточно и того, что машина это делает, освобождая человека. Каков бы ни был его идеализм, он не смог заставить Базена не увидеть того, что свойством техники является облегчение труда человека, а свойством автоматизма — его замена. Это для него настолько очевидно, что эти отношения ему представляются отрегулированными. Поскольку же они отрегулированы, поскольку субъективность не вторгается больше в реальность вместе с машинной объективностью, он может теперь поставить главный вопрос. Тот единственный вопрос, который постоянно ставится с тех самых времен, как искусство стало использовать автоматическую технику, вчера так же как и сегодня: «Как мыслить, как действовать с машиной?»⁵³. Этот вопрос Эдмон Кушо ставит перед цифровой техникой, но он был уже поставлен применительно к кино. В самом деле, каково бы ни было различие между механическим и электронным, важен сам автоматизм. Ведь именно автоматизм «требует от субъекта определить себя заново»⁵⁴. Именно потому, что простота механического автоматизма кинематографического аппарата оставляла определенные допуски, эти знаменитые допуски, которые Базен хотел упразднить, вопрос об автоматизме еще можно было обходить до того самого момента, когда сегодня он вновь встал во всей своей ясности в связи с появлением механических машин неизмеримо большей сложности. Однако именно благодаря этой механической простоте кино может рассматриваться как особое пространство, где, на протяжении XX века, автоматизм прошел свой период обучения. Это произошло в результате такого переопределения фундаментальной роли искусства, о котором говорит Вальтер Беньямин, которого не назовешь ностальгирующим об утраченной ауре мыслителем. Именно он увидел в кино средство для «установления равновесия между человеком и его техническим оснащением»⁵⁵.

⁵³ *Couchot E.* La technologie dans l'art. Nîmes: Ed. Jacqueline Chambon, 1998. P. 130.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Benjamin W.* L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée. *Ecrits français*, Paris: NRF Gallimard, 1991. P. 162.

ВАЛЕНТИН МИХАЛКОВИЧ

КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЕ, ИЛИ О НЕСХОДСТВЕ СХОДНОГО

Первая публикация: *Михалкович В. И.* Очерк теории телевидения. М.: Государственный институт искусствознания, 1996. С. 93–169.

Смена парадигм

Выявляя в предыдущей главе сущностную самобытность телевидения, мы вынуждены были постоянно обращаться к кинематографу — он словно маячил где-то рядом, раз за разом попадаясь «под руку». По распространенному мнению, кино и ТВ — близнецы-братья, хотя различий между ними больше, чем сходств. Чтобы прочнее утвердить самобытность ТВ, попытаемся рассмотреть эти различия.

Мнение о близком родстве, даже двойничестве, сложилось, вероятно, потому, что у кино и ТВ — общий язык, он двусоставен, поскольку включает в себя движущиеся изображения и компонент словесный. В кино и телевидении слова произносимы; они звучат, что ассоциирует оба средства с устной речью. Тем самым оба они, а не только ТВ, «повинны» в наступлении эпохи «вторичной устности», приход которой возвещал Уолтер Онг. Двусоставность общего языка означает, что он — звукозрительный, или, выражаясь более академично, аудиовизуальный.

Из-за общности языка ныне нередки попытки растворить кино и телевидение в некоем более общем, родовом «искусстве экрана». Оно полагается теоретически возможным и реально существующим, поскольку «в рамках семиотического подхода ... (установлена) эквивалентность кино и телевидения с точки зрения их знаковости как составных частей единого аудиовизуального комплекса»¹. Из подобной эк-

¹ *Разлогов К.* Искусство экрана: проблемы выразительности. М., 1982. С. 9.

вивалентности неизбежно следует вывод о тождестве языковой деятельности, посредством которой создается та же в обоих случаях «экранная выразительность». Ее «теоретическая модель... может быть построена исключительно на основе художественного потенциала звукозрительного ряда»². Отсюда предполагается, что возможности, заложенные в двусоставном, аудиовизуальном языке, актуализируются одинаково, на основе тех же процедур, отчего складывается общность эстетик кино и телевидения, объединяемых в квазиродовое «искусство экрана». В результате возникает стройная иерархия единств — от самого низшего уровня, т. е. от уровня материала, каковым мыслится репертуар зрительных и звуковых знаков, до высшего, духовного уровня — до эстетик. На основе такой иерархии и конструируется суммирующий их концепт, а именно — «искусство экрана».

С его наличием и реальным существованием можно согласиться, если допустить, что семиотический подход — единственно возможный и что он исчерпывает все сущностные черты, все аспекты функционирования кино и ТВ.

Польский исследователь Веслав Годзиц полагает, что до сих пор реализовались две парадигмы теоретической рефлексии о кинематографе, которые он назвал «формальной» и «реалистической». Фигурой, наиболее репрезентативной для первой из них, оказывается у Годзица Рудольф Арнхейм, считавший «мотором развития кино различия экранных образов с действительностью». Различия предопределялись несовершенствами аппаратуры, выявляющимися в акте фиксации того, что находится перед объективом. Столь же репрезентативную фигуру для другой, «реалистической» парадигмы Годзиц не называет, однако несомненно, что в виду имеется Андре Базен, поскольку для данного типа рефлексии «существенное значение ... имеет сам экран; это он является окном в мир, окном, вид из которого удовлетворяет извечные человеческие стремления задержать время и мумифицировать прошлые переживания». Понятие мумификации — центральное в известной работе Базена «Онтология фотографического образа», и общий дух его теории вполне совпадает с тем, что Годзиц пишет о «реалистической» парадигме, для которой «сами кинематографические средства были индифферентны и показывали чрезвычайно верно истинный поток жизни»³.

² Там же. С. 15.

³ *Godzic W. Widz filmowy w perspektywie psycho-analitycznej // Przekazy i opinie.* 1991. No. 4. S. 9.

Кажется, что схема Годзица без особых изменений взята у Кракауэра, установившего жесткую дихотомию реалистической и формотворческой тенденций, противоборство которых пронизывает всю историю фотографии, а затем кинематографа. Правда, у Годзица парадигмы скорее сменяют друг друга, а не застыли в своем неизбывном противоборстве. Тем не менее и в этой, несколько модифицированной дихотомии не находится места семиотическому подходу, к которому кинотеория пристрастилась где-то с конца 1960-х годов. Он с трудом подверстывается к реалистической или формотворческой тенденции, поскольку основан на принципиально иной герменевтической стратегии, чем они. Обе тенденции во главу угла ставят соотношения экранного образа и отражаемой реальности. Формотворческая тенденция подчеркивает различие между образом и фиксируемыми объектами, реалистическая же, напротив, эти различия сглаживает или не придает им особого значения. Фильм при семиотическом к нему подходе мыслится текстом, т. е. своего рода машиной, производящей смысл, и в этом качестве соотносится уже не с фиксируемой реальностью, но с механизмами порождения смысла, а также с инстанцией как бы сверхреальной — с миром смыслоносителей, т. е. знаков, а точнее — с языком.

Попробуем теперь несколько иначе представить произошедшую вместе с семиотикой смену стратегий. Как говорилось в первой главе, всякое высказывание имеет несколько модусов правдоподобия. Одно из них — правдоподобие топическое⁴; оно предполагает соотносительность высказывания с топосами — общезначимыми, общераспространенными понятиями и символами. Ему будто противостоит другой модус — правдоподобие референциальное⁵ или соотносительность высказывания с его референтами, т. е. с реальными объектами, о которых идет речь, а в конечном счете — с объективной действительностью. Следовательно, чем теснее связь между нею и высказыванием, тем выше его референциальное правдоподобие. И формотворческая, и реалистическая тенденции главным образом принимали в расчет лишь референциальное правдоподобие кинематографа. Во всяком случае, именно под таким углом обе парадигмы осмыслены у Кракауэра и Годзица. В рамках первой из них, репрезентируемой Арнхеймом, референциальное правдоподобие ослаблено, не столь высоко, как оно виделось «реалистам». В силу этой ослабленности, т. е. определенной

⁴ См.: Структурализм: «за» и «против». М., 1975. С. 457.

⁵ Там же. С. 456.

независимости от референтов, кинематограф и складывался как самостоятельное, самоценное искусство.

Два остальных модуса в структуралистической классификации — это правдоподобие логическое и поэтическое. Суть их аналогична; оба модуса различаются лишь тем, что реализуются в текстах иного типа: в художественных (поэтическое правдоподобие) и во всех иных. Тексты правдоподобны поэтически и логически, если в них соблюдены принятые или необходимые для данного типа высказываний правила построения речи (дискурса)⁶. Стратегия, вытекающая из семиотического подхода, и переносила центр тяжести с референциального на топическое и поэтическое правдоподобие текстов.

Жесткая дихотомия двух парадигм снимается, согласно Годзицу, третьей — психоаналитической. Исследователь относит ее возникновение к 1970-м годам и связывает с идеями основателя структурного психоанализа Жака Лакана, а также — с выполненными под их влиянием работами Кристиана Меца, главным образом с его книгой «Воображаемое означаемое» (1977) и с монографическим номером журнала «Коммюникасьон» (1975), который целиком был посвящен теме «Психоанализ и кино»; номер составил и редактировал именно Кристиан Мец. До того, наряду с Умберто Эко, в Меце видели крупнейшего представителя киносемиотики, переход Меца к психоанализу не мог не восприниматься как свидетельство определенной исчерпанности семиотических методов и утраты ими эвристического потенциала. С другой стороны, сравнительно плавное (хотя бы в случае Меца) перетекание структурализма в психоанализ объясняет отсутствие семиотической парадигмы в схеме Годзица. Создается впечатление, что семиотика и психоанализ как бы сливаются для польского исследователя в некий нечленимый континуум. Теоретическое обоснование этому континууму можно установить, опираясь на работы Лакана, поскольку они репрезентируют собой структурный психоанализ, иначе говоря, синтезируют психоанализ и семиотику.

С этой новой — психоаналитической — парадигмой опять существенно меняется герменевтическая стратегия исследований кинематографа. В ее рамках оказываются не столь важны ни топическое и поэтическое, ни референциальное правдоподобие: центр внимания переносится на реципиента, каковым в кинематографе является зритель. Делая его центральной фигурой, психоаналитики словно реали-

⁶ Там же. С. 457.

зуют давнюю мысль Аристотеля, сказавшего в своей «Риторике»: «Речь складывается из трех элементов: из самого оратора, из предмета, о котором он говорит, и из лица, к которому он обращается; оно-то и есть конечная цель всего (я понимаю слушателя)»⁷. Если для всех иных парадигм — для формотворческой, реалистической, семиотической — преимущественным объектом рефлексии являлся, говоря по-аристотелевски, предмет, о котором идет речь, то для психоаналитической парадигмы им становится «конечная цель всего» — зритель.

Вместе с подобной переориентацией интересов меняется и представление о «конечной цели всего». Зритель уже не мыслится ни по-аристотелевски, ни по-картезиански, т. е. ни как воплощение рационального разума («Я мыслю, следовательно, существую»), ни как пассивная мишень, которую бомбардируют сообщениями, что предполагала так называемая «односторонняя модель» коммуникации. Психоанализ представляет его сложной структурой, поскольку сам психоанализ основан «на убеждении о значительном участии сферы бессознательного в конституировании субъекта»; т. е. психику реципиента он мыслит состоящей из нескольких уровней, которые «не функционируют гармонически: вся система психики будто «говорит разными языками» и основана на связи конфликтующих сил»⁸.

Трехчленный акт коммуникации у Аристотеля классически прост. Современные исследования пытаются эту трехчленность развить и детализировать. Р. Якобсон, например, оставив в неприкосновенности говорящего и «конечную цель всего», детализирует именно среднее, промежуточное звено. Сообщение, согласно Якобсону, имеет свой контекст, оно передается по некоторому каналу, благодаря чему реализуется контакт; он есть «физический канал и психологическая связь между адресантом и адресатом, обуславливающие возможность установить и поддерживать коммуникацию»⁹. В рамках психоаналитической парадигмы, ставящей адресат сообщения во главу угла, именно канал и контакт оказываются факторами чрезвычайно существенными. В силу этого психоаналитики особую роль отводят технике (камера, проектор и т. д.); ее функции видятся не столько в том, чтобы воспроизводить фиксируемую реальность, сколько в том, чтобы моделировать восприятие этой реальности зрителем.

⁷ Античные риторики. М., 1979. С. 24.

⁸ *Godzic W. Widz filmowy w perspektywie psycho-analitycznej*. S. 11.

⁹ Структурализм: «за» и «против». С. 198.

Мысль о таком моделировании не нова — во всяком случае, для телевизионной теории; использующих эту мысль психоаналитиков можно соотносить с уже сложившейся традицией. Важнейшей для нее фигурой следует, по-видимому, считать Маршалла Маклюэна; коммуникативные средства являлись для него «продолжением человека», как гласит подзаголовок одной из первых его книг — «Постигая средства» (1964). Поскольку новые коммуникативные техники интенсифицируют и «продолжают» наши органы чувств, то понятно, пишет Маклюэн, почему люди часто включают радио или телевизор, чтобы они просто работали: «потребность в постоянном пользовании радиоприемником или телевизором совершенно независима от “содержания”, ими передаваемого, так же как независима она от чувственной жизни индивида — и это доказывает, что техника действительно представляет собой элемент человеческого тела»¹⁰.

Кинокамера и проектор, по мнению психоаналитиков, лишь моделируют условия восприятия; следовательно, психоаналитическая киномысль не столь радикальна, как Маклюэн, «срастивший» человека с телевизором и радиоприемником. Для нас в данном случае не столь важны соотносительные достоинства маклюэновской и психоаналитической теории. Куда более существен факт, что обе они движутся в одном направлении, а именно — видят в реципиенте центральный фактор коммуникативного процесса, понимая телевизионную и кинематографическую технику как инструмент контакта с постигаемой реальностью. При семиотическом подходе зритель контактировал не с самой реальностью как таковой, но с миром значений, трансцендентным этой реальности; техника являлась инстанцией второстепенной и малозначительной при контакте с ним, а потому нередко сбрасывалась со счетов.

Но коль скоро опять она обретает вес и значимость для теории, то единое «искусство экрана» оказывается сомнительным, ибо телевизионная и кинематографическая техники моделируют существенно иные механизмы контакта с фиксируемой реальностью. Рассмотрением этих различий мы и займемся ниже.

«Человек ночи»

По-видимому, «искусство экрана» следовало бы переименовать в «искусство двух экранов», поскольку телевизионный и кинематографический экраны принципиально различны. В виду имеется не толь-

¹⁰ *McLuhan M. Wybór piśm. Warszawa, 1975. S. 79.*

ко техническая их нетождественность, но главным образом — феноменологическая, откуда проистекают и антропологические различия между ними, иначе говоря, — существенно другая соотношенность зрителя с телевизионным и кинематографическим экранами.

Они отличаются хотя бы тем, что с ними связаны иные символические ассоциации: телевизионный экран традиционно считается голубым, кинематографический — серебряным. Голубой цвет есть модификация синего. Согласно Кандинскому, как говорилось, эта модификация «приобретает более равнодушный характер и становится человеку далекой и безразличной, как высокое и голубое небо»¹¹. Символика же серебра куда более богата и разнообразна. По давней и распространенной традиции оно считалось лунным металлом, в то время как золото олицетворяло Солнце и солнечный свет. Серебро в силу своей лунарности связывалось мифопоэтическим сознанием с водой и женским началом, поскольку то и другое в равной мере имеют лунную природу или же от нее зависят. Вместе с тем серебро в европейской геральдике обозначало чистоту — прежде всего нравственную, иначе говоря, серебряный цвет в геральдике — это синоним «ясности сознания, чистоты намерений, искренности, правоты действий»¹². Получается отсюда, что символика голубого и серебряного будто локализована в иных смысловых плоскостях: первый ассоциирован с далью, с отторженностью от человека и, стало быть, мыслится пространственно; серебряный же — один из атрибутов ночи, феномена временного.

Вышесказанное можно счесть лирикой — она уместна в небольших дозах, а потому перейдем к суровой прозе фактов. Чтобы двигаться дальше, введем понятие «коммуникативная цепь». Условимся, что ее образуют источник, подающий информацию, и устройство, с которого информация считывается. Коммуникативная цепь, стало быть, включает в себя два полюса: передатчик информации и ее приемник; третье звено — адресат информации — занимает некоторую позицию по отношению к ним. Если оба полюса инвариантны, поскольку без них коммуникативная цепь невозможна, то позиция адресата вариантна; именно ею и определяется своеобразие коммуникативной цепи.

Кино и телевидение локализуют зрителя, т. е. адресата своей аудиовизуальной информации, существенно иначе; отсюда вытекают принципиальные различия между ними. В кино передатчик информации,

¹¹ Кандинский В. О духовном в искусстве. Л., 1990. С. 44.

¹² Chevalier J., Gheerbrant A. Dictionnaire des symboles. Paris, 1990. P. 75.

каковым является проектор, пространственно сближен с экраном — приемником — они будто привязаны друг к другу. Движение информации в этой замкнутой цепи совершается лишь в особых, специально создаваемых условиях — в темноте. Ради поддержания и сохранения требуемых условий коммуникативная цепь кинематографа изолируется от окружающего пространства. Темнота кинозала есть техническое условие движения информации, вместе с тем изоляция от пространственного окружения имеет важнейшие последствия в плане антропологическом.

Отечественный исследователь пишет, например, о психологическом эффекте, который вызывается началом киносеанса: «Войдя в зрительный зал, человек еще живет в окружении той жизни, которую он оставил за дверью кинотеатра. В его представлении проносятся образы повседневного окружения, и все его мысли связаны с ними. Рука, выключающая рубильник освещения зрительного зала, дает нам сигнал на отключение от повседневных забот. Но мгновенно это произойти не может, для такого действия нужно время. И оно дается зрителю с помощью киножурнала, который демонстрируется перед фильмом с целями далекими от психоэстетических»¹³. Иначе говоря, темнота, изолируя коммуникативную цепь кино от окружающего пространства, изолирует вместе с тем зрителя от переживаемой им действительности и словно освобождает его сознание ради контакта с иной реальностью.

Психологический механизм этого контакта занимал кинотеорию чуть ли не с самого раннего этапа ее существования. Рене Клер в 1926 году полагал, что контакт зрителя с киноэкраном производит гипнотическое, галлюциногенное действие, поскольку «темнота в зале, усыпляющая музыка, мелькающие тени на светящемся полотне — все убаюкивает зрителя, и он погружается в полусон, в котором впечатляющая сила зрительных образов подобна власти видений, населяющих наши подлинные сны». Также сами зрители, согласно Клеру, воспринимают кино как фактор галлюциногенный: «Я часто замечал, что зрители фильма испытывают чувства только что проснувшегося человека. Они были во власти удивительных видений. Они жадно следили за развитием событий, их увлек непреодолимый поток образов, а когда в зале загорается свет, они удивляются, что могли поддаваться гип-

¹³ Петров Л. Структура художественной коммуникации // Проблемы телевидения и радио. М., 1967. С. 118.

нозу этих фантастических теней»¹⁴. Клер убежден, однако, что галлюциногенен лишь немой кинематограф, поскольку «слово и звук принесли элементы реального в кинематографический спектакль, и чувство, будто нам снится сон, которое неизменно возникало, когда на экране появлялись немые тени, исчезло навсегда»¹⁵. Категоричность своего вывода Клер подкрепляет эмпирическим наблюдением. Побывав в Лондоне в мае 1929 года, где всюю уже демонстрировались звуковые фильмы, Клер свидетельствует, что зрители на этих просмотрах «не извели той блаженной полудремы, которая облегчала нам переход в страну чистых зрительных образов». Выйдя из кинотеатра, зрители «говорили, смеялись, напевали услышанные мелодии. Они не потеряли чувства реальности»¹⁶.

Вопреки безапелляционности Клера Зигфрид Кракауэр через три десятилетия находит в кинематографе ту же суггестивность и те же галлюциногенные потенции. Мрак, наступающий с началом сеанса, когда выключается свет, автоматически «ослабляет наши контакты с действительностью, ...скрывает множество данных о нашем окружении», поэтому «темнота убаюкивает разум». Кракауэр солидарен с теми авторами, которые «начиная с двадцатых годов и по сей день... сравнивают фильмы с наркотиками и указывают на их одурманивающее действие»¹⁷. Воздействие, которое, согласно Кракауэру, оказывает кинематограф, часто приписывалось массовой культуре как таковой. Еще Белинский в своем обзоре «Русская литература в 1844 году» говорил о романе Поля Феваля, одном из ранних проявлений масс-культуры: «Впрочем, и “Лондонские тайны” не то чтоб имели какой-нибудь интерес, но раздражают любопытство читателя, действуя не столько на его ум, сколько на нервы, это интерес чисто наркотический, потому роман должен понравиться многим»¹⁸. Мысль о наркотизирующем воздействии «популярного искусства» прочно вошла в теорию массовой культуры и социологизирующую эстетику — естественно, не под влиянием Белинского. В конце 40-х годов XX века Роберт Мертон ввел в социологию понятия «явная» и «скрытая функция», а также «дис-функция» — нежелательное воздействие с точки зрения нравственно-

¹⁴ Клер Р. Размышления о киноискусстве. С. 94, 95.

¹⁵ Там же. С. 95.

¹⁶ Там же. С. 130.

¹⁷ Кракауэр З. Природа фильма. М., 1974. С. 218.

¹⁸ Белинский В. Г. Собр. соч.: В 3 т. М., 1948. Т. 2. С. 699.

го здоровья общества. В одной из работ Мертона, посвященной массовой культуре и написанной в соавторстве с П. Лазарсфельдом, как раз содержится глава, трактующая о «дисфункции наркотизации». Так определяется эффект функционирования масс-медиа, которые ограничивают, более того — заменяют индивиду контакт с непосредственной действительностью¹⁹. В сущности, Клер, обвинявший звуковое кино в том, что оно вернуло зрителю чувство реальности, или Кракауэр, считающий кинематограф наркотиком, ценили в нем именно то, что в свете терминологии Мертона является дисфункцией. Но как раз она, особенно у Клера, полагается высшим достоинством кинематографа.

Позиция Клера не столь парадоксальна, как может показаться. Гастон Башляр в одной из своих лекций предложил выразительное определение антропологии: «Если бы мы захотели, — подчеркивает он, — дать философское обоснование антропологии, то для этого было бы достаточно описать человеческую жизнь на протяжении 24 часов»²⁰. Однако в этом временном отрезке человек не равен себе; он претерпевает преобразования, а потому двойствен. Значительную часть суток он проводит как «человек ночи»; в течение же другой их части он — антипод ночного существа, т. е. человек бодрствующий, человек рациональный. Первый из них, по словам Башляра, «всегда находится в контакте с началом. Ночное существование всегда представляет собой как бы жизнь в материнском лоне, в космосе, откуда он («человек ночи». — *В. М.*) должен выйти в момент пробуждения. Именно там находится начало: мы начинаем когда-то наши дни и начинаем их в этой магме начал...». Прикасаясь к ней, индивид сталкивается с экзистенциальными, сущностными проблемами бытия, поскольку, убежден Башляр, именно в ночное время «мы черпаем... экзистенциалистские темы, которые так любим обсуждать днем. Нет сомнения, что экзистенция особенно уверенно чувствует себя в ночное время»²¹.

Экран кинематографа — серебряный; это цвет лунный, цвет ночи. Гаснущее с началом сеанса освещение словно делает зрителя башляровским «человеком ночи». Темнота отторгает зрителя от будней, подчеркивая их: зритель оказывается в безликой пустоте, чтобы с экрана, как протуберанцы иного мира, его объяли дела и судьбы, там реа-

¹⁹ *Lazarsfeld P. P., Merton R. K. Mass communication, popular taste and organized social action // Mass communication / Ed. by W. Schramm. Urbana, 1966.*

²⁰ *Башляр Г. О природе рационализма // Феномен человека. М., 1993. С. 96.*

²¹ Там же. С. 99, 96.

лизующиеся. Такому превращению будничного существа в «человека ночи» параллелен у Трюффо процесс создания фильма. Символом этого процесса становится для Трюффо особый технический прием: «американская ночь». На объектив камеры накладывается специальный фильтр, и тогда события, происходящие ночью, снимают днем. Режиссер Ферран в фильме Трюффо объясняет суть приема своей актрисе — американке, а та вспоминает английское его название: «day for night», буквально — «день для ночи». Оно еще более выразительно и воспринимается как метафора: дневная жизнь будто и существует для того, чтобы превратиться в ночь кинематографа, и тогда парадоксальным образом в его тьме ясней проступят глубинные, сущностные начала бытия. В том же духе Ферран, почти «альтэр эго» самого Трюффо, говорит в «Американской ночи» о кинематографе: «Фильмы гармоничнее жизни... В фильмах нет неразберихи. Нет пустых мест. Фильмы несутся вперед, как поезда. Понимаешь, как поезда среди ночи»²².

Рене Клер, безоговорочно осуждая в 1929 году звуковой кинематограф, не столько боролся против технического прогресса, сколько отстаивал право зрителя быть «человеком ночи» — право, которое этот прогресс, как тогда казалось, ставил под сомнение. Постмодернизм — продукт новейшего времени, не того, когда писал Клер. Кажется, что всю предшествующую культуру он не принимает всерьез; постмодернизм цитатен, но цитаты сталкиваются в постмодернистских текстах, как бараны лбами; этими ударами высекаются искры иронии. Оттого в постмодернистских текстах завораживает прихотливое кружение словес; они сшибаются друг с другом не ради некоторой истины; сама суть и смысл постмодернистских текстов — в этих «логомахиях», в этом обесценивании одних словес посредством других, превращении их в шутовские лохмотья. Жан Бодрийар, «звезда» постмодернистской эстетики, не стремится к подобным эффектам; в своей лекции «Злой демон образов» он вполне серьезен и заново, как будто не существовало предшественников, например того же Клера, начинает борьбу за право кинозрителя быть «человеком ночи». Кино для Бодрийара — так же как для Клера или Кракауэра, в равной мере — не постмодерниста, галлюциногенно: оно — «фантазия и та особая гипнотическая власть, без которой кино уже не кино». Кинематограф, по Бодрийару, «представляет собой не просто некую визуальную форму, но миф, нечто,

²² Трюффо о Трюффо. М., 1987. С. 333.

принадлежащее сфере неопределенности, вымысла, зеркала, сна и так далее»²³.

Первейшим врагом зрителя как «человека ночи» являлся у Клера звуковой кинематограф, у Бодрийара таким врагом оказывается телевидение. Его «холодный свет» не действует на воображение, а, значит, не обладает гипнотическим эффектом, поскольку «не содержит какого бы то ни было вымысла — в нем нет образности»²⁴. Будучи свободным от нее, телевидение предлагает зрителю не «магму начал» (еще раз воспользуемся образным словом Башляра), но тусклые подобию вещей и явлений — их симулякры. Это понятие — центральное в эстетике Бодрийара. Симулякр — точное воспроизведение, дубликат внешней оболочки объекта, но не его сути и духа. Телевидение в «Злом демоне образов» предстает чуть ли не главным, но во всяком случае — наиболее плодовитым производителем симулякров; оно и есть злой демон, осаждающий человека технически совершенными, но бездуховными подобиюми.

Говоря о телевидении, Бодрийар поистине эсхатологичен. Попробуем не ужасаться его мрачными видениями — взглянем на ТВ спокойнее и трезвее, по достоинству оценив важнейший факт: чтобы смотреть телевидение, не нужна темнота, и, стало быть, оно вроде бы не превращает своего зрителя в «человека ночи». Врачи советуют не выключать свет в комнате, когда работает телевизор. Его кинескоп излучает мощный поток света; поток направлен на зрителя и быстро утомляет глаза. Комнатное освещение снижает силу и яркость этого потока. Раньше в некоторых марках зарубежных телевизоров имелись гнезда для электроламп на задней панели приемников — лампы освещали стену за ним, отчего тоже скрадывалась мощь светового потока, идущего от кинескопа. Телевидение тем, что нуждается в этом внешнем, комнатном освещении, принципиально отлично от кинематографа. Различие это — не только техническое; оно имеет первостепенную значимость именно в плане антропологическом. Ибо телевидение не изолирует своего зрителя от будней, оно адресуется к человеку, пребывающему внутри своей повседневности. Можно ли оттого полагать, что вместо кинематографического «человека ночи» перед телевизором сидит его антипод — «человек бодрствующий», «человек рационалистический», как подобное существо назвал Башляр?

²³ Бодрийар Ж. Злой демон образов // Искусство кино. 1992. № 10. С. 69, 68.

²⁴ Там же. С. 68.

Телевизионные симулякры у Бодрийара преследуют зрителя, словно вампиры в романе Ричарда Мэтсона «Я — легенда» или зомби в фильмах Джорджа Ромеро. Эсхатологичности Бодрийара можно противопоставить конкретное наблюдение Вл. Саппака, основоположника отечественной теории телевидения. Первый его телепросмотр состоялся задолго до того, как началось массовое вещание, — в квартире его родителей, когда знакомый киномеханик принес аппаратуру и показал «Броненосца “Потемкина”», проецируя изображение прямо на белую стену комнаты. Саппак убежден, что фильм воспринимался тогда не по законам кино, а по законам телевидения, поскольку «искусство заставило воспринимать себя в конфликтном сопоставлении с бытом, со всем, что вокруг. Никогда еще оно не подступало так близко к этим людям. Не захватывало врасплох среди обжитых вещей, в домашней, незащищенной настройке души»²⁵.

Случай, описанный Саппаком, можно счесть исключительным, уникальным, а значит, здесь невозможны теоретические, общезначимые выводы. Действительно, реакция мальчика на просмотр больше, чем качествами самого фильма, предопределялась безудержностью восторга, вызванного немислимым событием: «кино — дома». Позже «Броненосец “Потемкин”», показанный по телевидению, уже не произвел такого эффекта. Но если вынести за скобки привходящие обстоятельства, прежде всего — мальчишеский восторг, то в описании Саппака останется инвариантное, базисное свойство телевидения, а именно — столкновение двух реальностей: изображенной и будничной, которая не редуцируется условиями телевизионного просмотра. Повседневность продолжает существовать для зрителя, но достаточно ли ее сохранности для того, чтобы зритель оставался «человеком бодрствующим»?

У Трюффо в той же «Американской ночи» неожиданно заходит разговор о телевидении. Ферран и старая актриса Северина ждут, пока декорацию подготовят к съемкам. Декорация изображает столовую состоятельного дома, в камине разжигают огонь. Он-то и ассоциируется у Феррана с телевидением. Альтэр эго Трюффо говорит: «Знаете, мне кажется, что раньше люди огонь смотрели так, как мы теперь смотрим телевизор. У меня создается ощущение, что человеку постоянно, особенно после ужина, необходимы движущиеся картинки»²⁶. Слова

²⁵ Саппак Вл. Телевидение и мы. М., 1963. С. 38.

²⁶ Трюффо о Трюффо. С. 332.

Феррана заставляют вернуться к Башляру: в его книге «Психоанализ огня» особая глава «Огонь и фантазия. Комплекс Эмпедокла» трактует почти о том же, что и Ферран, — о человеке, грезящем у каминного огня. Это специфический огонь. Сам по себе он есть сила двойственная, амбивалентная — и благодатная, и уничтожающая. Пламя в камине словно утратило свой грозный аспект, оно, по словам Башляра, есть «огонь укрощенный», будучи заключен в очаг, он «впервые побудил человека к мечте, стал символом покоя». Мечтание же у спокойного, укрощенного огня «сильно отличается от сна прежде всего тем, что ему всегда в большей или меньшей степени присуща сосредоточенность на объекте. <...> И именно для грез возле огня, сладких грез, исполненных сознания блаженства, сосредоточенность наиболее естественна»²⁷. В случае каминного огня эта сосредоточенность парадоксальна по своему характеру. Пылающий огонь сам по себе не есть предмет сосредоточения, поскольку он — не объектен, т. е. не является законченным, статичным телом; он есть непрестанное изменение и преобразование, а потому, пишет Башляр, мечтатель «видит в нем образ изменения — стремительного и наглядного»²⁸. Человек, сосредоточиваясь, будто сливается психически с ходом этих изменений; тем самым он уподобляется Эмпедоклу, прыгнувшему в кратер вулкана и, стало быть, переживает «комплекс Эмпедокла». Если прав двойник Трюффо, то телевидение и огонь в камине родственны своим «полыханием», непрестанной сменной «картинок», каковая есть не что иное, как чистое движение времени. Поскольку такое родство возможно или вероятно, то телезритель, сидя перед приемником, попадает во власть «комплекса Эмпедокла», сливаясь с самим течением экранного времени. Возможно, в некоей отдаленной перспективе, в своем конечном эффекте «комплекс Эмпедокла» и психическое состояние «человека ночи» близки, подобны, однако теле- и кинозритель идут к этому эффекту разными путями, по-иному соотносясь со своими экранами, что в еще большей мере отличает кино от телевидения.

Трансцендентный субъект

Самое существенное различие между обоими средствами проистекает из иной локализации зрителя в кино и телевидении. Его позицию в кино следовало бы назвать «внутренней», поскольку зритель распо-

²⁷ Башляр Г. Психоанализ огня. М., 1993. С. 29.

²⁸ Там же. С. 32.

ложен между полюсами коммуникативной цепи. Источник информации — проектор — находится за спиной смотрящего, перед которым расположен экран, принимающий информацию; ее несет световой луч, поступающий из-за спины зрителя. Экран оказывается непроницаемой преградой для этого луча: останавливает его ход и отбрасывает в зал. В силу своего внутреннего, центрального положения зритель словно включен в движение информации по коммуникативной цепи; темнота отсекает повседневное его бытие, теперь реальность, возникшая на экране, — его единственное местопребывание; вместе со световым, несущим информацию потоком кинозритель психически перемещается туда, в свою единственную реальность.

Телезрителю, напротив, не достается позиция внутри коммуникативной цепи. Телевизионная цепь будто имеет два источника информации: передающую антенну телестанции и принимающее устройство в телевизоре. Из них двоих функцию источника в большей мере выполняет антенна, посылая электромагнитный сигнал в воздушное пространство, в эфир. Электромагнитные сигналы, «выловленные» приемником, не содержат в себе законченные, готовые к восприятию облики вещей: приемник должен дешифровать сигналы, чтобы на экране возникло зримое изображение. Роль принимающего и дешифрующего устройства важна, но промежуточна и вторична. Начинаясь от передающей антенны, коммуникативная цепь ТВ неизмеримо более протяженна по сравнению с кинематографической; количество этой протяженности словно предопределяет качественное устройство самой цепи: конечным ее звеном оказывается не экран, который в кинозале непроницаем для светового луча, но сам зритель. Стеклообразный экран телевизора не является столь же непроницаемой преградой для принятого сигнала, который будто проскальзывает через эту прозрачность; преградой, прерывающей его ход, становится сам зритель.

Функция экранирования, предназначенная смотрящему, давно осознана телевизионной теорией, например — Маклюэном, писавшим в книге «Постигая средства»: «Телевизионное изображение не имеет ничего общего с кино или фотографией, кроме того, что также создает внесловесный облик, т. е. систему форм. В телевидении воспринимающий сам является экраном; его бомбардируют световые импульсы, ...которые “покрывают” оболочку души подсознательными предчувствиями»²⁹. Телевизионное изображение, согласно Мак-

²⁹ *McLuhan M. Wybór pism.* S. 166.

люэну, не является снимком или кадром, т. е. чем-то заранее сформированным и композиционно завершенным, как то присуще кино и фотографии, ибо телевизионная «картинка» постоянно рисуется световым лучом, а потому она — подвижный, неустоявшийся, только формирующийся абрис предметов. Завершить формирование, придать изображению не оптическую, но содержательную, смысловую определенность и должен зритель, оказывающийся, по сути, конечным звеном коммуникативной цепи.

О той же позиции телезрителя говорит и Жан Бодрийар, будто заново открывающий через двадцать лет идеи Маклюэна. Телевизионный экран, по Бодрийару, — «это мы сами, это телевидение смотрит на вас и протаскивает сквозь вас магнитофонную ленту». Бодрийар заканчивает свою мысль эсхатологическим уточнением: «ленту, но не образ»³⁰. Тон Бодрийара здесь разительно меняется по сравнению с Маклюэном. Зритель у французского философа содержательно не завершает «картинку», пребывающую в перманентном становлении; он уподобляется кинематографическому проектору или видеомагнитофону, которые «начинены» изображениями, но ничего не оставляют «для себя», кроме материального субстрата изображений, т. е. пленки.

Психическое перемещение кинозрителя в заэкранный мир и противоположное ему движение заэкранного мира в бытовое пространство телезрителя означает, что оба средства по-иному преодолевают традиционную условность искусства. Известно, что оно, во всяком случае — в Европе, конституировалось как таковое, противопоставляя себя жизненному пространству реципиента. Произведение искусства мыслилось как замкнутый в себе микрокосм, подчеркнуто отделенный от реальности, в которой пребывает его адресат. П.Г. Богатырев в книге о народном театре чехов и словаков показывает, что со становлением профессионального театра утверждалась условность, согласно которой сценические персонажи не знают о наличии зрительного зала. Оттого в профессиональном театре, подчеркивал Богатырев, «и сами артисты, и декорации, и бутафория, и реквизит своим нахождением и присутствием на сцене создают из сцены какой-то особый мир, подчеркивают границу, лежащую между сценической площадкой и зрительным залом, да и вообще между сценой и миром нашей обычной жизни»³¹. Фольклорные же представления, напротив, не знают подобной изоля-

³⁰ Бодрийар Ж. Злой демон образов. С. 68.

³¹ Богатырев П. Г. Вопросы теории народного искусства. М., 1971. С. 65.

ции сцены от публики, т. е. согласно Богатыреву, «характерной особенностью народного театра является как раз близость зрителя к сцене»³². Непроницаемая в профессиональном театре граница здесь преодолевается прямым обращением исполнителей к публике, остротами и репликами зрителей по адресу актеров, на которые следуют ответы со сцены, втягиванием зрителей в действо и т. д. и т. п.

Живопись, аналогично театру, тоже тяготела к условному разделению пространств. Потому изобразительная плоскость картины полагалась односторонне прозрачной. Дидро, к примеру, писал о «Целомудренной Сусанне» Луи Лагрене, выставившейся в Салоне 1767 года: «Когда Сусанна предстает перед моим взором нагой, прикрывшись от взглядов старцев покрывалами, она целомудренна, целомудрен и художник: ни она, ни он не знают, что я здесь»³³. Устами Дидро тут выражает себя все та же условность: граница, в «роли» которой выступает изобразительная плоскость, предполагает асимметрию изображенного и зрительского пространств: первое абсолютно замкнуто в себе, второе — открыто и благодаря этому способно «стыковаться» с иными пространствами. В силу асимметрии взгляд зрителя проникает через изобразительную плоскость, но взоры тех, кто за ней, не могут ее преодолеть. Изобразительная плоскость оказывается для персонажей картины абсолютной границей, за которой для них ничего не существует, или, как говорит Дидро «полотно заключает в себе все пространство, вне его нет никого»³⁴.

Впоследствии то же представление об односторонней проницаемости границы было перенесено на фотографию и кинематограф. Потому в 1960-е годы американский философ Стэнли Кэвелл мог со спокойной совестью писать о кино и фотографии то же, что прежде говорилось о профессиональном театре и живописи. Согласно Кэвеллу, «фотография утвердила присутствие мира, соглашаясь при этом на мое в нем отсутствие. На снимке реальность присутствует для меня, в то время как я не присутствую для нее: я познаю и рассматриваю мир, для которого я отсутствую...»³⁵. Кэвелл, в сущности, отводит зрителю фотоснимка ту же позицию и те же потенции, которые имел зритель «Целомудренной Сусанны» у Дидро: он невидим для изображенных персо-

³² Там же. С. 51.

³³ Дидро Д. Салоны. М., 1989. Т. 2. С. 340, 341.

³⁴ Там же. С. 340.

³⁵ Cavell S., Helman A. Rozważania nad ontologią filmu // Kino. (Warszawa) 1973. No. 3. S. 26, 27.

нажей, поскольку изобразительная плоскость для них непроницаема. Аналогичным образом функционирует, согласно Кэвеллу, и киноэкран. Он — «барьер. Что же экранирует серебряный экран? Он экранирует меня от мира, который он несет, т. е. делает меня невидимым»³⁶.

Кэвелл убежден, стало быть, что кино преуспело в реализации условности, которой до того подчинялись традиционные искусства. Но даже если он прав, кинематограф реализует эту условность по-своему — существенно ее модифицируя. Бела Балаш противопоставлял кино всем прежним художествам на том основании, что в них «произведение искусства отделено от эмпирической действительности не только рамой картины, пьедесталом скульптуры или рампой сцены. Оно отделено от действительности по самой своей сущности, по своей замкнутой композиции и по своим особым закономерностям»³⁷. Согласно Балашу, из докинематографических искусств, осуществлявших принцип изолированного микрокосма, кино выломалось, не продолжило традицию, поскольку оно — «искусство, не знающее понятия замкнутой композиции». Кинематограф «не только исключает пиетет, охватывающий зрителя в силу дистанции, но... намеренно создает в нем иллюзию, что он находится внутри действия, в изображаемом пространстве фильма»³⁸. Локализация зрителя внутри текста оказывается возможной благодаря камере: зритель отождествляет ее «взгляд» со своим собственным; отождествление выражено Балашем в виде афоризма, обращенного к зрителю: «твои глаза в камере».

С перемещением кинозрителя внутрь сюжетных событий связана другая условность, состоящая в том, что персонажам запрещалось смотреть в камеру. Хрестоматийно известен пример нарушения этого табу: у Чаплина в финале «Великого диктатора» герой произносит страстную антифашистскую речь, прямо обращаясь к невидимому зрителю. Эпизод поразил воображение прежде всего дерзким нарушением запрета. Затем длинные монологи персонажей стали явлением куда более частым — особенно у французских режиссеров «новой волны»: есть такой монолог в «400 ударах» Трюффо; Годар в «Замужней женщине» заставил всех основных героев говорить «в камеру» монологи, которыми прерывался ход сюжетного действия. Что касается отечественного кино, то Алексей Герман, к примеру, рассказывал в

³⁶ Цит. по: Искусство кино. 1982. № 7. С. 145.

³⁷ Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М., 1968. С. 66.

³⁸ Там же. С. 67.

интервью, как собирался снимать финал фильма «Мой друг Иван Лапшин». Заглавный персонаж смотрел в окно на людей, переживавших дождь в подворотне напротив. Затем «взгляд камеры с точки зрения Лапшина как-то незаметно терялся, и теперь эти люди смотрели прямо на нас. Тот самый прием взгляда в камеру, которым я так часто пользовался в “Двадцати днях без войны”, в “Лапшине” вообще стал главным — весь фильм построен на нем. Потому что взгляд людей в камеру — это взгляд людей оттуда, из того времени, мне в душу»³⁹.

Если обращение «в камеру» у Чаплина — дерзкий вызов, то у Годара или Германа дерзость не ощущается: такие обращения уже обрели некоторую легитимность. Знаменательно, что узаконились они в телевизионную эпоху: ТВ сделало взгляд «в камеру» обычным явлением. Но если вычесть aberrации, произошедшие под его влиянием, то традиционный кинематограф словно зиждется на решительном и многократном уничтожении зрительского пространства. Оно перечеркивается темнотой, наступающей после начала сеанса, затем изображенная реальность втягивает зрителя внутрь себя самой, внутрь разворачивающихся событий, чем еще сильнее подчеркивается аннигиляция зрительского мира, и наконец, запрет смотреть в камеру доводит аннигиляцию до логического предела: зрительское пространство объявляется не то чтобы несуществующим, но как бы недостойным внимания. Табу на взгляд в камеру будто возвращает кинематограф к традиционной изоляции изображаемого мира от действительного, зрительского, о чем выразительно сказал Кэвелл. Но, пожалуй, еще более выразителен в этом смысле другой современный теоретик: «фильм одновременно “знает”, что я смотрю на него, но “не хочет” об этом знать»⁴⁰.

Дело, вероятно, не только и не столько в самом этом знании — незнании. Психическое перемещение кинозрителя внутрь действия происходит по-разному. Во-первых, — посредством того, что в классическом, фрейдовском психоанализе именовалось идентификацией, т. е. эмоциональной привязанностью к другому⁴¹. Зритель способен идентифицироваться с персонажем, участвующим в сюжетных событиях, или с актером, исполняющим роль персонажа. Такая идентификация описана уже Балашем: «Ты идешь в массе, скачешь на лошади вместе с героем, летишь, падаешь, и если с экрана кто-нибудь смотрит в глаза

³⁹ Литков А. Герман, сын Германа. М., 1968. С. 174.

⁴⁰ Godzic W. Widz filmowy w perspektywie psycho-analitycznej. S. 19.

⁴¹ См.: Овчаренко В. И. Психоаналитический глоссарий. Минск, 1994. С. 173.

другому, он смотрит и в твои глаза»⁴². В кинематографическом психоанализе зритель мыслится как «место-в-дискурсе»⁴³; идентификация же с участником фабульного повествования — с персонажем или его исполнителем — по существу делает зрителя активным фактором в сюжетных событиях, т. е. в диегезисе. Место в нем занято; оттого происходит как бы раздвоение зрителя на «я», физически остающееся в кресле кинозала, и «другое я», действующее в заэкранном мире. Иначе говоря, кинозритель при идентификации словно переживает приступ некой непатологической шизофрении.

Во-вторых, согласно формуле Балаша «твои глаза — в камере», зритель идентифицируется не с нею самою, но с ее взглядом. При такой идентификации он присутствует там, где разворачиваются сюжетные события, иначе они не были бы видны, т. е. оказывается в диегетическом пространстве, но не участвует в самом диегезисе, поскольку ход событий не зависит от физического присутствия камеры и зрителя, чьи глаза — в ней. В истории кино случались попытки преодоления этого безучастного их присутствия. Одна из них принадлежит С. Урусевскому, утверждавшему: «Оператор должен играть с актерами». В другом интервью он более развернуто разъясняет подобное требование: «Я уверен, что оператору нужно работать... играть вместе с актерами. Я серьезно говорю. Дело не только в том, что бежишь с ними. Движение камеры очень активно. Через камеру я выражаю свое отношение к событию, и она становится соучастником. Зритель — тоже»⁴⁴. Но сколь ни привлекательны подобные попытки, нормой все же остается неучастие камеры в происходящем, в диегезисе.

Вместе с тем перебросами ее взгляда будто руководит некая воля, которой ведома логика разворачивающихся событий. Поскольку эта логика выражает особое, определенное, а значит, субъективное понимание происходящего, то камера словно олицетворяет носителя этой субъективной логики. Не участвуя в сюжетных событиях, носитель трансцендентен им. В кинематографическом психоанализе он и понимается как трансцендентный субъект. Именно камера выступает в функции трансцендентного субъекта, но поскольку глаза зрителя — в ней, то и он обретает подобный статус. Перебросом взглядов трансцендентного субъекта творится не сам диегезис, но речь о нем — констру-

⁴² Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. С. 64.

⁴³ Godzic W. Widz filmowy w perspektywie psycho-analitycznej. S. II.

⁴⁴ Меркель М. Угол зрения. М., 1980. С. 46, 58.

ируется кинематографический дискурс. Камера не видна сидящему в зале, но ее позиция всегда ощутима; воспринимаемая позиция камеры есть тоже компонент кинематографического дискурса; тем самым трансцендентный субъект, ею олицетворяемый, также принадлежит кинематографическому дискурсу; короче говоря, он есть «место-в-дискурсе». Благодаря идентификации со взглядом камеры также и кинозритель становится «местом-в-дискурсе». Отсюда запрет смотреть в камеру означает, что вне диегетического пространства ничего не существует; исчезновение иного, внедиегетического пространства по сути своей знаменует окончательное перемещение зрителя в сюжетное пространство под видом трансцендентного субъекта.

Телезритель, напротив, не обретает своего места в дискурсе. Он еще в большей степени трансцендентен диегетическому пространству. Трансцендентность телезрителя особенно ощутима в случаях, когда транслируется локальное — ограниченное во времени и пространстве — событие: футбольный матч, например, или концерт. Съемка подобных событий ведется многими камерами, отчего формула Балаша теряет свой смысл: теперь глаза зрителя — не в одной камере, а сразу — в нескольких. Происходящее на стадионе или в концертном зале видится зрителю со многих точек; их пространственная локализация причудливо меняется, скажем, телезритель обозревает происходящее на футбольном поле с трибун стадиона, затем оказывается рядом с футболистами или поднимается на значительную высоту и лицезреет всю чашу стадиона целиком. Аналогична причудливая смена мест телезрителя и во время трансляции концерта. Телезритель не получает, стало быть, своего твердого, определенного места в диегетическом пространстве, становясь вездесущим, как дух; он словно мечется в этом пространстве, чтобы найти такое место.

С другой стороны, если кинозритель идентифицируется с глубинным смыслом, который присущ фильму, то матч или транслируемый концерт не обладает заранее заложенным в него значением: логика события творится здесь самим ходом его развертывания. Естественно, программа концерта заранее составляется, намечается очередность номеров. Но концерт как событие не исчерпывается этим порядком — он есть встреча исполнителей с публикой, в результате которой создается неповторимая, присущая только данному концерту атмосфера; она с трудом поддается предварительному планированию. Непредсказуемость происходящего на футбольном поле, а следовательно, отсутствие заданной логики еще более ощутимо в ходе матча. Тренеры предвари-

тельно разрабатывают план будущей игры, но в нее вмешивается столько случайностей, что ход ее оказывается в большей мере импровизацией, нежели неукоснительной реализацией тренерского замысла.

Непредсказуемость транслируемого действия обостряет потребность в трансцендентном субъекте. Повышенная его значимость приводит к тому, что на телевидении, во многих его жанрах, трансцендентный субъект становится зримым, выступая как ведущий или комментатор. Вместе с обретением зримости меняются и функции трансцендентного субъекта: он уже — не «место-в-дискурсе», скорее осознаваемое, нежели непосредственно воспринимаемое; он продуцирует дискурс, накладываемый на происходящие события, на диегезис. Зачастую трансцендентный субъект продуцирует и сам диегезис, оказываясь его демиургом. Владимир Ворошилов, придумавший телеигру «Что? Где? Когда?», незримо руководил ею как Голос. Эта неполнота присутствия в кадре подчеркивала его трансцендентность, но одновременно заставляла видеть в нем демиурга, творящего и направляющего своим словом ход событий. Позицию демиурга Ворошилов осознавал и сам, сказав о собственной работе: «Моя задача как драматурга и режиссера — предвидеть факт и снять его в момент свершения. Конечно, здесь очень важно предвидение, умение управлять фактом в пути»⁴⁵.

Трансцендентный субъект на телевидении высвободился из своего «места-в-дискурсе», материализовался, но его функции не ограничиваются производством дискурса или диегезиса. Коммуникативная цепь ТВ растянута, почти разомкнута, отчего связь между ее полюсами — передатчиком и приемником информации — ослаблена не только технически, но и психологически. Задача трансцендентного субъекта, кроме производства дискурса и диегезиса, состоит в том, чтобы укрепить эту связь и, преодолев растянутость, прочно соединить между собой оба полюса цепи. Подобная задача приводит к тому, что из шести функций языка, выведенных Р. Якобсоном, особое значение на телевидении обретают конативная и фатическая. Реализация первой из них подчеркивает направленность сообщения на адресата, что «находит свое чисто грамматическое выражение в звательной форме и повелительном наклонении»⁴⁶. В случае же фатической функции цель речевого акта состоит в том, чтобы «установить, продолжить или прервать коммуникацию, проверить, работает ли канал связи («Алло, вы

⁴⁵ Цит. по: *Сабашникова Е.* Диапазон. М., 1987. С. 21.

⁴⁶ *Якобсон Р.* Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». С. 200.

меня слышите?»), привлечь внимание собеседника или убедиться, что он слушает внимательно»⁴⁷. Конечно, трансцендентный субъект — ведущий или комментатор — пользуется языковыми средствами, обеспечивающими реализацию этих функций, но сверх того само телевидение словно создает иллюзию собственной «фатичности» и «конативности», о чем свидетельствует, например, наблюдение Саппака. По телевидению идет «Машенька» А. Афиногенова. В финале спектакля академик Окаемов, сыгранный М. Ф. Романовым, «обращается непосредственно к зрителям. Камеры все ближе наезжают на артиста, вот его лицо уже заполнило весь экран. Глядя вам прямо в глаза (т. е. в фокус объектива), Романов говорит о молодом поколении, об ответственности каждого за его судьбу». Здесь происходит то, что долго табуировалось в кино: персонаж смотрит в камеру; вместе с тем укрупнение плана выполняет конативную функцию — укрупнением подчеркивается прямое и «звательное» обращение к зрителю. Подобное обращение мыслимо и в театре; телевидение же вносит в него свой, особый нюанс тем, что монолог, произносимый Романовым, «заставляет вздрогнуть от прямой обращенности к тебе». Из своего конкретного наблюдения Саппак делает общий вывод: «с телевизионного экрана актер еще больше, чем со сцены, обращается непосредственно к людям и к каждому человеку в отдельности. Ему, вот этому своему невидимому, но как никогда близко к нему подступившему зрителю, адресует он свое искусство»⁴⁸. На театре такой монолог, конативный и фатический по своему предназначению, хотя выполняющий не только эти функции, актер бросал бы в зал, как в белый свет; благодаря же телевидению монолог достигает зрителя в уединенности его квартиры — оттого и возникает иллюзия, что слова актера адресованы именно ему, данному, индивидуальному зрителю. Эта целевая, выборочная адресованность преодолевает разверстость коммуникативной цепи: зритель, говоря словами Саппака, как никогда близко подступает к собеседнику, ставшему своим, личным.

ТВ существенно отлично от кино тем, что трансцендентный субъект становится зримым; оба средства существенно разнятся еще в одном отношении. Кинозритель, покидая повседневную реальность, обретает «место-в-дискурсе», идентифицируясь с трансцендентным субъектом. Телезритель остается в своей собственной реальности, однако в

⁴⁷ Там же. С. 201.

⁴⁸ Саппак Вл. Телевидение и мы. С. 82, 83.

определенных условиях он сам выполняет роль трансцендентного субъекта — по иным причинам и другим образом, чем кинозритель. Чтобы понять, в чем состоит трансценденция телезрителя, еще раз обратимся к Саппаку и его первому телепросмотру — к «Броненосцу “Потемкину”», показанному, как уже говорилось, в московской коммунальной квартире. Описание импровизированного сеанса Саппак заканчивает риторическим вопросом: «Если бы это происходило в чужом, набитом людьми зрительном зале, в регламенте дневных и вечерних сеансов, по билету за полтора и два рубля — сохранили бы мы тогда эту непосредственность восприятия, эту полную веру в подлинность того, что произошло на наших глазах?». Из-за ощущения, что давние события, разыгравшиеся неподалеку от Одессы и в ней самой, будто случились «здесь и сейчас», в московской квартире, в привычном для зрителей интерьере, Саппак называет тогдашний сеанс чудом и считает кощунственной саму мысль о том, что сосед-киномеханик мог бы «прокрутить» картину еще раз⁴⁹. Повторный сеанс означал бы, что увиденное есть всего лишь картина — вереница фигур и обликов, «посаженных» на целлулоид пленки, и что эту вереницу можно механически прогонять перед глазами снова и снова. На том единственном сеансе вереница словно ожила — стала реальностью такой же подлинной и непосредственно воспринимаемой, как любое действительное событие, произошедшее на данной жилплощади. «Оживление» давних событий, перемещение их в интерьер повседневности стало возможным не потому, что сеанс состоялся в коммуналке. События, составившие сюжет фильма, оживил восторг и энтузиазм юного зрителя: сила его чувств будто заставила давние события преодолеть пространство и время, чтобы начать свой ход здесь, в интерьере заурядной московской квартиры.

Чудом явилась тогда именно сила эмоций, пережитых мальчиком. Телезритель, изо дня в день включающий свой приемник, конечно же, постоянно не испытывает аффекты равной силы; просмотр, описанный Саппаком, привел юного зрителя в идеальное состояние, которое при ежедневном сидении у приемника достигается крайне редко. Адресат телевизионных программ уподобляется мальчику, лицемерившему явление мятежного броненосца в его жилище, только тем, что взглядом преодолевает пространство и время. Такое преодоление и есть трансценденция телезрителя. Он, следовательно, становится

⁴⁹ Там же. С. 38.

трансцендентным субъектом на ином основании, чем кинозритель, обретающий свое «место-в-дискурсе» и отождествляющий себя с этим местом.

Пещеры

Технические достижения современности сотворены не только инженерной мыслью, но и коллективным бессознательным. Оно породило множество фантазий и мифов, ныне реализованных инженерной мыслью. Кино и телевидение тоже имеют свои прообразы в мифах; многочисленные различия между обоими средствами заставляют полагать, что кино и телевидение суть реализации совершенно иных мифологем.

Мысль о том, что корни кинематографа — в мифе, давно осваивается кинотеорией. Скажем, Андре Базен твердо верил, что «кино — идеалистический феномен», поскольку «его идея существовала в совершенно готовом виде в человеческом мозгу — как на платоновском небе»⁵⁰. Там, согласно греческому философу, пребывают эйдосы — первообразы всех вещей, своего рода порождающие модели. А. Ф. Лосев, суммируя воззрения античной философии на сей счет, отмечал: «Всякий эйдос есть нечто законченное и определенное. Он вечен в себе, но он — смысловая изваянность, определенно оформленная и осмысленная. Когда эйдос погружается в меон, он растворяется и расплывается»⁵¹. Буквальное значение слова «ме он» — «не сущее», не имеющее сущности; здесь под «меоном» подразумевается материальный, бренный мир, поскольку все в нем временно, преходяще; таким может быть лишь то, что лишено сущности, которая вечна и не подвержена всеразрушающему ходу времени. Первоначальное значение слова «эйдос» — вид, «то, что видно» и даже — «наружность» (у Гомера); позже, скажем, у Парменида это слово означает сущность, но так или иначе видимую, а у Платона уже мыслится как субстанциальная, т. е. явленная в своей материальной оформленности идея⁵². Эйдос как вечная оформленность смысла, нисходя в меон, тоже оказывается во власти всеразрушающего времени, а значит, «растворяется и расплывается».

⁵⁰ Базен А. Что такое кино? М., 1972. С. 47, 48.

⁵¹ Лосев А. Ф. Бытие. Имя. Культура. М., 1993. С. 279.

⁵² См.: Философская энциклопедия. М., 1970. Т. 5. С. 535.

Кино, являясь, по Базену, «феноменом идеалистическим», пребывающим «на платоновском небе», тем не менее — отнюдь не земная проекция некоего «вида», субстанциальной сущности, а выражение извечного человеческого стремления заклинать время, спасти видимые облики, «наружность» вещей от его всеразрушающего хода. Одна из возможностей спасения состоит в том, чтобы создавать совершенные двойники объектов. В противоположность Антонену Арто, у которого именно «аффективные порывы нашей души становятся двойником театрального действия»⁵³, он у Базена — не аффективен, не создан «материей» зрительских чувств и побуждений; двойник у Базена есть вид, «наружность» предметов; таковому двойнику присущи все материальные, конкретно зримые параметры и характеристики оригинала, за исключением самой важной — подвластности ходу времени. Жажда сотворить подобного двойника, именно — сама страсть, и обозначена у Базена как «миф тотального кино» или иначе — «миф интегрального реализма».

Кинематограф, по Базену, смог возникнуть только тогда, когда инженерная мысль произвела самое главное, самое существенное для этого — «гибкую, прочную и прозрачную целлулоидную основу и сухую эмульсию, способную мгновенно фиксировать фотографическое изображение». Оба эти компонента являются основополагающими для кинематографа, «все остальное — лишь механизм, гораздо менее сложный, чем часы XVIII в.»⁵⁴. Технически оба компонента реализовались в 90-е годы прошлого века, однако до их появления множество «одержимых, чудаков, изобретателей-кустарей или, самое большее, изобретательных предпринимателей» пытались зафиксировать движения предметов, а значит, пытались сотворить совершенного двойника, реализовать «миф тотального кино». Подобные попытки — неопровержимое для Базена доказательство того, что миф — вне зависимости от технических возможностей его воплощения — бытовал в коллективном бессознательном. Изобретение Люмьеров — одно из воплощений мифа, причем, по Базену, — отнюдь не самое совершенное, поскольку аппарат Люмьеров не воссоздал звук, объемы, краски. Несмотря на ущербность, корни изобретения Люмьеров — несомненно в мифе «тотального кино», в жажде сотворить физически совершенный двойник действительности.

⁵³ *Исаев С.* Всемогущество грезы // *Арто А.* Театр и его двойник. М., 1993. С. 75.

⁵⁴ *Базен А.* Что такое кино? С. 43.

Миф у Базена есть продукт «психологии». Я беру понятие в кавычки, поскольку «психология» для Базена — не академическая наука, а синоним коллективного бессознательного (французский критик не пользуется самим этим термином). «Психология» в таком понимании противостоит духовности — истинному, ясному осознанию сущностных законов мироздания. «Психология» (в базеновском смысле) породила «комплекс мумии» — стремление спасти видимые, являющиеся оболочки вещей, т. е. в конечном счете их эйдосы, от всеразрушительности времени. В теперешнюю эпоху «комплекс мумии» словно обрел новую жизнь благодаря фотографии, тоже оберегающей эйдосы вещей от уничтожения временем. Кинематограф делает дальнейший шаг, выходит на следующую ступень, поскольку способен мумифицировать само время.

Базен противопоставил «психологию» духовности, как низшее — высшему, однако на деле «психология» в том, что касается «комплекса мумии», имеет прямое отношение к духовности, во всяком случае — к эллинской. Если у Платона, родоначальника европейского идеализма, и во всем этом направлении эйдосы, «вечная оформленность смысла», погружаются в меон, чтобы там «распылиться и раствориться», то психология — не в философском размышлении, а в конкретном деянии — противоборствует печальной судьбе эйдосов в материальном мире.

Вселенная у Платона и вообще — в философском идеализме дуальна. Где-то в запредельной выси пребывают порождающие модели всех вещей; реальные же предметы — лишь мимолетные, бледные, «косноязычные» отражения этих извечных моделей. Давно и широко известно сравнение мира с театром — от «totus mundus agit histrionem» у Петрония Арбитра до шекспировского «весь мир театр» или современного социолога Эрвинга Гоффмана, основная тема которого — человек в театре повседневной жизни. Мир у Платона, где извечные образы проецируют себя на земную юдоль, не театр, но кинематограф. Во вселенной непрерывно, без срока совершается некий глобальный, космический киносеанс, в ходе которого трансцендентные эйдосы, словно тени на экране, отражаются в меоне, в материальной действительности. «Психология» (в базеновском понимании) с ее «комплексом мумии» вроде пытается преодолеть безрезультатность космической проекции, закрепляя тени эйдосов в меоне.

У Жана Бодрийара космический бессрочный сеанс оказывается социальным, поскольку осуществляется телевидением, а оно — не космический феномен: ТВ порождено обществом и функционирует внут-

ри общества. Базеновский «миф тотального кино» превратился у Бодрийара в массовидное и безудержное производство симулякров — тех же совершенных двойников любых материальных объектов. Однако телевизионные симулякры сравнительно с кинематографическими двойниками будто и впрямь повысили свой статус — отождествились с эйдосами, порождающими моделями вещей, наличных в мире. Поводом, первотолчком к отождествлению, вероятно, послужил для Бодрийара факт загадочный, чуть ли не мистический: вскоре после выхода на экраны в 1979 году фильма «Китайский синдром», повествовавшего о катастрофе на атомной электростанции, случилась действительная катастрофа на действительной станции в США на острове Харрисбург. Хотя «Китайский синдром» — фильм кинематографический, не имеющий отношения к телевидению, однако, согласно Бодрийару, он есть «великолепный образец верховенства телевизионного образа над реальным событием», которое в силу своей связи с экранным первообразом оказывается «в каком-то смысле воображаемым»⁵⁵. Рассуждения о верховенстве симулякров над действительными объектами Бодрийар суммирует в общем выводе: «такова логика симулякров: место божественного предопределения занимает столь же неотступное предшествующее моделирование. По этой причине события уже не имеют какого-либо значения: не потому, что бессмысленны сами по себе, а потому, что им предшествуют модели, с которыми их собственное протекание может в лучшем случае совпадать»⁵⁶. Античная философия понимала эйдосы именно как порождающие модели; Бодрийар приписывает эту функцию телевизионным изображениям — тем самым они оказываются в положении эйдосов.

Телевидение у Бодрийара не только не перенимает функцию «платоновского неба», местопребывания эйдосов, но и оказывается эффективнее его. Телевизионные симулякры навязывают массам образцы поведения, предлагают им цели; массы «с легкостью воспринимают навязываемые модели»; в результате массы «поглощаются и аннигилируются» симулякрами⁵⁷. Эйдосы не обладают подобной действенностью. Космический киносеанс длится всегда; он бесконечен, но отражения эйдосов на материи легки, как тени, скользят по ней и рассыпаются, не успев закрепиться.

⁵⁵ Бодрийар Ж. Злой демон образов. С. 65.

⁵⁶ Там же. С. 67.

⁵⁷ Там же. С. 64.

Возможно, дело здесь не в бессилии эйдосов, а в зрителях космического киносеанса. Последний — отнюдь не домысел: более чем за два тысячелетия до изобретения Люмьеров Платон описал поразительно верный аналог кинематографической проекции — современная кинотеория старательно и скрупулезно этот аналог исследует⁵⁸. Платоновое описание киносеанса содержится в диалоге «Государство»; фрагмент диалога, повествующий о киносеансе, известен как «миф о пещере». Сократ предлагает здесь своему собеседнику Главкону вообразить «людей... в подземном пещерном жилище», оно «имеет открытый сверху и длинный на всю пещеру вход для света»; значит, отверстие так же, как в кинозале, расположено за спинами зрителей; поступающий в пещеру свет исходит «от огня, горящего далеко вверху и позади»; между источником света и отверстием «идет дорога» и воздвигнута «стена, построенная наподобие ширм, какие ставят фокусники перед зрителями, когда из-за них показывают свои фокусы». Благодаря свету и стене обитатели пещеры могут видеть отражения: «мимо... стены люди несут выставляющиеся над стеной разные сосуды, статуи и фигуры, то человеческие, то животные, то каменные, то деревянные, отделанные различным образом, одни из проходящих издают звуки, а другие молчат»⁵⁹. Кажется, что в этом описании Платон довольно точно предвидел схему кинопроекции или, вернее, коммуникативной цепи кинематографа, за исключением одной детали: сосуды, статуи и фигуры замещены теперь их отпечатками на пленке. Прозорливость относительно кинематографа мы приписываем Платону ныне: сам древнегреческий мыслитель имел в виду вообще бытие людей, которым лишь в мимолетном, преходящем прозрении дано ощутить, что земные вещи — только отражения небесных первообразов.

Даже если мы условимся видеть в платоновской пещере эйдос кинозала и кинопроекции, то все равно этот миф неприложим к телевидению, поскольку телезритель обитает в иной пещере — не Платоновой. У телезрителя она — не столько материальная, физическая, сколько духовная. Темнота зала не отсекает у телезрителя его повседневность: человек, сидящий перед приемником, остается в ней. Иначе говоря, телезритель по-прежнему несет в себе почерпнутые из повседневности представления и верования — то, что Френсис Бэкон назвал «призраками». Бэкон решительно отличал их от знания, полу-

⁵⁸ См.: *Baudry J.-L. The Apparatus // Camera obscura. 1976. No. 2.*

⁵⁹ Антология мировой философии. М., 1969. Т. 1, ч. 1. С. 374.

ченного опытным путем, и полагал, что есть четыре рода предубеждений: призраки рода, присущие всему человечеству; призраки рынка, возникающие и бытующие в скоплениях людей; призраки театра, олицетворяющие собой абстрактные, метафизические доктрины, ибо, как иронически замечает Бэкон, «сколько есть принятых и изобретенных философских систем, столько поставлено и сыграно комедий», и наконец, тот род предубеждений, который сейчас для нас важнее других, а именно — призраки пещеры. Они проистекают «или от особых врожденных свойств каждого, или от воспитания и бесед с другими, или от чтения книг и авторитетов, перед какими кто преклоняется, или вследствие разницы во впечатлениях...». Иначе говоря, призраки пещеры индивидуальны и порождаются частной, единичной судьбой отдельного человека. Эту единичность судьбы и особую приверженность к представлениям, из нее возникшим, как раз имеет в виду Бэкон, когда, сославшись на Гераклита, сетует, что «люди ищут знаний в малых мирах, а не в большом или общем мире»⁶⁰.

Человек смотрит телевизор, и перед ним распахивается мир — «большой или общий», говоря словами Бэкона. Все, что происходит в этом мире, должно претерпеть дополнительное испытание, когда открывается взгляду зрителя: любой факт, любое явление вынуждено находить себе место среди призраков пещеры (не Платоновой, но Бэконовой), т. е. среди представлений, порожденных единичной судьбой вот этого, данного, конкретного человека. Подобное испытание требует от «гостей» немалых усилий и энергии, о чем свидетельствуют социопсихологи: «информация, предлагаемая коммуникатором, способна сколько-нибудь глубоко проникнуть в сознание реципиента в том случае, если она “вписывается” в его целостное внутреннее представление о реальности. Все чужеродные элементы либо не допускаются в сознание, либо существенно им модифицируются»⁶¹. Естественно, из-за такой избирательности телевизионная информация должна обладать немалой пробивной силой, чтобы угнездиться среди призраков пещеры. С другой стороны, эсхатологизм Бодрийара в связи со зрительской избирательностью кажется преувеличенным: телевизионные симуляк-

⁶⁰ Там же. Т. 2. С. 197.

⁶¹ Терин В., Шихирев П. Массовая коммуникация как объект социологического анализа // Массовая культура — иллюзии и действительность. М., 1975. С. 228.

ры, будучи вынуждены бороться с призраками пещеры, не столь легко «поглощают и аннигилируют» массы, как о том вещал французский философ.

Платонова и Бэконова пещеры чрезвычайно наглядно выражают принципиальное отличие ТВ от кинематографа. Зритель в кинозале, так же как в Платоновой пещере, имеет для себя и перед собой единственную реальность — летучие тени; в экранный мир он не может не погрузиться; напротив, телевидение погружает заэкраный мир в повседневное бытие зрителя. Тем самым кино и телевидение — две совершенно разные стратегии контактов реципиента с экраным миром. Противоположность стратегий не учитывается в рассуждениях о едином «искусстве экрана», однако эта противоположность четко уловлена коллективным бессознательным, породившим фантастические сюжеты о путешествиях из действительной жизни в заэкранье и о путешествии обратном: с той стороны экрана в пространство, где пребывает зритель. В связи с различием пещер знаменательным представляется тот факт, что сюжеты о путешествиях «туда», в заэкранье, разыгрываются в кино, путешествовать же «оттуда» позволяет телевидение.

Примером сюжетов первого типа может служить «Закованная фильмой» В. Маяковского. Поэт поставил картину в 1918 году по собственному сценарию; ни сценарий, ни сама лента не сохранились, фабула известна лишь в пересказе Л. Брик, которая в «Закованной...» играла главную роль. В 1926 году Маяковский создал новый вариант того же сюжета, назвав его «Сердце кино». Герой этого сценария — маляр — влюбляется в девушку необычайной красоты, встреченную на улице. Девушка получает приглашение сниматься. С этого момента она как человек из плоти и крови в действии не участвует: влюбленный видит ее лишь на экране да на рекламных щитах. Вняв его тоске, девушка сходит с экрана, исчезнув при этом также со всех плакатов. Фирма, прокатывающая картину, терпит огромные убытки. Тогда маникюрша из парикмахерской, питающая к маляру нежные чувства, приводит к нему на квартиру владельца фирмы, чтобы тот вернул беглянку на экран. За владельцем устремляется толпа популярных киногероев, которые словно осиротели без девушки, а кинематограф лишился души. В квартире маляра маникюрша бросается на соперницу с ножом. Эпизод нападения так изложен в сценарии: «73. Из толпы выскакивает маникюрша... и, вырвав у одного из злодеев нож, вонзает в красавицу.⁷⁴ Красавица стала плакатом, и нож, воткнувшись в стену,

крепко сидит, только надорвав плакатную бумажку, Красавица смеется рядом»⁶².

Фантастический сюжет Маяковского доводит до логического предела вполне реальные процессы и только потому фантастичен. Перемещение героини из бытового пространства в заэкраный мир — это, по сути, ее преобразование в трансцендентный субъект, о котором шла речь выше. Красавица, став экранном персонажем, трансцендентна бытовому пространству прежде всего тем, что стала эйдосом — только «видом» и «вечной оформленностью смысла». Как эйдос есть порождающая модель материальных предметов, так и красавица становится моделью бесчисленного множества изображений на плакатах, развешанных по городу. Вечность эйдоса подчеркнута нападением маникюрши: ее нож разрушает только то, что принадлежит меону, — саму бумажку, эйдос же остается неуничтожим.

Эпизод, аналогичный нападению на красавицу, содержала поэма Ивана Голля «Чаплиниада», переведенная на русский и, возможно, известная Маяковскому. В диегезис поэмы Чарли сходит не с экрана, но с афиши. За ним гонятся толпы поклонников и поклонниц, но «как только один из Шарло пойман, он падает лоскутьями бумаги»⁶³. В голлевском Шарло также подчеркнута его эйдетичность: персонаж экранна трансцендентен жизненной реальности и уже неспособен пребывать в ней как тело из плоти и крови. Вместе с тем он вечен: разрушению подвержено, так же как у красавицы Маяковского, лишь «меоническое» в нем, т. е. бумага. И девушка из «Сердца кино», и Шарло у Голля — лишь места в диегезисе, они «закованы» в этом месте и принадлежат только ему; в событиях, которые происходят в действительном мире, они уже неспособны участвовать.

Напротив, в связанных с телевидением фантастических сюжетах о путешествиях «оттуда» такое участие — сама суть этих сюжетов. В качестве их примера возьмем рассказ австрийского писателя Петера Даниэля Вольфкинда «Господин за соседним столиком». Для понимания сюжетных его перипетий важна декорация, в которой они происходят. Повествователь (автор дал ему собственное имя — Вольфкинд) попадает по служебным делам в глухую деревушку. Развлечений здесь

⁶² *Маяковский В.* Полн. собр. соч. М., 1958. Т. 11. С. 87.

⁶³ Цит. по: *Ямтольский М.* Проблема взаимодействия искусств и неосуществленный фильм Фернана Леже «Чарли — кубист» // Проблемы синтеза в художественной культуре. М., 1985. С. 81.

никаких; только приходское кино два раза в неделю показывает вестерны и патриотические фильмы. Поэтому застрявший в деревушке рассказчик почти все свободное время проводит в трактире, попивая глинтвейн. Трактир в новелле немного ассоциируется с пещерой — не Платоновой, а скорее индивидуальной, бэконовской: «маленькие окна в гостиной напоминали окошки в массивных стенах тюрьмы. Через их выкованные из железа решетки поблескивали затянутые мглой огни фонарей на деревенской площади»⁶⁴. Персонажи новеллы находят возможность, хотя бы в душе, покинуть эту пещеру: рассказчик читает сочинение Агриппы Неттесгеймского, «трактующее о магии», — вероятно, «Окультурную философию» (1536); дочь хозяина — Минна, прислуживающая в трактире, становится страстной телезрительницей. Рассказчику понятна страсть девушки: «Бедное существо на долгие годы приговорено к этой тоскливой деревне... Трудно удивляться, что она стала энтузиасткой телевидения»⁶⁵.

Трагический поворот событий происходит в тот вечер, когда идет телевизионная трансляция оперы «Отелло» Верди в исполнении знаменитых певцов. Инженер Карло Польдони, заглавный «господин за соседним столиком», рассказывает Вольфкинду, что эта опера, когда ее показывают по телевидению, очень опасна. Давным-давно он с женой вот так же смотрел оперу по телевизору, и в кульминационный момент Отелло, миновав ложе Дездемоны, вышел на первый план, а затем, преодолев плоскость экрана, оказался в комнате и вместо Дездемоны задушил жену Польдони. Жертва мавра, не разобрав, кто ее душит, все кричала: «Карло! Карло!!». Потому соседи, взломавшие дверь, обвинили в преступлении беднягу-инженера, и он, ни в чем не повинный, отсидел в тюрьме одиннадцать лет. Минна смотрит оперу совсем в другой комнате — ни Польдони, ни рассказчик туда не заглядывают, однако по окончании трансляции служанка находит Минну задушенной. Ясно, что и эта смерть — дело рук телевизионного мавра.

Чтобы прояснить тайну невероятного, дважды повторенного события, автор новеллы старательно адресует читателя к Агриппе Неттесгеймскому — его имя часто упоминается в тексте. Случай с телевизионным Отелло истолковывается благодаря тому месту из «Окультурной философии», где Агриппа говорит о страстях. Согласно трактату, «всякий дух, совершенствующийся в желаемом и в своей страсти, со-

⁶⁴ *Wolfkind P. O. Noc księżycowa. Warszawa, 1975. S. 50.*

⁶⁵ *Ibid.*

здает себе вещи, наиболее способствующие и действенные в отношении того, что он желает»⁶⁶. Выходящий из телевизора мавр, по существу, — тень Польдони. Рассказчик исподволь, намеками уподобляет ему «господина за соседним столиком»: у инженера — «темная кожа, глаза навывкате, свидетельствующие как будто о Базедовой болезни, а также густые, выющиеся волосы»: все это могло «указывать на негроидный тип»⁶⁷. О чувствах инженера по отношению к супруге ничего в новелле не сказано; за Минной же он постоянно следит, подолгу не отводя от нее глаз; вероятно, Польдони ревнив, как и его тень за экраном, или преисполнен мизогинии. Свои дурные страсти Польдони и передоверяет телевизионному персонажу. Подобную процедуру и предусматривал Агриппа в «Оккультной философии»: поскольку страсть — это психическая энергия, то «вещи... действенные в отношении» желаемого, создаются тем образом, что психическую силу вводят «в знаки, формулы и изображения для получения желанных целей»⁶⁸. Задолго до психоанализа Агриппа говорит здесь о том, что в психоанализе обозначается как проекция. Это — бессознательное инвестирование в другого «сформировавшихся ранее в результате предшествующего взаимодействия с (иными) людьми положительных или отрицательных чувств»⁶⁹. Соответственно содержанию инвестируемых чувств проекция бывает положительной или отрицательной. В последнем случае формируется Тень — не оптическая, но психологическая. Согласно Юнгу, Тень — это воплощение тех черт и свойств личности, которые она не хочет признавать в себе или страшится признать. Телевизионный мавр в новелле Вольфкинда как раз и становится объектом проекции. Сила переносимых на него чувств выводит персонаж из заэкранного мира. Отелло перемещается в бытовое пространство зрителя, становится еще одним призраком в индивидуальной пещере героя новеллы. Это выведение экранной фигуры в бытовое пространство диаметрально противоположно тому, что происходит в фантастических сюжетах, связанных с кинематографом. Коллективное сознание (или бессознательное?) не верит, стало быть, в единое «искусство экрана» и решительно противопоставляет друг другу оба средства.

⁶⁶ Генрих Агриппа. Оккультная философия. М., 1993. С. 101.

⁶⁷ Wolfkind P. O. Noc księżycowa. S. 49.

⁶⁸ Генрих Агриппа. Оккультная философия. С. 101.

⁶⁹ Овчаренко В. И. Психоаналитический глоссарий. С. 198.

Нечто аналогичное рассказу Вольфкинда происходит в фильме Джорджа Миллера «Иствикские ведьмы» (1987). Ведьмы — это три молодые женщины: учительница музыки Джейн, скульптор Александра (приятельницы зовут ее Алекс) и Зуки, работающая в местной газете. Все они современные, все эмансипированы и все не замужем. Их желания и страсти настолько сильны, что способны творить чудеса. В одной из начальных сцен фильма все трое гадают, набрасывая при этом идеальный портрет спутника жизни, какого каждой хотелось бы иметь. Гадание то и дело прерывается кадрами, поданными с некоторой инфернальностью: во тьме ночи, под вспышками молний несется таинственный автомобиль. На нем прибывает в Иствик, словно отозвавшись на зов прелестных ведьм, загадочный, циничный и победительный Дэррил ван Хорн, в котором материализовался словесный портрет, составленный во время гаданья. С прибытием Дэррила для троих колдуний начинаются райские наслаждения.

Выражаясь языком психоанализа, Дэррил в фильме — это объект-либидо, существо, на котором сфокусированы вожделения героинь. В роли объект-либидо может оказаться любой реальный индивид. Инфернальность же Дэррила заставляет сближать его хотя бы с «союзниками» из книг Карлоса Кастанеды. Те пребывают в глубинных мирах — в некоем пространственном аналоге сферы бессознательно-го. «Союзники» призываются оттуда энергиями человеческих страстей — как страха, так и любви, ненависти или печали. Все эти страсти — не только зов для «союзников», но также их «пища», побуждающая расти, крепнуть, набираться сил. Подобным же образом набирает силу и Дэррил ван Хорн. Он прекрасно осознает свою зависимость от страстей поклонниц, его породивших. Одной из них Дэррил говорит: «Я тот, кого ты хочешь во мне видеть».

В бытовом пространстве героинь он появляется, в сущности, так же, как телевизионный Отелло в новелле Вольфкинда, — благодаря проекции либидо. Непринципиальные различия состоят лишь в том, что мизогиния у Вольфкинда переносилась на нечто видимое, уже наличное перед глазами, страсти же иствикских ведьм будто адресованы в пустоту, в ничто, и сама сила этих страстей словно материализует тот объект, на который они и будут перенесены. Более существенные различия между новеллой и картиной состоят в том, что у Вольфкинда мавр сделал свое дело и ушел, выпал из повествования; у Миллера же героини вынуждены существовать под властью того, кто порожден их

вождедениями. Колдуньи чувствуют себя рабынями своего «союзника», а в конечном счете — рабынями своих вождедений. С осознанием этого рабства вспыхивает бунт: на свет извлекается книга колдовских рецептов, отливается восковая фигура Дэррила, булавки пронзают ее. Сам прототип фигурки корчится от боли, но все-таки не погибает.

Финал картины особенно для нас важен. Традиционно злых духов заключали в бутылку или во что-либо, столь же герметичное. Наш технический век предложил иствикским колдуньям иной сосуд: Дэррил заключен в телевизор. Огромное изображение его головы заполнило всю изобразительную плоскость, сложенную из многих экранов. Дэррил жив; он видит своих бывших наложниц и детишек, от него родившихся. Когда пленника нужно поощрить, телевизоры включают; напротив, если Дэррил заслуживает наказания, экраны гаснут, виновник отправляется в небытие. Откуда он появился в начальных эпизодах картины — неизвестно; Дэррил возникает из пустоты, из безликости и бесформенности пространства. Финальные же кадры фильма словно превращают телевидение в тот глубинный мир, в котором должны пребывать «союзники» — проекции и порождения человеческих страстей.

Сколь ни фантастичны сюжеты Вольфкинда и Миллера, психологическая их основа реальна, и в этом смысле, т. е. через свою основу, оба сюжета сопоставимы с просмотром «Потемкина» в московской коммуналке, на котором присутствовал Саппак. Тогда события 1905 года благодаря страстному их переживанию словно происходили «здесь и сейчас», в интерьере квартиры; так же появляются в бытовом пространстве телевизионный Отелло и условный, inferнальный Дэррил ван Хорн. По-видимому, во всех трех случаях реализовалось то, что Выготский назвал законом реальности чувств. Суть его ясна из приведенного учебным примера: «если я принимаю висящее ночью в комнате пальто за человека, то мое заблуждение совершенно очевидно, потому что переживание мое ложно и ему не соответствует никакое реальное содержание. Но чувство страха, которое я испытываю при этом, оказывается совершенно реальным». Из примера следует обобщенный вывод: «все фантастические и нереальные наши переживания, в сущности, протекают на совершенно реальной эмоциональной основе»⁷⁰. Несомненно, что данный закон функционировал и в случае Саппака, и в новелле Вольфкинда, и в картине Миллера. Сила чувств, вызванных «Броненосцем «Потемкиным»», или механизмы проекции в двух последних текстах

⁷⁰ *Выготский Л. С.* Психология искусства. М., 1968. С. 265.

являлись реальными, переживаемыми «здесь и теперь», оттого и объекты, на которые проецировались эмоции, ощущались подлинно присутствующими здесь, в бытовом пространстве каждого субъекта. Возможность такого присутствия радикально отличает телевидение от кинематографа. Сидя в кинотеатре, зритель имеет перед собой единственную реальность — ту, что за плоскостью экрана; она суверенна и самоценна, оттого «не хочет» замечать подлинную действительность, которая условиями сеанса отсекается от зрителя и как бы аннигилируется темнотой кинозала. Телезрителя же, напротив, она не отпускает из своего плена; более того, бытовая реальность пытается подчинить себе и заэкранный мир телевидения — посредством установок и мотиваций, индуцированных ею в зрителе, который выступает их медиумом, транслятором, проецирующим эти установки и мотивации в заэкранный мир, отчего адресаты проекции будто оживают, ощущаются «здесь и теперь» присутствующими, населяющими и непосредственное окружение зрителя. И коль скоро бытовая реальность обрушивается всей тяжестью индуцированных ею эмоций на заэкранный мир, тот в результате оказывается расширением, амплификацией первой.

Даль и прошлое

Кино и телевидение отличны друг от друга тем, что «вышли» из разных пещер, также тем, что их зрители по-иному соотносены со «своими» экранами, а сверх того тем, что по-другому «видят» реальность, поскольку предпочитают «смотреть» на особые, каждому из них более притягательные аспекты реальности.

Борис Розинг, изобретатель электронно-лучевой трубки (ее «потомков» ныне содержит каждый телевизор), писал о имеющем возникнуть средстве — «электрической телескопии»: «Вы, ожидая приезда вашего друга, заранее увидите его выходящим с платформы вокзала». Или вот еще одна возможность использования «электрической телескопии»: новый прибор «может заменить человека в разных обстоятельствах, например, в тяжелой сторожевой службе. Помещенный на вершину мачты корабля, он будет нести ночную вахту среди ненастной погоды, замечать встречные огни, предупреждать о пожаре. Такой глаз, конечно, не закроется от усталости или сна. Он будет сторожить на путях сообщения, около хранилищ, в больницах и пр.»⁷¹.

⁷¹ Цит. по: Средства массовой коммуникации и современная художественная культура. М., 1983. С. 187.

Слова Розинга ясно свидетельствуют, что телевидение создавалось с мыслью о лицензировании пространства. И хотя ныне функции наблюдения или охраны — дело привычное в замкнутых, локальных цепях, однако то, на что способны системы общенационального вещания, бесконечно превосходит скромные амбиции изобретателя. Подобные системы не только вещают на огромные территории, но и делают далекие места зримыми для тех, кто сидит у приемников. По сути, история становления ТВ — это процесс завоевания для осмотра, для лицензирования все более масштабных пространств.

Вместе с тем их лицензирование — непреходящий мотив теоретической рефлексии о ТВ. Из-за такой возможности Эйзенштейн считал телевидение переломным фактором в истории человечества. До появления ТВ кинозритель словно путешествовал во времени — следил за развертыванием какого-либо события, произошедшего давным-давно или не очень. Во всяком случае, между моментом, когда оно случилось, и моментом, когда обзревается, кино устанавливает временной зазор. Зритель будто преодолевает этот зазор и соучаствует в развертывании когда-то случившегося. Под такое, т. е. «временное соучастие», отмечал Эйзенштейн в уже упоминавшейся записи «Переход к телевидению», «была отведена вся дотелевизионная культура». Тем самым кино будто плодило фантазмы: то, что ушло в прошлое, словно вырвалось — благодаря кинематографу — из его глубин, получило возможность снова и снова возвращаться в настоящее.

Эйзенштейн столь же решительно противопоставлял кино телевидению именно потому, что в ту пору оно было только «прямым»: сразу же и непосредственно транслировало происходящее в эфир. «Прямое» ТВ, стало быть, полностью ликвидировало временной зазор между моментом, когда событие протекало, и моментом, когда оно «поступало» к зрителю. Ситуация, в которой оказывался зритель, тем самым радикально менялась: из свидетеля того, что когда-то случилось, он превращался в свидетеля явлений, ныне развертывающихся где-то в удаленном от зрителя пространстве. Эйзенштейн так и ставил проблему: благодаря кинематографу осуществлялось «временное» соучастие в неких событиях; телевидение же предлагает соучастие «пространственное»⁷².

В первой главе уже шла речь о том, что и Эйзенштейн, и Рене Клер, и Шкловский осознавали кино с его монтажностью как будущее теле-

⁷² РГАЛИ. Ф. 1923. Оп. 2. Ед. хр. 1031.

видения. По существу, монтаж — это оперирование временем, впрочем, не только им; монтируя, оперируют и пространством, но все-таки первое представляется преимущественным, главным. О. М. Фрейденберг писала в одной из работ, что интрига, т. е. напряженный, динамично развивающийся сюжет, появилась в литературе только тогда, когда она стала будто квантовать время — научилась членить процесс или действие на отдельные, парциальные ряды, чтобы затем связывать или сопоставлять их друг с другом⁷³. Камера в еще большей мере способна артикулировать пространство и время, дробить их на кванты, а значит, делать кадр моментальным, мгновенным — почти аналогичным и равноценным проблеску сознания. Кинематограф и стал нарративным искусством тогда, когда осозналась возможность связывания этих квантов пространства, но главным образом — времени.

«Киномаг телевидения», которого предсказывал Эйзенштейн, конечно, появился; он существует и ныне, монтируя «прямой» репортаж о спортивном соревновании, концерте или собрании вместе с тем, как событие совершается. Однако того веса, какой мерещился Эйзенштейну, фигура «киномага» на телевидении не обрела. Прежде всего потому, что в 1957 году фирма «Ампекс» выпустила в широкий обиход магнитную ленту для видеозаписи. Благодаря продукту фирмы «Ампекс» телевидение, до того являющееся исключительно средством «устным», обрело свою «письменность», а благодаря ей — возможность монтировать не только посредством усилий «киномага», но, кроме того, — и лабораторно, по свершении события, в чем как бы уравнилось с кинематографом. О том, что телевидение этой новой возможностью воспользовалось, свидетельствует, например, Нам Джун Пайк, виднейший представитель нового авангардистского течения — видеоарта, знаменательным образом противопоставивший своих коллег коммерческому телевидению: «стремясь составить оппозицию развлечениям, предлагаемым телекомпанией CBS, или желая сохранить беспримесную чистоту информации, некоторые видеохудожники отказываются монтировать или менять временную структуру перформанса или хэппенинга. Другими словами, они настаивают на том, что время “на входе” должно быть равно времени “на выходе”»⁷⁴. Отсюда явствует, что

⁷³ См.: Фрейденберг О. М. Происхождение литературной интриги // Труды по знаковым системам. Тарту, 1973. Вып. 6. С. 508.

⁷⁴ Нам Джун Пайк. Время «на входе» и время «на выходе» // Искусство кино. 1994. № 2. С. 107.

коммерческое ТВ на парадоксальной основе контрастирует с авангардом: первое настолько «замонтировано», что видеоартисты, борясь с ним, вовсе отказываются от монтажа.

Конечно, обретение «письменности» — важнейший, прямо-таки судьбоносный момент в истории телевидения, однако связанные с «письменностью» возможности «лабораторного» монтажа не столь глубоко преобразили ТВ, как на то надеялась ранняя телетеория. Границы и объем деятельности уже существовавшего «киномага» расширились, «письменность» вызвала к жизни ряд новых монтажных процедур, однако сам монтаж не превратила в свое великое и судьбоносное завоевание. Иначе говоря, более существенны для ТВ, вероятно, не новые процедуры монтирования, а новые, предельно расширившиеся возможности лицезреть пространство — освоенные благодаря спутникам связи. Благодаря им появились зрелища такого рода, что кажутся невозможными в кино и чуждыми его природе, — например, «телеомсты» или дуэтное музицирование, когда один исполнитель находится, предположим, в Европе, а другой — в Америке. Кстати, Нам Джун Пайк стоял у истоков подобных экспериментов: его «глобальный спутниковый проект «Доброе утро, мистер Оруэлл» — попытка объединить художников мира в едином творческом акте»⁷⁵.

Проекты вроде этого ориентированы на беспредельное, бесконечное расширение видимого сейчас в данную минуту. Монтаж, напротив, предполагает, как говорилось, оперирование временем. Дальнейшая эволюция ТВ связывается ныне не с тем, чтобы усовершенствовать приемы и процедуры такого оперирования, идеалом, высшей целью, к которой оно стремится, ныне мыслится Всемирное телевидение, способное весь земной шар сделать объектом «сиюминутного» лицезрения. Техническая осуществимость проекта уже доказана и обоснована: для Всемирного ТВ нужны три геостационарных спутника, т. е. имеющих угловую скорость, равную скорости вращения Земли, а потому как бы зависающих в одной точке. Спутники следует разместить на высоте около 36 000 километров — тогда программы, «перегоняемые» с одного спутника на другой, можно будет принимать в любой точке планеты. Всемирное ТВ потребует гигантских затрат, и неведомо когда оно будет осуществлено; пока оно кажется лишь мечтой, но важна ориентация, устремленность мечты к безграничности и беспредельности видения. Подобная ориентация ощутима и у Нам Джун

⁷⁵ Пайк-дайджест // Искусство кино. 1994. № 2. С. 101.

Пайка, для которого ТВ, несмотря на все новшества и преобразования, все равно остается чем-то вроде эйзенштейновского «пространственного соучастия»: «Телевидение должно означать — “смотреть вдаль”, что по-немецки — *Fer sehen* — и означает телевидение»⁷⁶.

Эти слова знаменательно перекликаются с тем, что Нам Джун Пайк сказал о своих предках, а по существу — вообще о людях архаичных обществ: «Мои корни в Монголии, на Урале, где в доисторические времена охотники на лошадях спустились с гор Алтая и рассеивались по всему миру: из Сибири — в Перу, в Корею, Непал, Лапландию. Эти люди не были привязаны к исходному центру. Они смотрели вперед, вдаль и, когда видели впереди новые горизонты, устремлялись туда, а затем снова смотрели вперед и шли еще дальше...»⁷⁷. О человеке у телеприемника и о человеке архаичных обществ говорится то же самое: они обуреваемы жаждой «смотреть вдаль», но первому ради того нет надобности в физическом передвижении, как бы — в измерении пространств собственным телом; за современного человека «работает» всевидящее око телевидения.

В некоторой степени оно снабдило человека у приемника божественными потенциями и прерогативами. Вышняя реальность у Данте в «Божественной комедии» законосообразно устроена, поскольку являет собой систему из девяти небес. Последнее, девятое небо — это конечная, предельная ступень материального мира; за ним — за «наибольшей областью телесной» — располагается Эмпирей; он представляется Данте «кругообразным озером света... ареной небесного амфитеатра», в котором восседают блаженные души. Они кажутся Данте цветами, над которыми порхают искры — «летающие ангелы»⁷⁸. О трансцендентности Эмпирея свидетельствует помимо прочего и то, что законы зрения здесь иные, нежели в материальном мире: «Взор не смущали глубь и вышина»; «Там близь и даль давать и брать не властны» (Р., XXXII, 118,121), что, согласно М. Лозинскому, переводчику «Божественной комедии», означает: «В Эмпирее близь не увеличивает отчетливость видимых предметов, а даль не уменьшает ее»⁷⁹. Оптическая равнодоступность дальнего и ближнего обеспечивается самой «природой» Эмпирея; вместе с тем такая равнодоступность — одно из

⁷⁶ Там же.

⁷⁷ Там же. С. 99.

⁷⁸ Данте Алигьери. Божественная комедия. М., 1986. С. 568.

⁷⁹ Там же.

главных свойств божественного зрения; праведники, блаженные души, попадая в Эмпирей, как дар, обретают это свойство.

Таковы пределы, между которыми двигалось воображение архаичного или, вернее, дотелевизионного человека: с одной стороны — «смотрение вдаль», о чем говорил Нам Джун Пайк, и пронизывание далее собственным телом; с другой же — адекватность близкого и дальнего для божественного зрения. В сущности, эти пределы соотносятся между собой, как идеальное и реальное. Телевидение будто сняло, дезактуализовало подобную оппозицию: то, что прежде казалось чаемой, желанной идеальностью, стало благодаря ТВ чем-то обыденно реальным. Уже ныне для телезрителя даль, выражаясь соответственно стихам Данте, «брат не властна», уже сейчас она столь же зрима, как и места непосредственно близкие; если осуществится Всемирное телевидение, способность лицезреть необъятные пространства возрастет лишь количественно.

С кино связана совершенно иная традиция. В мифологических сюжетах часто выступает некто, стоящий над временем. Тройственного деления времени на прошлое, настоящее и будущее для подобных фигур не существует, то, что случилось, и то, что случится, равнодоступны взгляду существа, стоящего над временем. Нечто аналогичное происходит благодаря кинематографу — он тоже отменяет тройственное членение времени: камера будто изымает фиксируемые объекты из его хода. В этом, полагал Андре Базен, кино будто смыкается с коллективным бессознательным, которому извечно присуща «потребность защитить себя от времени». Человек архаичных культур ставил «посмертную жизнь в прямую зависимость от материальной сохранности тела». Отсюда возникла практика мумифицирования, направленная на то, чтобы «искусственно закрепить телесную видимость существа». Эту практику словно подхватили и продолжили технические средства репродуцирования: сначала — фотография, которая «мумифицирует время, предохраняя его от самоуничтожения», а затем — кино, благодаря которому «впервые изображения вещей становятся также изображением их существования во времени и как бы мумией происходящих с ними перемен»⁸⁰. И кадр, и всякий фильм в целом сохраняют внутри себя основные, фундаментальные модальности времени — прошлое, настоящее и будущее, но частное, локальное время кадра или фильма отторжено от времени объективного

⁸⁰ Базен А. Что такое кино? С. 45.

мира и замкнуто в себе самом. Следует заметить, что такие же структуры локального, замкнутого времени присущи и телевидению, но сверх того ТВ будто гложет страсть к овладению все более масштабными пространствами, отчего все ощутимее углубляется расхождение между обоими средствами.

Жажда овладевать временем и, следовательно, быть над ним ставит кинематограф в один ряд с определенными явлениями и тенденциями прежних культур. Шпенглер пишет о них почти то же самое, что и Базен — о кино. Например, осуждая философов — систематиков, каковыми согласно Шпенглеру, были Аристотель и Кант, автор «Заката Европы» замечает, что они пытались «подчинить, механизировать, обезвредить» таинственность земного бытия, а потому видит в их деятельности «желание заклясть жуткость времени, самую жизнь»⁸¹. В другом месте автор «Заката Европы», аналогично Базену, связывает заклинание времени со смертью: «Первобытный человек, исполненный глубоким изумлением перед явлением смерти, всеми силами своей души стремился проникнуть и заклясть этот мир протяженного...»⁸². Связь со «своими» тенденциями в архаичных культурах можно обнаружить и для телевидения; инаковость явлений, с которыми ассоциируются оба средства, еще сильнее подчеркивает различие их ориентации на «свои» аспекты действительности. Становление кино — это вместе с тем становление все более изобретательных и тонких процедур оперирования временем. Телевидение наследовало, а порой и просто заимствовало эти процедуры, однако умножение и усовершенствование их не сделало своей целью. Всемирное ТВ, предел устремлений нового средства, — это, в сущности, победа над временем, не над художественным, сложно выстраиваемым в кинофильме, а над астрономическим, бытовым. Даже и сейчас взгляд телезрителя «путешествует» по обширнейшим пространствам; реальное путешествие, т. е. физическое перемещение, потребовало бы от человека огромных затрат времени — для телезрителя же в подобных затратах нет нужды; стало быть, время для него исчезает, становится фактором нулевым; главная задача телезрителя — не освоение времени, но оптическое освоение пространств, оптический «захват» того, что сейчас, в данную минуту там происходит. Дневная программа вещания, состоящая из передач, действие которых разворачивается в иных местах (иных и физически, и

⁸¹ Шпенглер О. Закат Европы. Новосибирск, 1993. С. 190.

⁸² Там же. С. 238, 239.

ценностно), словно побуждает телезрителя к этим мгновенным перемещениям в пространстве, из которых исключено время. Многоканальное вещание значительно умножает число перемещений взгляда, а чувство того, что из них исключено время, обостряет еще сильнее.

Дивергенция

Ориентация обоих средств на иные аспекты действительности — результат хотя и не долголетнего, но чрезвычайно интенсивного процесса. Кинематограф выбрал оперирование временем еще до появления ТВ, однако — на определенной, отнюдь не изначальной стадии своего развития. Ранний, догриффитовский кинематограф словно пытался осуществить обе ориентации и лишь с годами отказался от тех своих черт, которые затем стали достоянием телевидения.

К примеру, одним из «природных», неизбежных свойств ТВ считается программность. Объем дневного вещания состоит из самых разнообразных передач: новостных, публицистических, познавательных, художественных. Эта разнородность и обозначается как программность. Однако и кинематограф на протяжении первых десяти—пятнадцати лет своего существования тоже являлся программным. Сошлемся хотя бы на Жоржа Садуля: «В 1908 году в Париже, — пишет он, — работало пятьдесят кинозалов; сеансы длились два—два с половиной часа; за это время показывалось до двадцати и более картин: мелодрам, комических, документальных, видовых, просветительных»⁸³.

Разнородность демонстрируемых лент ставила перед владельцами кинотеатров ту же проблему, которой в современных телекомпаниях занимается специальный отдел, а именно — проблему программирования. В русском журнале «Сине—Фоно», основанном в 1908 году, она являлась чуть ли не главной. Журнал из номера в номер публиковал программы кинотеатров в разных городах — не только ради чистой информации, но и для того, чтобы показать, какой должна быть идеальная программа. Уже во втором его номере передовая статья представляла если не идеальную, то заслуживающую подражания программу. В нее входили: «1) Добывание аспида; 2) Собака и польза, приносимая ею человеку; 3) Парижская жизнь в миниатюре; 4) Жизнь в Африке; 5) Токарное ремесло; 6) Феодалное право; 7) Лаборатория Мефистофеля (Серпантин)». Редакция подчеркивала, что образцова

⁸³ Садуль Ж. Всеобщая история кино. М., 1958. Т. 1. С. 496.

эта программа из-за ее «выдержанности», как выразился безымянный автор передовицы; иными словами — из-за ее однородности, цельности. Конечно, по тематике лент программа таковой не кажется, поскольку предлагала зоологические, географические, исторические, геологические сведения; ее однородность обеспечивалась не тематикой, а направленностью, целеустремленностью: программа имела познавательный характер и лишь в заключение давалась феерия — вероятно, для того, чтобы зритель получил некоторую разрядку после обрушившихся на него научно-популярных лекций.

С эволюцией раннего кино совершенствовалась и его программность. Новая, более цельная ее модификация — цепь эпизодов (или «картин» в тогдашней терминологии), связанных между собой тематически. Такова, например, «Цивилизация на протяжении веков», снятая Жоржем Мельесом в 1908 году. Лента состоит из одиннадцати «картин»; самая первая представляет убийство Каином Авеля (по датировке Мельеса это злодеяние случилось за 4000 лет до Рождества Христова); последующие «картины» неизменно изображают насилие человека над человеком, совершающееся на всем протяжении истории мира. Тем самым «Цивилизация...» Мельеса являет собой некий мониторинг зла и нетерпимости, шесть тысячелетий царящих в людском сообществе. Господству нетерпимости положен конец в двух завершающих ленту «картинах». В одной из них предстает Гаагский конгресс мира в 1907 году; другая же феерична по своему характеру, поскольку является тем, чем и положено завершаться феериям, т. е. эта последняя «картина» — апофеоз мирного конгресса, выступившего против извечной вражды и ненависти.

«Цивилизация...» Мельеса словно предвещает «Нетерпимость» Гриффита. Вместе с тем обе эти картины принципиально отличны друг от друга: американская лента — это радикальное и окончательное преодоление программности раннего кино. Шедевр Гриффита еще хранит в себе следы, рецидивы этой программности. Из четырех сюжетов, входящих в фильм, самый лаконичный и неразвитый — библейский, повествующий о «Браке в Кане Галилейской». Будучи лаконичным, куцым, он лишь обозначает известное по Святому Писанию событие, а не развертывает, не дает его движение и становление. Тем самым гриффитовский «Брак в Кане Галилейской» еще сохраняет в себе присущую раннему кинематографу «картинность». Она тем более ощутима, поскольку этот сюжет «Нетерпимости» открывался титром, воспроизводившим стих из Евангелия от Иоанна, затем следовало «Примечание: Церемо-

ния реконструирована по Сейсу, Хастингу, Брауну и Тиссо». Три первых имени принадлежат известным ученым-ориенталистам; четвертое — французскому художнику, долгие годы прожившему в Палестине ради изучения библейских мест и археологических находок⁸⁴.

Указывая тех, на чьих трудах основывалась реконструкция библейского события, Гриффит подчеркивает корректность своей реконструкции; вместе с тем само реконструирование — чрезвычайно распространенная практика в раннем кинематографе и зафиксирована уже у Люмьера. В его каталогах указан фильм «Последний патрон», воспроизводивший популярную в то время картину живописца Альфреда де Невилля, изображавшую эпизод франко-прусской войны 1870 года — сражение за городок Бузенваль: горсточка французских солдат защищала его до последнего патрона. Фильм Люмьера вызвал подражания: аналогичную ленту снял и Мельес. Исполнители ролей у него сначала беспорядочно движутся в кадре, затем собираются в группы и застывают в позах, как на полотне Невилля⁸⁵. Также многие «картины» в ленте Мельеса «Дело Дрейфуса» имели свой визуальный первоисточник — цветные гравюры из массового «Пти журнал иллюстре». Поскольку издание имело огромный тираж, то гравюры были «насмотрены», вошли в зрительную память публики и легко узнавались в экранных репродукциях.

Примеров подобного реконструирования в раннем кинематографе огромное множество. К тому, что реконструировалось, вполне применимо лингвистическое понятие «социолект». Так обозначается совокупность языковых средств, которыми пользуется определенная социальная общность на определенном этапе своей истории. По своему объему социолект уже естественного, национального языка; социолект являет собой выбор тех или иных средств из него; общность выбирает языковые средства соответственно своим представлениям о мире, устремлениям и желаниям; вместе с тем этим выбором общность характеризует себя, словно обретая «языковое лицо».

«Последний патрон» или гравюры из «Пти журнал иллюстре» подверглись «экранизации» потому, что входили в изобразительный социолект эпохи: всякое время предпочитает свою совокупность иконографических мотивов, так же как совокупность средств словесных.

⁸⁴ См.: *Ямпольский М.* Пространство живописи и пространство кинематографа // Декоративное искусство СССР. 1986. № 5. С. 41.

⁸⁵ *Садуть Ж.* Всеобщая история кино. Т. 1. С. 213.

Обращение раннего кино к нему диктовалось необходимостью овладеть изобразительным языком, на котором «говорят» в данный момент. Гриффит, вводя ссылку на авторитеты, тоже афишировал желание овладеть изобразительным социолектом той поры.

Аналогичные примечания рассеяны не только по «Нетерпимости», но и по предшествовавшему ей «Рождению нации». «Экранизируя» актуальный тогда социолект, Гриффит, казалось бы, еще находился в плену прежней языковой практики. Однако его фильмы, прежде всего «Нетерпимость» и «Рождение нации», — знамение радикального перелома в судьбах кино. Перелом состоял в преодолении свойственного самому раннему, так сказать, первоначальному кинематографу принципа мониторинга, т. е. осмотра, беглого обозрения «картин», стремительно сменяющих друг друга. Прежние «картины», происходившие, по-видимому, от пластинок «волшебного фонаря», стали у Гриффита как бы саморазвивающимися системами. Этим преобразованием «картины» обязаны введенному в них фактору времени. Внутреннее их саморазвитие равнозначно у Гриффита движению взаимоотношений и взаимосвязей персонажей «картины» во времени — не вообще как такового, но времени повествовательного, «парциального», как его назвала Фрейденберг. В «Нетерпимости» четыре сюжета; каждый из них локализован в ином историческом времени — от библейской эпохи до современности; вместе с тем каждый сюжет разворачивается в своем «парциальном» времени; последние не даются в своей изолированности, не выстраиваются так, что одно «парциальное» время завершается и начинается другое. Напротив, они протекают параллельно друг другу; Гриффит их смешивает, выстраивая таким образом из частей, отрезков четырех «парциальных» времен некое глобальное, универсальное время Нетерпимости. Через шестьдесят лет после «Нетерпимости» Тарковский следующим образом определяет смысл работы кинорежиссера — его собственной, но также необходимой для каждого представителя этой профессии: «Свою задачу я усматриваю в том, чтобы создать свой, индивидуальный поток времени, передать в кадре свое ощущение его движения, его бега»⁸⁶. В сущности, Тарковский стремится к тому же, что уже совершил Гриффит: параллельное движение четырех сюжетов внутри «Нетерпимости» — это именно индивидуальный, выстроенный самим режиссером ход времени. Значит, вся последующая, послегриффитовская эволюция кинематографа не от-

⁸⁶ Суркова О. Книга сопоставлений. М., 1991. С. 91.

менила фундаментальный принцип, найденный автором «Рождения нации» и «Нетерпимости», т. е. оперирование временем. Фильм, в котором реализован собственный, индивидуальный ход времени, и есть для Тарковского «самообучающаяся конструкция»⁸⁷. Ход времени, по Тарковскому, есть основной базисный компонент подобной конструкции: «можно себе представить фильм и без актеров, и без музыки, и без декорации, и без монтажа — с одним только ощущением протекающего в кадре времени — и это будет настоящий кинематограф»⁸⁸. Тарковский при этом не ссылается на Гриффита и «Нетерпимость»; пример «настоящего» кинематографа без актеров, декораций, музыки и монтажа для него — это люмьеровское «Прибытие поезда». Все «без» в люмьеровской ленте действительно реализованы, однако ход времени в «Прибытии поезда» не индивидуален, не выстроен кинематографистом в творческом усилии. Сознательное его выстраивание — заслуга Гриффита. От того, что с него началось, кино никогда затем не отступало и, вероятно, не отступит, пока будет существовать.

Из сказанного, думается, явствует, что кинематограф эволюционировал стремительно: лет за пятнадцать — двадцать окончательно изжил свою первоначальную программность; та впоследствии досталась телевидению. Свою собственную программность оно отнюдь не собираются изживать. Напротив, даже развиваясь и преображаясь, оно неизменно сохраняет программность, лишь порой несколько модифицирует ее. Одна из уже действующих модификаций — «тематические» каналы, т. е. заполняемые каким-либо одним типом программ. Таким каналом является СИ-ЭН-ЭН, передающая только новости, или Эм-Ти-Ви, посвященная лишь молодежной музыке. Их «тематизм» вовсе не означает, что здесь нарушен или урезан принцип мониторинга, т. е. осмотра, обзора, лежащий в основе программности — и телевизионной, и всякой иной; «тематизм» лишь означает, что обозревается одна, специально выбранная сфера культуры или социальной жизни. Свой шаг в сторону подобного «тематизма» делал и ранний кинематограф — вспомним «выдержанную» программу, о которой писал журнал «Сине-Фоно», или «Цивилизацию...» Мельеса, — однако пошел дальше; телевидение же, судя по всему, двигаться дальше не намерено.

Даже в сложных повествовательных структурах оно пытается так или иначе сохранить принцип мониторинга. К примеру, «декалог»

⁸⁷ Там же. С. 86.

⁸⁸ Там же. С. 84.

Кшиштофа Кесьлевского есть обозрение того, как с десятью христианскими заповедями соотнесена современная действительность. Каждый фильм «Декалога» — цельное, в себе законченное произведение; по своим художественным достоинствам и языку каждый из них не уступит высоким достижениям современного «кинематографического» кино. Потому отдельные выпуски «Декалога» — «Краткий фильм о убийстве» или «Краткий фильм о любви» — самостоятельно демонстрировались в кинопрокате. Для телевидения же существенна не самоценность всякой отдельной картины из этого сериала, но сериал как целое, полная, не допускающая исключений совокупность картин, позволяющая обозреть отражения, рефлексии всех десяти заповедей в современном мире. Тем самым в «Декалоге» как целом несомненно осуществлен принцип мониторинга.

Предельное, идеальное воплощение этого принципа — то, когда время и пространство теряют свою протяженность, свою распростертость, когда любая точка в том и другом одинаково доступна для обозрения, т. е. когда, выражаясь словами Данте, «близь и даль давать и брать не властны». Телевидение — одно из предельных воплощений этого принципа; во всяком случае, к такой предельности оно стремится. Достигнутое телевидением в этом смысле острее ощущается в сопоставлении с прежними скоростями распространения информации. ТВ способно показать событие в момент его свершения — когда событие происходит; это свойство телевидения именуется «сиюминутностью», «симультанностью» и «эффектом присутствия». Сиюминутность действительно ощущается великой победой инженерной мысли на фоне того, что, скажем, в XV веке новости из Константинополя попадали ко двору французского короля Людовика XI (1461–1483) через несколько месяцев, а сообщения из Индии шли не менее года, или что еще в конце XVIII века лондонская «Таймс» публиковала вести из города и окрестностей на следующий день, но вести из Варшавы — через месяц, а из Константинополя — через два⁸⁹. Радостное же известие о победе адмирала Нельсона под Трафальгаром «неслось» в Лондон семнадцать дней. Битва произошла 21 октября 1805 года, а британская столица узнала о ней 7 ноября⁹⁰.

Подобные скорости гигантски превзошел телеграф. Потому Стефан Цвейг в «Звездных часах человечества», посвященных тем моментам

⁸⁹ *Lalewicz J.* Telewizja a kształt potocznego świata // Telewizja a społeczeństwo. Warszawa, 1980. S. 93, 95.

⁹⁰ *Mikulowski-Pomorski J.* Badania masowego komunikowania. Warszawa, 1980. S. 152.

истории, когда какой-либо изобретатель или художник своим творением осчастливил людей, почтил специальным очерком прокладку трансокеанского кабеля, связавшего в 1858 году Британские острова с Америкой. Цвейг патетически пишет: «Мир стал другим с тех пор, как в Париже можно узнать, что в эту самую минуту происходит в Амстердаме, Москве, Неаполе, Лиссабоне»⁹¹.

Конечно, телевидение не первым осуществило моментальное распространение информации — ему предшествовал телеграф, однако телевидение осуществило то, чего не мог и не собирался сделать он: позволило зрителям стать свидетелями события, где-то, в отдалении происходящего в данный момент, реализовало «эффект присутствия». Но к тому же стремился и ранний кинематограф. Один из его пионеров, англичанин Уильям Пол еще в 1896 году, чуть ли не в первые месяцы существования кино, запечатлел дерби в Ипсоме. Его хроникальный сюжет в тот же вечер, еще до выхода газет с результатами скачек, демонстрировался в варьете «Альгамбра»; только что родившееся кино опередило прессу по оперативности; в данном случае его «симультанность» вполне сравнима с телевизионной — ныне распространена практика, когда произошедшие за день события показываются в вечернем выпуске новостей.

Раннему кинематографу принадлежит и парадоксальный рекорд «симультанности», не превзойденный до сих пор. Правда, виновником этого рекорда стали обстоятельства, а не сознательное усилие кинематографиста. Он состоял в том, что фильм Жоржа Мельеса «Коронация Эдуарда VII» демонстрировался на экранах за несколько недель до того, как сама коронация произошла. Британский двор не разрешил Мельесу снимать саму церемонию, ему посоветовали реконструировать событие в студии. Ради скрупулезности реконструкции Мельес ездил в Лондон, чтобы с точностью до пуговицы скопировать костюмы; студию Мельеса в Монترее посетил специально посланный церемониймейстер королевского двора для проверки всех деталей воссоздаваемого действия. Коронация намечалась на июль, затем из-за болезни монарха отложилось до августа, однако уже с конца июня лондонские зрители могли в кинотеатрах «присутствовать» на церемонии — экранная версия в силу своей точности ничем не уступала подлинной. Даже сам Эдуард VII посмотрел фильм, еще не будучи коро-

⁹¹ Цвейг С. Избр. произв.: В 2 т. М., 1956. Т. 1. С. 522.

нован, и нашел сходство с самим собой в экранном двойнике, которого воплощал подмастерье из пригородной парижской прачечной⁹².

Наряду с этим курьезом можно указать сознательно осуществленные и, главное, более поздние примеры кинематографической «симультанности». Скажем, коронацию нового британского монарха Георга V (1910) в тот же вечер видели посетители парижских кинотеатров — благодаря стараниям фирмы «Гомон», нанявшей скоростное судно, чтобы быстрее получить пленку. Проявка и печатание позитива происходили во время рейса. Или бракосочетание принцессы Мэри (28 февраля 1922 года) публика лицезрела в лондонских кинотеатрах до того, как сама церемония завершилась, здесь тоже сработал четко организованный процесс доставки и проявки негатива, а также — печатания позитивной копии⁹³.

Мы приводим эти факты не ради выяснения, кто первый сказал «Э» относительно сиюминутности — телевидение или кино. Проблема должна быть поставлена иначе. Раннее кино словно зародыш содержало в себе самые разнообразные потенции — как принцип оперирования временем, так и принцип мониторинга. Из этого множества потенций кинематограф в качестве главной, основополагающей выбрал для себя построение индивидуального потока времени. Фильмы Гриффита и знаменовали, что этот выбор совершился, стал реальностью. Принцип мониторинга тем самым остался не востребуемым, не задействованным в полную меру, хотя кино и предпринимало спорадические попытки ему соответствовать. Телевидение словно подобрало эту «свободную», оставшуюся не востребуемой возможность. Тем самым у кино и телевидения различны их базовые, фундаментальные принципы. Отсюда, из базовых принципов проистекает расхождение, дивергенция между обоими средствами, и чем активнее следуют они этим принципам, тем больше углубляется дивергенция между ними.

Причины дивергенции

Не следует думать, что телевидение, как бедный родственник, лишь воспользовалось тем, что ему оставил кинематограф. Принцип мониторинга, обзора оно выбрало, отвечая, как говорили в XIX веке, на за-

⁹² *Sadoul J.* Georges Melies. Paris, 1961. S. 51.

⁹³ *Тальбот Ф.* Живая фотография. М., 1928. С. 76.

просы жизни. Также не стоит полагать, что кино отказалось от этого принципа только в силу ограниченности своей техники. Если бы оно реализовало принцип мониторинга, инженерная мысль так или иначе нейтрализовала бы эти ограничения.

Смеем утверждать, что кино и телевидение выбрали свои базисные принципы под влиянием духовной атмосферы, которой характеризовалось время их вхождения в социальную практику; в каждом из случаев атмосфера была иной.

Основные духовные факторы в эпоху становления кино — это «философия жизни», Эйнштейнова теория относительности, революционизировавшая представления о пространстве и времени, а на уровне прагматическом — ощущение стремительного ускорения бытия. Поскольку ими определялась атмосфера эпохи, кинематограф, являющийся по этимологии своего названия «записью движения», попал в благоприятную обстановку. 1905-м годом датируется не только первая русская революция, но и Эйнштейнова частная теория относительности. Двумя годами позже Герман Минковский обосновал идею четырехмерности пространства (длина, ширина, высота плюс время). И в теории относительности, и по Минковскому время имманентно пространству. После Эйнштейна и Минковского последнее уже не мыслится по-ньютонovski — как пустая, бескачественная, изотропная протяженность. С этих пор оно представляется системой полей, каждое из которых имеет собственную энергетику — меняющуюся, эволюционирующую во времени. Прибавление новой — временной — координаты к трем традиционным заставляет осознавать пространство динамически. Поскольку время имманентно любой физической системе, то каждая из них пребывает в собственном времени. Отсюда был сделан вывод об отсутствии одновременности, т. е. о невозможности общей временной рамки, внутри которой разнонаправленные и разнородные процессы синхронны друг другу: процессы разворачиваются в своих временных режимах и, следовательно, не совпадают между собой.

Что касается «философии жизни», складывавшейся во второй половине XIX века, то чрезвычайно репрезентативна для нее доктрина Анри Бергсона. Его учение можно считать параллелью к новой физической картине мира: основные идеи учения сформулированы тогда, когда публиковали свои работы Эйнштейн и Минковский. В книге Бергсона «Непосредственные данные сознания» (1899) выдвинута, а затем в «Творческой эволюции» (1907) развита мысль о двух видах

времени — астрономическом и «творческом» («длительность» по Бергсону); последнее предопределяется качественными изменениями объекта. Астрономическое время, состоящее из произвольно установленных человеком долей — секунд, минут, часов, — бескачественно, а потому бессодержательно. С подлинным существованием вещей оно органически не связано — те пребывают не в механически нарубленных долях времени, а в универсальном «потоке времени», неумолимо текущем из будущего в прошлое. Универсальный «поток» не трансцендентен бытию вещей, не наложен на него извне, как астрономическое время. Согласно Бергсону, сами процессы действительности «сообщают этому потоку его динамику, его содержание и сущность, и структурой... (их) ... с самого начала определяется структура времени»⁹⁴.

Уравнения Эйнштейна и выкладки Бергсона эзотеричны для рядового человека. Тот мог не верить в академически доказанную ими подвижность мира. Однако эта динамика ощущалась не только через посредство науки, а прямо в повседневном бытии. Живопись начала века ощутила подобное ускорение бытия и пыталась его воссоздать. В 1909 году — вскоре после Эйнштейновой теории относительности и «Творческой эволюции» Бергсона — Ф. Т. Маринетти публикует первый футуристический манифест. Задачи нового течения заявляются здесь с пафосом и категоричностью: «Наша цель — не в том, чтобы изобразить бешено мчащийся автомобиль, а в том, чтобы показать бешеность движения автомобиля»⁹⁵. Стало быть, динамика для футуриста — феномен, единственно достойный запечатления; материальность же предмета, пребывающего в движении, отважно редуцируется. Футуризм, подобно кинематографу, хотел быть «записью движения», но воспроизводить намеревался само движение как таковое, а не движущийся предмет, который фиксировала кинокамера. В этом стремлении футуристов Бердяев увидел основную их слабость. Он замечает, что «футуристы созданы скоростью», что они «находятся во власти некоего мирового вихря, не ведая смысла происходящего с ними», а потому в их живописи ощущается «процесс космического распыления и распластывания» материи. В результате, подчеркивает Бердяев, «настоящего движения нет в футуризме»⁹⁶.

⁹⁴ Трубинов Н. Н. *Время человеческого бытия*. М., 1987. С. 142.

⁹⁵ Цит. по: *Lamač. M. Myšlenky moderních malířů*. Praha, 1968. S. 123.

⁹⁶ *Бердяев Н. Кризис искусства*. М., 1918 (репринт 1990 г.). С. 22, 11, 10.

Нередки в ту пору мнения, что именно кинематограф адекватно передает суть нового, ускорившегося бытия. П. П. Муратов, автор знаменитых «Образов Италии», уже находясь в эмиграции, писал о «небывалом ритмическом богатстве» новых времен. В XX столетии, утверждал он, взаимоотношения человека с реальностью коренным образом изменились. Искусство прошлого оперировало пространством, поскольку «то были преимущественно статические эпохи». Теперь же люди потеряли «чувство неподвижной стены (картина) и чувство взаимоотношения неподвижных вещей (убранство комнат)». Исполненная «небывалых» ритмов реальность не является теперь статично-пространственной; она поражает своей динамикой, потому люди «из повелителей пространства... превратились в рабов времени». Именно кинематограф представлялся Муратову органичным реальности, попавшей во власть быстро текущего времени, поскольку схватывал, запечатлевал эту динамику. Более того — не просто схватывал, но обострял и укрупнял ее. В силу «укрупняющих» свойств съемочного аппарата «ритмы простейших движений, которые в жизни не вызывали бы у нас никаких ощущений, доставляют нам огромное удовольствие в кинематографе, потому что воспринимаются сквозь более остро и более полно уловивший их глаз движущейся фотографии»⁹⁷.

Бергсон не разделял оптимизма, вызванного кинематографом, отрицая, что движение кадров на экране адекватно истинной динамике реальности, рожденной «потоком времени», или иначе — «жизненным порывом». Кинематограф у Бергсона — не столько творение новой эпохи, сколько продолжение того, что уже существовало в веках. Философ полагал, что в основе множества явлений культуры — от античной метафизики до современных философских школ — лежит «кинематографический принцип». Процедуры рефлексии, вызвавшей к жизни эти духовные феномены, казались ему аналогичными механизму кинематографической фиксации и проекции. Съемочный аппарат схватывает «целую массу фотографий предмета», находящегося в движении; каждый из снимков сам по себе статичен, но когда в проекторе «развертывается кинематографическая лента», тогда всякий отдельный кадр будто «нанизывает свои последовательные положения на (ее) невидимое движение». По Бергсону, процедура проекции сводится к тому, «чтобы из всех движений, свойственных всем фигурам, извлечь

⁹⁷ Муратов П. П. Кинематограф // Киноведческие записки. М., 1989. Вып. 3. С. 122, 123.

некоторое безличное движение, абстрактное и простое, так сказать, движение вообще, поместив его в аппарат, и восстановить индивидуальность каждого частного движения посредством этого общего движения с отдельными положениями движущихся фигур»⁹⁸. Кинематограф, стало быть, не воспроизводит подлинную кинетику предметов во всей ее естественности и органичности, а воссоздает искусственно, предлагая зрителю странный и противоречивый симбиоз механического, эмоционально бескачественного скольжения пленки в аппарате и нанизывающихся на это движение, будто бусинки на волокно, статичных кадров. Такому симбиозу аналогичен у Бергсона ход человеческой рефлексии. Из развивающихся, длящихся процессов она выхватывает отдельные, статичные фазы — равнозначные кадрикам на кинопленке. Затем разум конструирует некие отвлеченные процессы, на которые нанизывает выхваченные фазы естественного процесса, а значит, действует, уподобляясь кинопроектору. Сотворенные таким образом умственные конструкции лишь приблизительно сходны с тем, что действительно совершается в реальном мире. Основываясь на изоморфности кинематографической проекции и человеческого рефлексирования, философ утверждал, что вся культура на протяжении своей истории следовала «кинематографическому принципу».

Бергсон его отвергает ради утверждения «жизненного порыва» и единого «потока времени». История кино свидетельствует, что подобную цель постепенно осуществляло и новое средство выражения. К примеру, на «Нетерпимость» Гриффита — важнейшую веху в этой истории — вполне распространены представления Бергсона о «кинематографическом принципе». Там действительно из четырех историй, как из четырех фаз некоего процесса, конструируется некоторая целостность. Она осознается как отвлеченное, абстрагированное, но вместе с тем глобальное, пронизывающее весь ход человеческой истории *Время Нетерпимости*.

Через шестьдесят лет Тарковский, казалось бы, стремится к тому же. Кинорежиссер, по Тарковскому, обязан создавать «свой индивидуальный поток времени». Однако поток не выкладывается уже из отдельных статичных, по существу, фрагментов. Сконструированность «потока» Тарковский отвергает, приводя в качестве отрицательного примера кульминационную сцену из фильма Эйзенштейна «Александр Невский»: битву на Чудском озере. Там Эйзенштейн «старает-

⁹⁸ Бергсон А. Творческая эволюция. СПб., б. г. С. 272.

ся добиться передачи внутренней динамики боя за счет монтажного чередования коротких, иногда чересчур коротких планов». Сами по себе мелькающие кадры «совершенно статичны и анемичны», а потому «ощущение вялости и неестественности происходящего не покидает зрителей»⁹⁹. Эйзенштейн здесь как бы творит время из неорганичного цели — вневременного — материала и тем самым действует в соответствии с «кинематографическим принципом», который сформулировал Бергсон. Напротив, «индивидуальный поток», необходимый подлинно кинематографическому творению, не есть продукт искусственный; он не конструируется на монтажном столе; то, из чего он состоит, есть, согласно Тарковскому, «запечатленное время». Оно изначально присутствует в кадре; оттого кадр не статичен; движение времени в нем ощущается через свой ритм, а «ритм не придумывается, не конструируется произвольными, чисто умозрительными способами». Прежде всего Тарковский озабочен созданием условий, чтобы «запечатленное время» могло разворачиваться естественно: «в кадре (оно) должно течь независимо и достойно»¹⁰⁰. Поток времени мыслится индивидуальным у Тарковского не потому, что кинематографист творит его из статики подобно Эйзенштейну, а потому, что оперирует естественным, уже содержащимся в материале временем, по-своему направляя и контролируя его ход.

Таким образом, эволюция кино от Гриффита к Тарковскому (тот и другой символизируют здесь юность кинематографа и его нынешнее состояние) кажется парадоксальной. Ибо на протяжении этих шестидесяти лет оно будто изживало в себе свою сущность — «кинематографический принцип», поскольку отказывалось исподволь от конструирования отвлеченных процессов и училось осваивать подлинную динамику мира, используя ее в своих целях. Однако, осваивая ее, кинематограф словно реализовал те идеи, которые составляли ядро духовной атмосферы, царившей в эпоху его рождения.

Телевидение стало массовым в конце 1940-х — начале 1950-х годов; естественно, духовная атмосфера тех лет была совершенно иной, чем в начале века. Не перечисляя все факторы, ее образовавшие, отметим, что на судьбу ТВ не могли не повлиять представления о массовом обществе. В теоретической социологии интерес к нему зародился еще в конце прошлого века; с той поры и до 20-х годов доктрина массового

⁹⁹ Суркова О. Книга сопоставлений. С. 90.

¹⁰⁰ Там же.

общества переживает свой первый этап; второй пик внимания к проблеме приходится на 30-е годы, для которых характерно становление тоталитарных государств; наконец; третий этап развития доктрины — именно 50-е годы, время широкого вхождения ТВ в социальную практику¹⁰¹.

Вышедшая тогда книга Дэвида Рисмена «Одинокая толпа» — знание этого нового этапа в осмыслении массового общества. Сфера производства, согласно Рисману, вызвала когда-то к жизни особый тип личности: человека, «управляемого изнутри». В его психику будто встроен некий жироскоп, направляющий индивида к стоящей перед ним цели и препятствующий отклонениям от ее достижения. Человек, управляемый изнутри, характерен для первоначальных стадий капиталистического производства и порожден ими; ныне, в эпоху больших организаций, появился иной тип личности: человек, управляемый извне. Он чрезвычайно чуток к своему окружению, чрезвычайно легко и охотно настраивается на атмосферу, царящую вокруг него, даже нуждается в такой настройке, поскольку без нее, предоставленный сам себе, ощущает свою потерянность.

Телевидение будто и вошло в жизнь ради рисменовской «одинокой толпы». Аудитория ТВ — именно «одинокая толпа», не физическое скопление, но бессвязная россыпь одиноких индивидов, предрасположенных и приученных условиями бытия настраиваться на свое окружение. Для «одинокой толпы» своих зрителей ТВ и выступает в роли объекта, а точнее — камертона, на который управляемому извне индивиду предлагают настроиться, чтобы изживать ту несублимированную энергию, которая будоражит его психику.

Мифологема телевидения

Воздействие, производимое телевидением на «одинокую толпу», ныне мыслится двояким. Оба эффекта не взаимодополнительны, а скорее альтернативны друг другу. Тем самым в отношении социальных функций ТВ нет единомыслия; ради корректности представим оба альтернативных взгляда на проблему.

Согласно одному из них, телевидение завершает то, что до него и помимо него уже осуществило массовое общество. Одним из послед-

¹⁰¹ Ашвин Г. Эволюция понятия «масса» в концепциях «массового общества» // Массовая культура — иллюзии и действительность. С. 30, 31.

ствий его возникновения и становления явилась, как принято полагать, дестратификация, т. е. «размывание традиционных форм общности, традиционно локальных социальных групп, “классов — сословий”, появление и постоянное воспроизводство таких категорий, как люмпен — пролетарий и люмпен — буржуа; возникновение социально аморфных “средних слоев”, быстрый рост различных маргинальных групп населения и т. д.»¹⁰².

Одно из последствий такой дестратификации — появление и широкое распространение усредненного, стандартизованного человека, усредненного в плане не столько социальном, сколько психическом, духовном. Еще в начале века подобная фигура приводила в ужас Д. С. Мережковского, виделась ему в inferнальном свете. В исследовании «Гоголь и черт» (1906) именно второй заглавный персонаж воплощает у Мережковского не абсолютное зло, как сатана обычно трактовался, но мещанина, усредненного человека. Черта репрезентируют в российской действительности Хлестаков с Чичиковым. Оба гоголевских героя — «дети русского среднего сословия», главного гаранта и носителя «благоприличия изумительного», как охарактеризован Чичиков в «Мертвых душах». И тот и другой, согласно Мережковскому, во всем и всячески срединны, а потому — inferнальны, ибо черт в его определении есть «нуменная середина сущего, отрицание всех глубин и вершин — вечная плоскость, вечная пошлость»¹⁰³. В «Грядущем Хаме», написанном тогда же (1906), черт, а следовательно, срединность, уже не персонифицируется героями Гоголя — его воплощает целое сословие: мещанство. Обращаясь к молодежи, к «милым русским юношам», Мережковский восклицает: «одного бойтесь — рабства и худшего из всех рабств — мещанства и худшего из всех мещанств — хамства, ибо воцарившийся раб и есть хам, а воцарившийся хам и есть черт — уже не старый, фантастический, а новый реальный черт, действительно страшный». На нового повелителя жизни переносится евангельское обозначение Антихриста: он есть «грядущий Князь мира сего»; таковым является именно «Грядущий Хам»¹⁰⁴.

Власть этого Князя распространяется не только на материальные блага, но и на все общество — с его верха до самого низа. Вариант дестратификации, моделируемый у Мережковского, — это расползание

¹⁰² Там же. С. 32.

¹⁰³ Мережковский Д. С. В тихом омуте. М., 1991. С. 213.

¹⁰⁴ Там же. С. 375.

«срединного сословия» по всей социальной лестнице в обоих направлениях. Потому «у Хама в России три лица». Они словно принадлежат разным временам: первое лицо знаменует настоящее, актуальный момент; это лицо — «над нами, лицо самодержавия, мертвый позитивизм казенщины». Второе лицо принадлежит прошлому, вернее, обращено к нему; оно — «рядом с нами», это лицо «той церкви, о которой Достоевский сказал, что она в “параличе”». Наконец, «третье лицо будущее — под нами, лицо хамства, идущего снизу — хулиганства, босячества, черной сотни»¹⁰⁵.

Через двадцать лет тот же вариант дестратификации предстает у Х. Ортеги-и-Гассета в «Восстании масс»; вместе с тем он уже лишен inferнальности, присущей Мережковскому; феномен описывается спокойно, почти бесстрастно — так относятся к явлению привычному, примелькавшемуся. Срединный человек (именно он у Ортеги-и-Гассета образует массу) — фигура не социального плана, а психологического. «Строительный материал», из которого сооружается масса, — это индивид, который «не ощущает в себе никакого особого дара или отличия от всех, хорошего или дурного», который «чувствует, что он — «точь-в-точь, как все остальные», и притом несколько этим не огорчен»¹⁰⁶. Тем самым «масса — это средний, заурядный человек», и, стало быть, она — «совсем не то же самое, что рабочие, пролетариат»¹⁰⁷. Заурядность у Ортеги-и-Гассета также расплывается по ступеням социальной иерархии — заполняет не только ее центр и низ, но просачивается и на ее верх: «Так, в интеллектуальную жизнь, которая по самой сути своей требует и предполагает высокие достоинства, все больше проникают псевдоинтеллектуалы, у которых не может быть достоинств: их или просто нет, или уже нет. То же самое — в уцелевших группах нашей “знати”, как у мужчин, так и у женщин». По сравнению с подобными, уже размытыми группами социальные низы, т. е. пролетариат, выглядят более достойно: «Среди рабочих, которые раньше считались типичной “массой”, сегодня нередко встречаются характеры исключительных качеств»¹⁰⁸.

Мережковский, а затем — Ортега-и-Гассет фиксировали начало и первые фазы становления массового общества. Телевидение стало со-

¹⁰⁵ Там же. С. 376.

¹⁰⁶ *Ортега-и-Гассет Х.* Восстание масс // Вопросы философии. 1989. № 3. С. 121.

¹⁰⁷ Там же. С. 120.

¹⁰⁸ Там же. С. 121, 122.

циальной реальностью, когда подобное общество, в сущности, уже сформировалось и твердо стояло на ногах. Во многих работах, прежде всего — социологических, но не только в них, даже — в беллетристике, ТВ зачастую предстает как институт, вызванный к жизни именно для обслуживания массового общества, поскольку оно есть мощный инструмент поддержания и закрепления дестратификации: предлагая те же программы огромным множествам самых разнородных людей, телевидение словно представляет их себе гомогенным, лишенным индивидуальных различий скоплением. Или, как писал американский социолог Л. Богарт в работе «Развитие телевидения»: «По мере ослабления традиционных социальных уз общинной жизни средства массовой коммуникации создали новый комплекс общих интересов и приверженностей. Они предлагают новый вид опыта, разделяя который, миллионы могут смеяться над одними и теми же шутками, одинаково чувствовать волнение и тревогу и считать героями одних и тех же людей»¹⁰⁹.

Здесь у Богарта прямо, открытым текстом, однако без ностальгии и осуждения указана дестратификация (распадение «уз общинной жизни»), а также усиливающая и закрепляющая дестратификацию роль телевидения (возможность смеяться над теми же шутками или волноваться по одному и тому же поводу). Бессмысленно отрицать, что ТВ работает по принципу «всем — то же самое»; но столь же бессмысленно полагать, что «все» и воспринимают «то же самое», одинаково его осмысляя и одинаково на него реагируя. Тем не менее как раз ТВ излишне настойчиво выдвигается на роль основного инструмента по гомогенизации массы. Согласно Симмелю, масса отсекает в психике индивида ее высшие, наиболее развитые уровни; телевидение же, адресуясь «всем», вроде бы и должно поступать аналогичным образом, тем самым гомогенизируя свою аудиторию, приводя ее к общему знаменателю.

Усреднение «атомов» массы, осуществляемое коммуникативными средствами, в том числе телевидением, породило, по мнению Т. Адорно, определенный психологический эффект. Чем более эти средства мощны, писал Адорно, «тем менее публика способна к самостоятельным желаниям, замыслам и мнениям». В результате функционирования средств возникает психический феномен, который Адорно назвал

¹⁰⁹ Цит. по: Массовая культура — иллюзии и действительность. С. 219.

«слабым я». Его основная черта — бессилие «перед лицом всеобщего, воспринимающего... как судьба»¹¹⁰.

В словах Адорно ощущается представление о некой демонической субстанции, которая обрушивается на индивида и управляет даже частным его существованием. Инстанция безлика и неопределенна, индивидом она движет, как неумолимый диктатор, лишив его воли, собственных страстей и желаний. Вероятно, инстанцию следует отождествлять с тем, что в социальной психологии именуется «набором управляющих кодов», «совокупным социальным опытом», «моделью мира», «моделью среды» и т. д.¹¹¹. Коммуникативные средства обеспечивают эффективность воздействия этих «кодов» и «моделей», средства как бы отождествляются с ними, отчего и образуют нависшую над индивидом демоническую инстанцию, которая, проникая везде и всюду, лишает его самобытности.

Мысли Адорно о «слабом я» можно противопоставить «строптивую публику» — героиню одной из работ Умберто Эко. Он описывает типичную судьбу своего соотечественника, родившегося в конце 40-х — начале 50-х годов, который начинает говорить, когда родители еще не приобрели приемник (массовым ТВ становится в 1953-м). Но вот приемник куплен, и младенец попадает во власть Маризы Боррони, ведущей детских передач, а чуть позже поражается искусством жонглеров, без которых, по свидетельству Эко, не обходилось тогда ни одно телевизионное шоу. В отрочестве наступает для юного итальянца эпоха «Карозелло» («Карусели») — рекламной передачи, насыщенной мультфильмами и комическими сценками; затем подрастающий итальянец — уже поклонник передач с фестиваля песни Сан-Ремо и программы «Канциониссима»; став студентом, он включается в аудиторию «Экрана молодых» и прилежно слушает отца Мариано, официального советника итальянского ТВ по вопросам веры и религии.

Описанный Эко итальянец, не разлучаясь с телевизором от младых ногтей, неизбежно — если верить Адорно — обретает «слабое я». Эко же, напротив, подчеркивает, что именно поколение родившихся в конце 40-х — начале 50-х, поколение, которому всю жизнь сопутствовал телевизор, стало главной движущей силой молодежной контестации во вто-

¹¹⁰ Адорно Т. Может ли публика хотеть? // 40 мнений о телевидении. М., 1980. С. 128.

¹¹¹ Дридзе Т. М. Язык и социальная психология. М., 1980. С. 128.

рой половине 60-х годов. Именно принадлежавшие к этому поколению шли на демонстрации, бастовали, вступали в стычки с полицией, вместо того чтобы, накропав магистерскую диссертацию «Бенедетто Кроче и духовные ценности искусства», занять теплое местечко в страховом обществе и украшать веточками в Вербное воскресенье календарь — приложение к семейному католическому журналу «Фамилья кристиана», как из года в год внушали это телевизионные передачи. Оттого Эко иронически предложил прекратить нападки на «Последнее танго в Париже», якобы развращающее молодежь, а с тем же рвением наброситься на «Кронаке итальяне», программу для земледельцев, или на «Джокаджо», посвященную детским играм и развлечениям, поскольку их аудитория пополнила ряды контестаторов 1969 года, а значит, оказалась «развращенной»¹¹².

Переходя к иному пониманию ТВ, отметим, что Маклюэн назвал коммуникативные средства «продолжениями человека»; телевидение, как неоднократно подчеркивается в его книгах, продолжает не зрение, не слух, но центральную нервную систему, интегрирующую и зрение, и слух, и все иные чувства. Главным из них является для Маклюэна, как уже говорилось, осязание, понимаемое не как ощущения, вызываемые простым физическим прикосновением, но именно как интегральность восприятия, как мобилизация всего психофизического аппарата личности. Отождествление ТВ с центральной нервной системой ставит зрителя в иное положение, намечает для него иные потенции и прерогативы, чем это делала теория гомогенизации и усреднения, хотя рецидивы этой теории у Маклюэна чрезвычайно сильны. Он пишет, что зритель отдает свои органы чувств в аренду телевизионным компаниям, готовящим продукцию, а потому бессмысленно жаловаться на скудность того, что показывается: ведь «электрическая техника непосредственно связана с центральной нервной системой человека, а значит, незачем разглагольствовать о “программных предпочтениях” аудитории, поскольку речь идет об импульсах, бегущих по их собственным нервным волокнам. Дело обстоит так, как если бы жителей большого города спрашивали, какие виды и звуки они хотели бы иметь в своем окружении. Коль скоро мы позволили частным лицам манипулировать нашими чувствами и нервами и получать доходы от аренды наших глаз, ушей и нервов, то, в сущности, мы лиши-

¹¹² *Eco U. Publiczność przekorna // Telewizja a społeczeństwo. Warszawa, 1980. S. 105, 106.*

лись всяких прав на них»¹¹³. Индивид, сдавший в аренду свои чувства и нервную систему, — нечто синонимичное «слабому я» Адорно, а поскольку арендаторы действуют по принципу «всем — то же самое», стало быть, зритель усредняется, уподобляясь иным потребителям программ. Вместе с тем Маклюэн предлагает и противоядие от гомогенизации, вернее, только намечает его, вводя понятие «имплозия»; многие комментаторы считают это понятие ключевым для его теории. Имплозия — антипод и антоним эксплозии; последняя означает взрыв, выброс; имплозия же, напротив, есть вбирание, всасывание вовнутрь. Телезритель, по Маклюэну, находится именно в состоянии имплозии — вбирания, всасывания того, что перед ним предстает на экране. И Маклюэн, и Бодрийяр, как говорилось, убеждены, что телевидение будто протягивает через зрителя свою магнитофонную ленту, т. е. он словно функционирует на манер проекционного аппарата, но состояние имплозии существенно отличает зрителя от такого аппарата. Зритель, через которого проходят «картинки» с магнитофонной ленты, производит их мониторинг, осмотр; монитор же по определению есть видеоконтрольное устройство; психика зрителя, «работая» так же, контролирует бег «картинок» — классифицирует, оценивает их; следовательно, вбирается, «имплозируется» лишь то, что прошло контроль психики, — то, что ее задело, что произвело впечатление. У каждого зрителя — свое видеоконтрольное устройство, и функционирует оно по-своему; оттого вещание, предлагая «всем — то же самое», вероятно, и стремится к гомогенизации аудитории, но это стремление отнюдь не значит, что телевидением оно действительно осуществляется, по-своему такое стремление сталкивается с имплозией, с избирательным впитыванием «картинок».

Следует признать, что телевидение бесконечно расширило возможности подобного выбора — расширило по сравнению с тем, чем располагал человек в дотелевизионную, и еще раньше — в докинематографическую эпоху. Имплозия, впитывание реальности, не родилась вместе с этими средствами; она — извечна. Маклюэн не заметил эту ее извечность, обошел вниманием, хотя жажда имплозии чрезвычайно остра в любимое время Маклюэна — в архаичных, племенных общностях; там эта жажда выражала себя в мифах.

Теория Маклюэна, как часто и упорно подчеркивали ее критики, монокаузальна. Эволюция социума предопределяется у него одной-

¹¹³ *McLuhan M. Wybór piśm. S. 79.*

единственной причиной: процедурами и методами распространения информации. Оттого история человечества делится им на три неравнозначных и неравноценных периода: дотипографскую культуру, «галлактику Гутенберга», прожитую под знаком и под игом книгопечатания, после которой наступила электронная эра — начатая радио, но расцвета достигшая благодаря телевидению. Эти эпохи различны не только по причине, указанной Маклюэном, но и потому, что в каждую из них человек иначе соотношен с кругом существования, с действительностью.

Предельную, идеальную структуру этих взаимоотношений человечество выработало еще на заре своей истории — структура содержится в верованиях архаичных обществ. Для этих верований, как отмечает М. Элиаде в книге «Священное и мирское», характерно трехчленное уравнение «человеческое тело—дом—Космос», в котором все участники триады тождественны на том основании, что человек «космизируется», он воспроизводит в своем человеческом масштабе систему взаимообуславливающих факторов и ритмов, которая характеризует и составляет «мир», т. е. определяет всю Вселенную в целом»¹¹⁴. Тем самым тождество членов триады предопределено их изоморфностью — скорее внутренней, чем внешней: человеческое тело устроено и функционирует, как Космос, поскольку тот и другой являют собой систему одинаковых «факторов и ритмов».

Вероятно, с этим тождеством на основе изоморфности связан ведийский миф о первочеловеке Пуруше и китайский — о Паньгу. Оба мифологических героя одинаковы в том, что отделяют небо от земли, раздвигая их, и занимают срединное положение между ними. Боги приносят Пурушу в жертву, и в результате из частей его тела возникают различные части космоса. Нечто аналогичное происходит и с Паньгу, только он сам преобразует свое тело в атрибуты вселенной: его дыхание становится ветром и облаками, голос — громом и молниями, левый глаз становится солнцем, правый — месяцем. Четыре его конечности превратились в четыре стороны света, кровь стала реками, пот — дождем и росой и т. д.¹¹⁵. Иными словами, тела Пуруши и Паньгу действительно космичны — и потому, что будучи срединными между небом и землей, эти тела — необходимый элемент в устройстве космоса, и потому, что сам он образовался из тел Паньгу или Пуруши. Тожде-

¹¹⁴ Элиаде М. Священное и мирское. М., 1994. С. 108.

¹¹⁵ Künstler M. Mitologia chińska. Warszawa, 1981. S. 36, 37.

ство членов триады, о котором писал Элиаде, в сущности, предопределено имплозией: человеческое тело изоморфно космосу, так как вобрало в себя его элементы и атрибуты. Подобную имплозию мифы о Паньгу и Пуруше превращают в эксплозию: космос обретает свою оформленность и определенность, поскольку тела мифологических героев как бы взрываются, разлетаясь по вселенной и становясь ее частями. Тем самым тождество членов триады не только подтверждается иным путем, но обретает конкретную представимость и образность, столь ценимые мифопоэтическим сознанием.

Выше шла речь о выявленных Маклюэном сущностных свойствах телевидения. Эти свойства знаменательно перекликаются с архаичными верованиями о космичности человеческого тела или, как в случае Пуруши и Пангу, — о космическом теле. Телевидение словно пытается возродить эту мифологему, вернее, заново и «по-своему» ее выстраивает. Если оно, как полагал Маклюэн, аналог центральной нервной системы, то зритель словно увеличивает свое тело, — если не до космических, то до глобальных размеров, поскольку нервными окончаниями этой системы способен достичь любого места на планете, чтобы ощущать и воспринимать текущую там жизнь. Оттого спутники связи и проект Всемирного телевидения органично необходимы для телевидения, поскольку означают предельную глобализацию зрительского тела. И если исток кинематографа зачастую видят в платоновском мифе о пещере, то, думается, нет никаких противопоказаний к тому, чтобы истоком телевидения счесть архаичное тождество «человеческое тело—дом—Космос» или столь же архаичную мифологему космического тела Пуруши и Паньгу. А если это так, то принцип, заложенный в саму природу телевидения, — не принцип усреднения и гомогенизации аудитории (хотя ТВ усердно заставляют выполнять такую задачу), но принцип срединности зрителя, который ради того «космизуется», обретая «глобальное тело».

ИГОРЬ ВДОВЕНКО

ТЕАТР И НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: ИНТЕРАКТИВНОСТЬ, ТЕЛЕСНОСТЬ, ТЕКСТ

Первая публикация: *Вдовенко И.* Театр и новые технологии: интерактивность, телесность, текст // Искусство и новые технологии. Методологические проблемы современного искусствознания. СПб.: Изд-во РИИИ, 2001. Вып. 7.

Состязание между двумя типами организации, предварительно воспринимаемыми как алфавитный и визуальный, а технологически представляемыми печатью и экраном, прошло через весь XX век. Печать и экран организовали свои собственные культуры — свои собственные виртуальные сообщества. Эти две технологии создали собственные структуры ценностей. В действительности, все культурное производство в XX веке можно просмотреть через их взаимоотношения <...> Хотя эти два порядка традиционно шли своим путем, в силу своих различий бросая друг другу вызов, наступившая доминанция компьютера как нового двигателя письма в конце концов определила экран в качестве правопреемника печати. Победа экрана, сопровождаемая победой глобального капитализма и новой виртуальной конструкцией социальных и экономических практик, имеет множество последствий.

Sue-Ellen Case

Когда в сиквеле Рассела Малкахи «Горец-3» герой Кристофера Ламберта закрывает глаза, на экране появляются кадры из первого «Горца». Эти кадры — воспоминания, но воспоминания, обладающие избыточной реальностью. Вспоминает не только герой, вспоминает зритель. Виртуальное пространство, в котором располагаются эти общие воспомина-

ния, открыто для трансформации. И эта открытость лишь подчеркивает то привилегированное положение, в которое поставлен зритель в отношении самой рассказываемой истории. История бессмертного шотландца Конона Маклауда принадлежит человеку, смотрящему на экран. Происходящее же на экране лишь вариант, интерпретация этой истории, подлежащая в свою очередь новой интерпретации.

«Горец-3» в ряду прочих «Горцев» (семья которых включает в себя не только «Горца-2», но теле- и мультсериалы, видео- и компьютерные версии) всего лишь возможное продолжение, намеренно игнорирующее иные возможности, представленные другими текстами, другими продолжениями и предысториями. История располагается между текстов, ни один из которых (именно в силу той растиражированности, которую она приобретает) не имеет больше права на то, чтобы считаться образцом. Отыскать подлинник среди множества копий и вариантов не представляется реальным. Рассказать историю отныне означает пройти по лабиринту интерпретации.

Кажется, еще совсем недавно постструктуралистские концепции «смерти автора» и «текста-письма» представлялись интеллектуальными играми или маргинальными литературоведческими теориями, сегодня же в этих терминах можно спокойно говорить о магистральных линиях развития массовой культуры. Все есть текст и все есть письмо. Вне порядка письма не существует культуры. «Мы говорим “письмо” для обозначения всего, что вообще способно записываться, в равной мере, вне зависимости от того, буквенно или нет, если то, чем оно является, распространяется в пространстве, чуждом порядку голоса: кинематографическое, хореографическое, конечно, как и живописное, музыкальное, скульптурное “письмо”»¹.

Комбинируя разные виды письма, мы получаем текст, располагающийся не в пространстве знака, а в некоем интертекстуальном гиперпространстве. И само наличие такого рода текста, сталкиваясь с которым потребителю массовой продукции приходится постоянно, приучает рядового «читателя» к осознанию своей новой активной миссии творца.

То, что вчерашний пассивный зритель сегодня желает сам манипулировать действиями любимых персонажей (конечно, в рамках их обычной среды обитания и существующих вариантов поступков), подтверждается тем успехом, который приобрели за последние годы компьютерные игры — версии массовой кинопродукции. Примерами мо-

¹ Derrida J. De la grammatologie. Paris, 1967. P. 9.

гут служить игровые варианты «Звездных войн», «Уличного бойца», «Смертельного оружия», «Последнего героя боевика», «Семейства Адамс» и т. д. Но это лишь одна сторона медали. Умножение вариантов словно бы само обретает подобие некоей лингвистической игры, заново связывающей виды и роды искусств, на сей раз по транзитивному признаку.

Всякая интерпретация является переводом, а всякое повторение вынуждено преодолевать дистанцию, отделяющую его от образца. Герои «Звездных войн» Лукаса совершают свои подвиги не только в «текстах» фильмов, пародий, игр, но и в буквальных, печатных текстах, представляющих собой последовательную запись кинооригинала. Датский принц Гамлет является персонажем не только многочисленных кино- и театральных постановок, но и действующим лицом пьес-повторов («Пятнадцатиминутный Гамлет», «Розенкранц и Гильденстерн мертвы» Т. Стоппарда, «Гамлет-машина» Х. Мюллера, «История дона Гамлета» Кункейро). Наряду с ремейками фильмов и кино-постановками пьес появляются спектакли, поставленные по сценариям («Земляничная поляна» Бергмана) и своеобразные театральные ремейки фильмов, т. е. спектакли, интерпретирующие не сценарий, а изобразительный ряд фильма («Год 13 лун» Мартинелли по Фасбиндери). Даже компьютерные игры требуют легитимизации, подтверждения своей подлинности в виде своих киноверсий² и своих сиквелов, т. е. *создания определенной среды функционирования, которая вслед за компьютерными образцами может быть названа поливариантной или интерактивной.*

Технология производства интерактивного текста

«Interactive fiction», как значится в «Словаре новых слов английского языка» Дж.Эйто, — «история, находящаяся на компьютерном диске, которая имеет разветвляющиеся направления альтернативных сюжетных линий, из которых читатель может выбирать, используя компьютерное оснащение, для создания версии по его или ее выбору»³. Генеалогически «Interactive fiction» или «интерактивный текст», в том виде, в котором он проявляется в культуре 1980–1990-х, в общем представляет собой извод постструктуралистского «текста» — крити-

² В качестве примера можно назвать фильм «Смертельная битва», являющийся вариантом одноименной компьютерной игры.

³ *Ayto J.* The Longman register of new words. London, 1989.

ческой абстракции, ангажированной массовой культурой и приспособленной к медиа-системам современного посттехнологического общества. Однако предшественников его в культуре мы можем увидеть и ранее.

Одним из таких предшественников «компьютерных романов» может быть названо произведение Х. Кортасара «Игра в классики», строение которого позволяет читателю, komponуя главки в разной последовательности и опуская некоторые моменты действия, прочитать один текст как несколько романов. Основное отличие «Игры в классики» от интерактивного текста в том, что Кортасар предоставляет зрителю различные модели, образцы, по которым может быть прочитан (или, по его выражению, «собран») один и тот же текст романа. Интерактивный же текст невозможно прочитать, его нужно «продевать» самостоятельно, лишь, возможно, ориентируясь на образцы, привнесенные извне.

Более точную модель такого рода «текста» описывает Х. Л. Борхес в рассказе «Сад расходящихся тропок». Текст книги, описываемой в рассказе, представляет собой лабиринт, проходя по которому читатель манипулирует действиями персонажей. Поскольку текст романа содержит все возможные варианты этих действий:

«Сумбурность романа навела меня на мысль, что это и есть лабиринт <...> я понял, что бессвязный роман и был садом расходящихся тропок, а слова “разным (но не всем) будущим временам” натолкнули меня на мысль о развилках во времени, а не в пространстве <...> Стоит герою любого романа очутиться перед несколькими возможностями, как он выбирает одну из них, отметая остальные. В неразрешимом романе Цюй Пэна он выбирает все разом. Тем самым он творит различные будущие времена, которые в свою очередь множатся и ветвятся»⁴.

Разветвленность возможных сюжетных линий ставит читателя перед необходимостью выбора. И перед тем, что ответственность за совершенный выбор несет он сам. Интерактивность в первую очередь обозначает привилегированное положение, новую активную, «авторскую» позицию потребителя художественной продукции (читателя, слушателя, зрителя).

Компьютерные варианты текстов предоставляют неограниченные возможности не только для рассказывания «новых» историй, но и для производства вариантов уже существующих, классических произведе-

⁴ Борхес Х. Л. Сочинения: В 3 т. М., 1994. Т. 1. С. 326–327.

ний⁵. Однако главное заключается в том, что потребитель, один раз столкнувшись с этой новой технологией чтения/производства, способен усвоить и перенести полученные навыки на другие тексты, тем самым включая их в систему интерактивного обмена.

Новые технологии и традиционная форма спектакля

Компьютерный мир породил не только свою флору и фауну, но и в какой-то мере критически пересмотрел всю историю культуры, пропустив ее через призму SVGA-монитора. Существа из киберпространства, периодически покидая родные просторы глобальных сетей, вещают всему миру новые истины со страниц морально устаревших неэлектронных журналов и газет. Высказывания киберсуществ отличаются тонким чувством юмора и крайней оригинальностью (*«Весь мир — монитор и люди в нем лишь пиксели»*, — *Вильям Киберспир*), морально же устаревшая неэлектронная публика, внимая пророкам, чувствует свою несостоятельность и с нетерпением ждет перемен.

В том, что определенные перемены уже наступили, аудитория может убедиться на примере повсеместного бума использования новых технологий в театральных представлениях. Компьютеры, цифровые экраны, видеомониторы и TV-камеры в последние годы стали непременным атрибутом каждого пятого спектакля, что вызывает не только неподдельный интерес у зрителя, но и в целом положительную реакцию театральной критики: «Если костюмные характеры в какой-то мере являлись зеркалом елизаветинской эпохи, сегодня создатели спектакля должны предлагать публике “стеклянных существ” через ТВ-мониторы»⁶. Впрочем, справедливости ради следует заметить, что идилическими отношениями театра с новыми технологиями не назовешь. Хотя с тем, что театр должен «держаться зеркало искусства перед жизнью», в общем, никто не спорит, вопрос: «должно ли это зеркало быть электронным?» — остается открытым. «Есть мнение, что театр

⁵ В качестве примера можно привести проект, осуществленный в 1994 году в Internet'e — киберпьесе «Исповедальное», базирующуюся на двух классических произведениях, «Электре» и «Стеклянном зверинце» (см.: *Lewis F. A funny thing happened on my way through the Internet // American theatre. 1995. Vol. 12. No. 1. Jan.*).

⁶ *Istel J. The multimedia mirror // American theatre. 1995. Vol. 12. No. 5. May/June. P. 58.*

можно спасти через новые технологии. Это предположение спорно и способно вызвать либо интерес, либо ненависть. Театр можно читать как барьер против новых технологий, либо как привилегированного собеседника в разговоре о новых технологиях. Можно думать, что спектакль — это система репрезентации текста, можно думать, что спектакль — это система интерактивности. Когда говорят, что актер может быть заменен своим электронным двойником («клоном»), а декорация — «синтезной обстановкой», возникает полемика⁷, — резюмирует создавшуюся ситуацию французский театровед Беатрис Пикон-Вален.

То, что мир изменился с шекспировских времен, очевидно. В нем появились новые предметы, игнорировать которые театр не собирается. Вопрос в том, в каком качестве они должны присутствовать в спектакле? Новые технологии могут пребывать на сцене лишь в виде забавных технологических новинок, гаджетов, маргинальных объектов, появление которых способно заинтересовать само по себе. Могут являться знаком этого нового технологического мира, элементом, функционально включенным в действие. Могут вторгаться в действие, властно изменяя саму систему театральности, переводя (транслируя) ее в принципиально иные условия смыслообразования, определяемые новой культурной парадигмой, неотъемлемым элементом которой они являются.

Использование современных технологий на сцене началось не сегодня. Только история видео в спектакле насчитывает уже более двадцати лет: «Джордж Коатс, Джон Джесурун, Лори Андерсон (George Coats, John Jesurun, Laurie Anderson) и конечно Вустерская группа (Wooster Group) регулярно транслировали свои постмодернистские сообщения через TV-мониторы, слайдовые проекторы и видеоэкраны»⁸. Жесты Элизабет ЛеКомпт и Вустерской группы пятнадцатилетней давности можно назвать пропагандистско-радикальными: например, спектакль «Route 1 & 9», представленный в «Перформинг Гэрэдж» (Performing Garage) в Нью-Йорке в 1981 и 1982 годах, «комбинировал фрагменты классической пьесы Торнтон Уайльдера “Наш городок” (по видео) с покровительственным академическим и “гуманистическим” комментарием в действии. <...> Финальные сцены состояли из видео-

⁷ Пикон-Вален Б. Театр и новые технологии. Доклад на семинаре в СПАТИ в мае 1996 г.

⁸ *Istel J.* The multimedia mirror. P. 58.

показа фотографий, созданных членами группы»⁹. Сегодняшнее же использование видео не только тематически или функционально включено в спектакль, но и сюжетно оправдано.

Примером такой, ничем не выдающейся «оправданности» может служить спектакль «Снайперы» театра «Кантабиле 2»¹⁰. Этот спектакль представляет собой собрание коротких историй о людях, захваченных врасплох войной. Одной из тем спектакля является роль медиа в гражданской войне, в частности, роль TV-репортеров, что демонстрируется включением в спектакль живого видео. «Оператор с камерой на сцене и телевизионные экраны показывают аудитории в реальном времени спектакля, что и каким образом превращается в фильм. В некоторых ситуациях таким образом проявляется то тотальное различие, которое существует между видеоинтерпретацией действия и самим действием, происходящим на сцене»¹¹.

Сюжетная оправданность — залог зрительского понимания необходимости применения новых технологий в театре. А также способ борьбы с эклектичностью ничем не оговоренного грубо-функционального метода использования экрана в спектакле, включающего в себя джентльменский набор: крупные планы, видеоповтор и разного рода ремарки, обычно подающиеся через TV-монитор. Чаще всего подобное «эклектичное» использование видео — всего лишь дань моде или следствие прямого влияния¹². А сама возможность появления в спектакле такого рода «эклектики» — результат перенесения на театральную почву постмодернистских идей «нового синкретизма», переработанных в духе вновь входящих в моду вагнеровских теорий *gesampt-kunstwerk*.

⁹ *Erickson J.* Appropriation and Transgression in contemporary american performance: The Wooster Group, Holly Hughes, and Karen Finly // *Theatre journal*. 1990. Vol. 42. No. 2, may. P. 226–227.

¹⁰ «Cantabile 2» — Вордингборгский региональный театр, Дания. «Снайперы» — второй спектакль трилогии о войне, поставленной Нулло Фачини (Nullo Facchini) в этом театре в сезоне 1995/96 (первая часть — «Изгнание», третья — «10 неизвестных солдат»).

¹¹ *Teatret Cantabile 2. Program for forestillingerne.* Vordingborg, 1995. P. 5.

¹² Например, в спектакль «Вестсайдская история» Муниципального театра Хельсинки видео было введено исключительно под влиянием Лепажя, чьи театральные видеоопыты, продемонстрированные финской публике во время гастролей, вызвали восторженные отклики в местной прессе.

Действительно, «неовагнерианство» становится популярным. А в его свете использование новых технологий (как новых, подлежащих «синтезу», искусств) не только выглядит естественным, но и приобретает фундаментально-методологическую важность. Что в свою очередь вызывает ответную «антитехнологическую» реакцию, наиболее наглядно и последовательно демонстрирует которую Питер Брук:

«Я думаю, все — музыка, костюмы, декорации, свет — где-то оправданы. Но все эти вещи второстепенные дополнения к человеку. Ошибочно в вагнеровском *gesamtkunstwerk* видеть концепцию якобы равного значения всех этих элементов — подобно инструментам в оркестре. Это не только не правильно, это ужасно в театре. Театр не оркестр. Свет, одежда, *все новые технологии никогда не могут быть эквивалентны силе индивидуальности*. Вы можете читать снова и снова о том, что опера — величайшее из искусств, потому что содержит все. Это очень глупо. Это подобно тому как сказать, что лучший суп — это суп, который вы сделаете из всех ваших объедков»¹³.

Подобная точка зрения не означает отказа от использования на сцене образов «технологической революции» конца XX века, а говорит скорее о качестве их возможного применения (согласно стратегии: «тьфу, знай свое место»), что подтверждают и практические работы режиссера.

Компьютеры, видеокамера, TV-мониторы появляются в спектакле Брука «Человек, который» («L'homme qui») ¹⁴, впервые представленном им в Париже, в его родном театре Буфф дю Нор (Bouffes du Nord) в 1993 году. Работа, по сравнению с последними постановками Брука («Махабхарата»), нетипично камерная: «только четыре актера и музыкальное сопровождение для того, чтобы рассказать нам истории “людей, которые” — одного, который не может больше видеть, но не слепой, другого, который не может прекратить говорить, но не может ни-

¹³ *Sucher B., Brook P.* All the rest is chatter. (An interview) // *American theatre*. 1995. Vol. 12. No. 4. April. P. 23.

¹⁴ Спектакль базируется на книге психиатра Оливера Сакса «Человек, который принимал свою жену за шляпу». Брук и компания начали эту работу в Интернациональном центре театральных исследований в 1990 году. В процессе работы они посещали психиатрические клиники в Париже, Лондоне и Японии, интервьюировали пациентов, просматривали видео материалы, консультировались с врачами. Сценарий спектакля создан при помощи сценаристов Жан-Клода Карье и Мари-Элен Эстьен.

чего сказать, еще одного, который утерял всю чувствительность своего тела, но который ощущает себя полностью активным»¹⁵. Герои спектакля — клинические больные. Сцена представляет собой комнату в психиатрической лечебнице: серый ковер, пять белых стульев, два TV-монитора, два белых стола и телевизионная камера. Камера и мониторы — предметы обстановки, аппаратура, реально используемая в клинике для лечебных целей. Изображения, передаваемые ими (живое видео, мозг, рисунки душевнобольных), в одно и то же время являются и техническим приемом, и ретрансляцией происходящего на сцене, и отражением реальности того мира, в котором пребывают прототипы героев спектакля. Сцены взаимодействия актера и материала, подающегося с экрана, просты и конкретны: врач прикрепляет к телам пациентов электроды, компьютер выдает характеристику их самочувствия; двое пациентов смотрят на изображение катящихся волн на телевизионном мониторе, врач задает им вопрос о том, что они видят, один отвечает: «Компьютерное изображение, горизонтальные линии», другой: «Цветовое пятно», тогда врач добавляет к изображению звук волн, и они вместе восклицают: «Это море». Действие, производимое этими сценами, благодаря подлинности видеоизображения (которое не может быть «сыграно») производит впечатление документа. Эти люди «в состоянии измерить масштаб своей болезни, лишь когда они сталкиваются лицом к лицу с зеркалом или видеоизображением. Разглядывая свое изображение на экране, один из них с удивлением видит, что его брови двигаются бесконтрольно. “Я не помню этого”, — комментирует он. Другой пациент, довольный, что ему удалось выполнить такую несложную операцию, как бритье, приходит в ужас, когда экран показывает, что ему удалось выбрить лишь пол-лица. Такие редкие моменты самопознания болезненны и для самих персонажей, и для публики»¹⁶.

Питер Селлас, Роберт Вилсон: Интерактивность. Телесность

Видео на сцене может иметь много функций. И подача ремарок или замены декораций, равно как и сюжетное включение, — конечно, зна-

¹⁵ *Wehle Ph.* A Walley of Astonishment // *American theatre.* 1995. Vol. 12. No. 4. April. P. 21.

¹⁶ *Ibid.*

чимые, но отнюдь не самые важные. Можно идти дальше — видео может дать игровую функцию. Зритель, находящийся в театре и способный видеть одновременно актера и несколько видеорядов (несущих информацию в большем объеме, чем он единовременно может воспринять), оказывается перед проблемой выбора — отбора воспринимаемой информации. Оказывается включенным в такую ситуацию, в которой он сам должен из отобранных им фрагментов сконструировать себе спектакль.

Один из лучших примеров такого использования видео на сцене — «Купец» Питера Селларса¹⁷, демонстрирующий разнообразные комбинации, в которых могут сочетаться актер и «клон», живое видео и документальные кадры, натурные съемки и техника телерепортажа. Сюжет «Венецианского купца» Шекспира осовременен. Действие происходит в Венеции (курорте неподалеку от Лос-Анджелеса), где живет Шейлок. Шейлок Селларса — негр. «Венецианский купец» превращен в некое «Дело Шейлока» или «Процесс Шейлока» и поставлен соотносительно с обычными американскими программами, специализирующимися на показе судебных процессов. Селларс намеренно «сближает своего “Купца” с событиями, окружающими дело Родни Кинга»¹⁸, достигая этим тройного эффекта — актуализации событий, вплетенности происходящего в реальную жизнь современной Америки; традиционного для американской сцены исключения возможности «антисемитской» трактовки пьесы и возможности превратить театральное представление в теле-шоу (с реально демонстрирующимися на мониторах вариантами телепоказа происходящего в зале и на сцене).

Единственная декорация — TV-мониторы. 10 мониторов — на сцене, около 20 — в зале (все мониторы развернуты в зал и доступны взгляду зрителя). На сцене слуги просцениума, у них в руках камеры. Они снимают актеров (лица актеров крупным планом на мониторах). На огромном белом фоне — на сцене нечто вроде гигантского экрана — силуэты действующих лиц. Мы можем одновременно видеть всех актеров со всех сторон. Если кто-то из находящихся на сцене поворачивается к залу спиной, рядом, на мониторе, мы можем видеть его лицо. Театр не просто подражает практике телевидения, пытаясь доступными средствами передать принципиально иную технологию. Театр вы-

¹⁷ 1994. Chicago's Goodman Theatre.

¹⁸ *Hannaham J. Wrestling with Shylock // American theatre. 1995. Vol. 12. No. 6. July/Aug. P. 26.*

дает оценку этой практике, раскрываемой в пространстве спектакля как один из коренных вопросов экзистенции — «бытие под взглядом» (Сартр). Ситуация уничтожения интимности (отсутствие места, которое не контролировалось бы взглядом), уничтожения направленности (куда бы ни был повернут человек в пространстве и как бы далеко он ни находился от нас, он одинаково близок и доступен) превращает пространство спектакля в «идеальную тюрьму», о которой говорил Мишель Фуко, — место, в котором заключенного всегда видно, а надзирателя — нет. Место, в котором человек теряет самоидентификацию и превращается в вещь, переставая чем-либо отличаться от собственного подобия на экране.

Для «озвучивания» спектакля использовались разные виды микрофонов (настольные, галстучные, шпионские жучки), создающие разнообразную партитуру голосов, но в то же самое время уравнивающие голос и его воспроизведение, так как в обоих случаях звук проходил через динамик. Эффект телерепортажа позволил Селларсу внедрить в спектакль целую серию визуальных рядов, создающих контекст происходящего: картинки, представляющие место (нечто вроде мультипликации); документальные кадры «расовой революции» в Лос-Анджелесе, которые никогда до этого не показывались по телевидению; материалы процесса Родни Кинга; видеозаписи сцен из жизни актеров, играющих в спектакле (например, баскетбольного матча с молодыми «купцами»), воспринимаемые в качестве контекста жизни их персонажей; живое видео.

Возможность восприятия «Купца» Селларса как интерактивного спектакля появляется лишь в том случае, когда, вопреки желанию Брука, некоторые элементы спектакля (такие, как видеоизображение) перестают быть «второстепенным дополнением к человеку». Когда мы видим запись, демонстрирующую нам молодых людей (присутствующих в момент трансляции записи на сцене), которые (на мониторе) играют в баскетбол, мы не отделяем их от тех персонажей, которых они представляют на сцене. Эффект буквального, а не театрально-условного отождествления тела актера с телом персонажа в данном случае происходит в результате отчуждения телесности актера, производимой тиражированием его присутствия через видеоизображения. Для того чтобы визуальные ряды разной природы включились в создание «возможностей», которыми предстоит манипулировать зрителю, они должны быть уравнины перед его взглядом. Привилегия, которой обладает «физически» присутствующий на сцене актер перед своим видео-

изображением, закреплённая в традиционной системе театральной репрезентации, должна быть упразднена через перевод телесности в факт присутствия.

Присутствие исключает условность, или, во всяком случае, переводит ее в иное качество. Все представляет не нечто (не играет что-то или отсылает к чему-то), а само себя, осуществляет саморепрезентацию. Если Лира играет женщина¹⁹, то Лир — женщина (случай противоположный тому, когда, например, Сара Бернар играла Гамлета или, в шекспировском театре, мальчики исполняли женские роли). Здесь мы сталкиваемся с механизмом, схожим с механизмом «отделения» жеста. Телесность (пол, секс-ориентация, цвет кожи, расовая принадлежность, физические данные) не может быть изображена, она должна быть предъявлена, выказана²⁰, но по-настоящему существенным отправным моментом является то, что Шейлок — негр, Порция — азиатка, Бассанио — латиноамериканец, т. е. не игровой, а репрезентативный момент.

После фрейдистской психоаналитической революции отношение к телу, к «телесности» подверглось коренным изменениям. Тело симулируется, отчуждается, превращается в объект манипуляций (начиная от бодибилдинга, использования стимуляторов и цветных линз до силиконовых грудей, хирургических перемен внешности, операций по перемене пола и замене внутренних органов). Тело перестает быть только тем, что видимо или выказываемо. Но если Фрейд выявляет компенсаторную логику культуры как механизм сублимации телесной недостаточности, то в постфрейдистской nonперсоналистской практике вопрос ставится гораздо шире: с чем собственно связано «я», если оба его носителя — психика и тело — легко могут быть подвергнуты изменению. Конфликт между телом и местом тела в пространстве, взятым как второе тело, импринт, должное тело, или «демон», по выражению Ямпольского²¹, выражается, в частности, и в том, что выказывание, демонстрация телесности (становящееся возможным в результа-

¹⁹ Например, Лир — Мариан Хоппе, режиссер Роберт Вилсон; Лир — Рут Малележ, группа Мабу Майнс, режиссер Ли Брюер.

²⁰ Некоторую важность могут представлять градации, так (продолжая предыдущий пример) любопытной является существенная разница в самоидентификации Мариан Хоппе и Рут Малележ в роли Лира (см.: *Smish I. Mabou Mines's Lear // Theatre journal. 1993. Vol. 45. No. 3. Oct. P. 290*).

²¹ См.: *Ямпольский М. Демон и лабиринт. М., 1996.*

те ее отчуждения) приобретает характер не только репрезентативного жеста, но и театрального акта.

«Актерское тело в центре театральных событий. Его показывают, им манипулируют, его деформируют, а в крайнем случае его даже мутируют, десакрализуют, подвергают необратимым изменениям. <...> Какое значение приобретают эти операции в то время, когда мы настаиваем на том, что тело уже существует не как “entity”, а скорее как умственная конструкция? <...> Постмодернизм убеждает в уничтожении цельности идентификации, расчленении и, в итоге, исчезновении телесности»²².

В скобках необходимо заметить, что употребленное слово «операции» в данном контексте может восприниматься и в своем буквальном значении. Жозет Фераль в процитированном выше докладе на ежегодной Конференции международных театральных исследований (FIRT) приводит пример театрального представления, в котором тело актрисы подвергается на глазах зрителей физическим изменениям. Тело является объектом манипуляций, в которых хирург, проводящий пластическую операцию, превращающую лицо актрисы в «Джоконду», — не «действующее лицо», не «герой», а лишь инструмент или скорее механизм, замещающий театрального гримера. В свою очередь актер, предоставляющий свое тело в его распоряжение, совершает акт «игры» как бы пассивно, превращаясь на момент «игры» в своего рода марионетку.

Проблема выказывания, репрезентации телесности в связи с возможностью возникновения новых форм театрального потребления возникает и в практике знаменитого американского режиссера Роберта Вилсона.

В смысле отношений со зрительным залом цель Вилсона — переклочить зрителя из пассивного состояния созерцателя в активное — творца, при этом не заставляя его принимать участие в представлении, не превращая спектакль в хэппенинг, а лишь подталкивая зрителей к тому, что никакие «идеи» или «интерпретации» им не будут предложены со сцены, к тому, что «выработать идеи и в результате создать даже прямо во время просмотра спектакля их собственную интерпретацию»²³ им предстоит самостоятельно.

²² Фераль Ж. Телесная десакрализация или границы святости в театре [доклад на ежегодной Конференции международных театральных исследований (FIRT). Тель-Авив, 1996].

²³ Baker C. Wilson's Hamlet: The arithmetic of memory // American theatre. 1995. September. P. 54.

«Для меня лучший способ создать театр — это делать нечто тотально контролируемое и механическое. И тогда появляется свобода. В идеале нужно стать работающей машиной, нужно стать совершенно механическим, нужно стать свободным»²⁴, — говорит Вилсон. Но для того чтобы достигнуть этой свободы, нужно предпринять определенные усилия, на первый взгляд противоречащие системе театральности традиционного театра. В своей работе с актерами Роберт Вилсон исходит из постулата, согласно которому «актер не должен ни с кем себя идентифицировать». Создавая спектакль, нужно отталкиваться от найденных объектов и материалов, а не от созданных. Люди, изображения, музыка и даже случайные впечатления, случайные лица или звуки могут быть помещены в спектакль и занять в нем место²⁵.

В детстве Роберт Вилсон сильно заикался. Заикание было значительно облегчено (но так никогда и не излечено полностью) в процессе работы с балетным учителем Бед Хоффман. Хоффман использовала «физические образцы» — медленные, монотонные физические движения — как форму психической терапии для людей, страдающих речевыми дефектами. Школа, через которую прошел Вилсон, была, таким образом, скорее не театральной, а медицинской. Через ритмическую гимнастику Хоффман учила своих учеников синхронизировать ум и тело, добиваясь лечебного эффекта. Ее метод сработал и в случае Вилсона. В память об этом Вилсон назвал свою первую театральную группу, организованную им в Нью-Йорке, «The Byrd Hoffman School for Byrds (and Fundation)» ученики же школы получили прозвище «птички» (birds).

Акцентированность тела (в медицинском и психоаналитическом смысле) и его места в конструкции спектакля как коммуникативной машины, поиск форм коммуникации, аналогичных речевым, приводят Вилсона вначале к пластическим экспериментам, сотрудничеству с танцорами, а затем и к работе с людьми, страдающими физическими расстройствами. В его театральных проектах появляются глухой мальчик, который использует визуальную коммуникацию вместо звуков, дети, больные аутизмом. Заинтересовавшись нондискурсивным ис-

²⁴ Arens K. Robert Wilson: Is postmodern performance possible? // Theatre journal. The Johns Hopkins University Press. 1991. No. 43. P. 25.

²⁵ Так, например, при работе над «DD&D» лицо пожилой женщины, встреченной им на улице, заинтересовало его, и его изображение стало центральным элементом второго акта спектакля.

пользованием языка у Кристофера Ноулса, Вилсон пытается на сцене воплотить его идеи по поводу нового пути структурирования восприятия. Сам Ноулс становится соавтором Вилсона в нескольких постановках.

Работы Вилсона, длящиеся зачастую более восьми часов²⁶, часто именуют «потоками сознания», «коллажами» или даже «родом оптической музыки». Они лишены сюжета и характеров, в них часто задействуются объемные или синтезные декорации, множество элементов среды, животные, растения, сложные эффекты освещения. По большому счету, Вилсон даже считает себя не режиссером, а скорее (согласно образованию) художником или архитектором и отзывается о своих драматических спектаклях и операх как о «не имеющих сюжета, а являющихся архитектурными конструкциями во времени и пространстве»²⁷.

Спектакль как продукт новых технологий

Говоря о новых технологиях в театре (и, в частности, в спектакле), нужно разделять два принципиально различных подхода. Включение продуктов технологической революции в спектакль (видео, TV или компьютеры) — с одной стороны, и возможность «производства» спектакля по «новой технологии» — с другой.

Сама по себе любая технология — как способ достижения предполагаемого результата каким-то особым, фиксированным образом — не предполагает агрессии в сторону самого предмета ее приложения. Технологическая революция — в первую очередь революция производства и уже затем — потребления. Однако возникновение новых форм потребления часто вызывает к жизни те или иные «технологические переносы», распространения технологий, приложения их к новым объектам.

История театра XX века демонстрирует массу примеров подобных перенесений. Однако всякий раз использование принципиально новых технологий неизбежно влечет за собой качественные изменения самого объекта их приложения. Так, можно сказать, что монтажный принцип «Мудреца» Эйзенштейна или «монтаж аттракционов» в спектаклях Мейерхольда не только демонстрируют механистическое заимствова-

²⁶ «Взгляд глухого», «CIWIL warS» и т. д.

²⁷ *Arens K.* Robert Wilson: Is postmodern performance possible? P. 29.

ние кинотехнологии, но и изменяют саму систему театральности этих спектаклей.

Компьютерные технологии конца века, технологии производства интерактивного текста в применении к театру ставят проблему театрального текста как такового. Проблему языка театра и возможностей формализации, выявления театрального текста через осознание реальных объемов и возможностей этого языка. Чем, собственно, является театральный текст, текст спектакля, «читателем» которого оказывается зритель? В каком пространстве он располагается?

Театр всегда представлял собой наиболее открытый к взаимодействию род искусства. Спектакль, в любом случае, в той или иной мере является интерпретацией литературного материала. И интерпретация зрителем спектакля в этой системе заведомо представляет собой интерпретацию интерпретации. Однако подобный «традиционный» подход к театру означает безусловный примат литературного текста, текста пьесы (или иного литературного материала, «положенного в основу» спектакля).

Интертекстуальная революция, свершившаяся в области прочтения литературных текстов, театром оказывается словно бы незамеченной. Причина — в сложности формализации самого «театрального текста». Текста, располагающегося на разных уровнях, включающего в себя текст пьесы, актерский жест, интонацию, свет, декорации, звук — элементы, существующие сами по себе, отдельно друг от друга или которые могут быть насильственно разделены для того чтобы объединиться в конце в сознании зрителя в единый текст и дать возможность зрителю восстановить/сформировать смысл сообщения, самому сформулировать идеи и интерпретации.

Равноправие элементов имеет в этом контексте иной акцент, нежели в понимании Брука. Такое равноправие не ставит своей целью «приращение» или пренебрежение к роли актера. Роберт Вилсон настаивает на равноправии и самоценности элементов — актерского жеста и литературного текста, визуального и аудиорядов в смысле археологии театрального языка, выявления и приведения в порядок его элементов:

«Целью моего метода работы является выявление важности каждого элемента, взятого в отдельности <...> Во многих моих работах то, что вы видите, и то, что вы слышите, не совмещено. “Видео” и “аудио” настаивают на своей самоценности. Если вы закроете глаза, вы все равно сможете оценить работу, точно так же, как и если вы уберете звук

и будете только смотреть. Что я пытаюсь сделать, так это дать индивидуальную жизнь и звуку, и изображению»²⁸.

Спектакли Вилсона представляются зрителю как грандиозные коллажи, в которых качественно разные материалы составляют единую картину лишь перед глазами зрителя. Отталкиваясь от «найденных», а не «изобретенных» объектов, он складывает мозаику, в которой актер не может и не должен являться единственным элементом.

В театральной практике Вилсона критики склонны видеть сходство с TV²⁹. Сам же Вилсон в своих высказываниях не настаивает на тотальном различии способов театральной и телекоммуникации: «[В театре] как в телевидении: строчка и комментарий зрителя, строчка и комментарий. <...> Лишь иногда бывают такие моменты, когда каждый находится в связи со всем, тогда тебе не нужен комментарий каждую минуту»³⁰. Однако сходство с TV не ограничивает «театральности» театра. Выступая против понимания живого театра, спектакля как механизма интерпретации литературного текста, якобы лежащего в его основе, Вилсон настаивает на том, что театральный текст (возникающий в момент коммуникации зала и сцены) должен быть интертекстуален, должен обладать подобно тексту литературному неограниченным полем значений.

«Литературный текст важен для меня, но я нахожу тот путь, которым он обычно подается на сцене, совершенно ужасным. Дома я могу читать такую пьесу, как “Гамлет”, снова и снова. И каждый свежий набор значений и возможностей, который я нахожу в ней, доставляет удовольствие. В театре же, напротив, я не нахожу ни одного из этих богатств. Актеры интерпретируют тексты, они выступают на сцену, как будто бы они знают все и понимают все, а это ложь, жульничество, это оскорбляет меня. Я не верю, что Шекспир понимал “Гамлета”. Театр не должен интерпретировать, театр просто должен дать возможность столкнуться с произведением и подумать о нем. Если кто-нибудь ведет себя так, как будто он понимает все, — работа закончена. А “Гамлет” не закончен, он живет, живет через множество слоев форм и значений <...>. Наша работа заключается не в том, чтобы давать ответы, а в том, чтобы давать возможность задать вопросы. Мы должны задать

²⁸ Ibid. P. 24.

²⁹ См.: *Fargier J.-P.* La scene de tous // Chimaera. 1991. No. 1–2. P. 28–35.

³⁰ *Baker C.* Wilson's Hamlet: The arithmetic of memory. P. 55.

вопросы и текст раскроется, и результатом станет диалог между ним и зрителем»³¹.

Текст «Гамлета» невозможно разделить на литературный и театральный. Театральный текст существует лишь в момент своей реализации. Но эта реализация не может носить характера интерпретации. «Цель Роберта Вилсона — снова открыть старую классику, — пишет Эрика Фишер-Лихте, — но это не значит, что он собирается дать новые интерпретации классики в своей перспективе»³². Никакая «своя», «новая» интерпретация вообще невозможна. Давать интерпретации и вырабатывать идеи — дело зрителя.

Литературная часть театрального текста не может претендовать на обладание конечным значением, смыслом сообщения. Ее, так же как и любой другой элемент, можно выпустить из поля зрения (выключить звук или закрыть глаза). Невербальные средства коммуникации, акцентированное значение актерского тела делают литературный текст и его словесную подачу не столь важной или, точнее, не единственно возможной в драматическом спектакле. Глухой мальчик, использующий визуальную коммуникацию вместо звуков, в спектакле Вилсона является своеобразным символом перехода в иную сферу коммуникации — «Видеосферу», которая, по мнению Режиса Дебре, сменила «Графосферу», довлеющую в истории человечества как минимум последние пять тысяч лет. Но автор как «литературного» так и «театрального» текста, являясь в какой то мере его господином, обладает лишь «правом первой ночи». «Автор» не владеет текстом. Даже вложив в текст определенное значение, он не вправе настаивать на его неизменности или верности и может лишь удивляться новому, возникающему в процессе движения текста смыслу, полностью отказавшись от своих прав на него, передав эти права зрителю:

«Немецкая публика озадачила меня, я не могу ее понять <...> в Германии неожиданно все люди, сидящие в зале, выглядели крайне серьезно и среди них совершенно не было молодежи. Я был поражен этим, потому что не понимал, почему это происходит. Я не знаю немецкого, но я чувствовал, что они смотрят на происходящее и совершают тяже-

³¹ *Fisher-Lichte E. Passage to the realm of shadows // Understanding theatre. Performing analysis in theory and practice. Almqvist & Wiksell international. Stockholm, 1995. P. 192–193.*

³² *Ibid. P. 193.*

лейшую работу для того чтобы понять происходящее <...> Я даже не могу понять, что говорят актеры. Да, я написал текст³³, но я забыл, что я написал»³⁴.

Оснащенный по последнему слову техники, вооруженный новыми технологиями театр в который раз предпринял очередную атаку на литературу.

И, похоже, в который раз проиграл.

Сама возможность существования какого-то там «театрального текста» вне разделения «пьесы» и «спектакля» официально так и не была принята: «Произведения Вилсона, так и не имевшие финальной “Книги”, были замечены: “CIWIL warS” были выдвинуты на Пулитцеровскую премию в 1986 году и затем отвергнуты, потому что работа никогда не была представлена. В определенном смысле так как работа никогда не была представлена, ее и не существовало, за исключением четырех разных двадцатичасовых фрагментов, показанных в Европе. Для комитета не существовало “текста” — комитет не принял объяснения Вилсона, что существовала “визуальная книга” <...> Эта работа также не может и “легально” существовать: без “книги” она не может получить соруight как пьеса»³⁵.

³³ DD&D [Death Destruction & Detroit]

³⁴ *Arens K.* Robert Wilson: Is postmodern performance possible? P. 40.

³⁵ *Ibid.*

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ МУЗЕЯ ИЛИ НОВАЯ ПРЕДМЕТНОСТЬ?

Первая публикация: *Лебедев А. В.* Виртуализация музея или новая предметность? // Музейное проектирование / Сост. А. В. Лебедев; Отв. ред. А. А. Щербакова. М.: РИК, 2009.

Компьютеры в музейном деле широко применяются как вспомогательные инструменты, *облегчающие* работу по учету и хранению (музейные АИС), *поясняющие* представленное в экспозиции (своего рода электронные этикетки и экспликации) и *дополняющие* ее (предъявление предметов, не включенных в экспозицию). Свое место рядом с традиционными изданиями на «бумажном носителе» заняли музейные CD-ROMы и web-сайты. Не меняется суть дела и в тех случаях, когда современные технические средства используются как инструменты предъявления хранимого музеем материала (демонстрация кинофрагментов в экспозиции музея кино; показ объектов видео-арта в музее современного искусства; и т. п.).

Но нам интересен особый случай, все чаще встречающийся в современной музейной практике. Речь идет о специально созданных аудио, видео и мультимедийные программах, выступающих равноправными участниками экспозиционного «действия» наряду с традиционными музейными предметами. Это ставит перед музейным проектировщиком ряд новых задач, специфических задач, способы решения которых еще не превратились в устойчивую технологию.

В наше время можно считать общеизвестным тот факт, что созданию музейной экспозиции предшествует разработка трех документов: научной концепции¹, художественного проекта и экспозиционного

¹ В музейной практике научная концепция может не писаться полностью, в значительной мере оставаясь в головах экспозиционеров. Однако сегодня все более остро осознается необходимость создания еще и сценарной концепции —

сценария². Не менее очевидной является мысль, что при подготовке любого зрелища — будь то цирковое представление, кинофильм, веб-сайт или электронное издание на CD-ROM — сначала пишется его сценарий.

При этом почти в любой создаваемой сегодня экспозиции присутствуют современные средства отображения информации. Это означает, что в процессе ее подготовки возникает необходимость в разработке *двух сценариев*: общего сценария экспозиции и сценария того, условно говоря, фильма, который там демонстрируется. Аппетит приходит во время еды, и после того, как видео и компьютерная техника уже нашли себе дорогу в музейные залы, дело редко ограничивается одной точкой показа. А раз так, начинает действовать простая арифметика: сколько программ — столько сценариев. Плюс еще один общий — на всю экспозицию. Сценарист в музейном деле в наши дни становится едва ли не самой востребованной фигурой.

На первый взгляд тут никакой проблемы: профессия сценариста родилась не вчера и в нашу эпоху тотального распространения телевидения никак не может считаться редкой. Однако на практике все оказывается сложнее: из самых общих соображений понятно, что среди музейных экспонатов нельзя просто поместить телевизор, показывающий какое-то кино. Даже если это кино с ними тематически связано. Ибо они неизбежно вступят в конфликт, будут зрительно мешать друг другу. Чтобы этого не происходило, необходима некоторая степень интеграции предметного и медийного зрительного рядов, которая должна быть заложена уже на стадии сценарной разработки.

Мультимедиа «из отходов производства». От учетной базы данных — к электронной экспозиции

В соответствии с принятой сегодня терминологией «электронной экспозицией» мы будем называть размещенную в экспозиции систему

документа, занимающего промежуточное положение между научной и художественной концепциями (о сценарных концепциях см.: *Дукельский В. Ю.* Проектирование музейной экспозиции // *Музейное проектирование*. М.: РИК, 2009).

² См., например: *Поляков Т. П.* Как делать музей? (О методах проектирования музейной экспозиции). М., 1997. С. 80–81.

терминалов, связанную с учетно-хранительской базой музея и особым образом интерпретирующую содержащуюся там информацию³.

Конечно, электронная экспозиция — это не просто интерфейс, дающий посетителю доступ к электронному каталогу. Она имеет собственный сценарий. Кроме того, ряд материалов, как и в любом другом электронном издании, готовится специально для данной публикации: тексты, изображения, аудио-видеоклипы, специальные мультимедиа программы для посетителей (в том числе игры) и др. Но по сравнению с CD-ROMом, web-сайтом, локальным информационным киоском электронная экспозиция обладает очевидным преимуществом: она имеет механизм синхронизации. Основную часть электронной экспозиции составляют материалы из музейной БД, и все изменения и дополнения, сделанные хранителем в рабочей базе, немедленно визуализируются в системе. Впрочем, названное преимущество оборачивается и рядом издержек: учетно-хранительская база музея, открытая посетителю через терминалы электронной экспозиции, должна быть хорошо заполнена (в смысле полноты и точности содержащейся там информации). Теоретически это и должно быть так, но любой музейный работник знает, что теория здесь сильно расходится с практикой: текст записи в инвентарной книге или рабочей карточке, хранящейся в фондовом отделе, не может *без изменений* использоваться в качестве экспликации или этикетки. Он нуждается, как минимум, в редакции. В результате возникает необходимость в дополнительной работе, не меньшей (а зачастую и большей), чем при создании специальной экспозиционной мультимедийной программы.

Электронные экспозиции могут по-разному соотноситься с реальными музейными экспозициями, в которых размещены: пояснять материалы экспозиции и облегчать посетителю ориентацию в ней, привносить в экспозицию элементы игры и развлечения и др. В Музее Татнефти (Альметьевск) электронная экспозиция «Люди» дополняет основную

³ Информационный продукт, возникающий в результате использования данного технического приема, ни в прямом, ни в переносном смысле нельзя назвать «экспозицией» (так же как магнитофон, объявляющий остановки в поезде метрополитена, нельзя назвать «транспортным средством»). Точнее было бы именовать его «электронной экспликацией» или «электронной этикеткой». Но термин «электронная экспозиция» распространился в музейном обиходе, и мы в дальнейшем будем пользоваться этим словосочетанием, отдавая себе отчет в его условности.

экспозицию и отвечает на главный вопрос посетителя корпоративного музея: «А где в этом музее я?». Поскольку в Музее Татнефти такой вопрос могут задать 70 000 человек (таково число работающих в компании), то ответить на него традиционными экспозиционными средствами невозможно — «доска почета» получилась бы слишком длинной.

Одним из инструментов «погружения» в подземный мир нефти стал «Виртуальный музей Девонского периода», реализованный на основе «Виртуальной сферы братьев Латыповых». Посетитель получает возможность походить в виртуальном пространстве. Причем не мышкой и клавиатурой, а своими собственными ногами. Включение моторики человека позволяет естественнее воспринимать визуальную информацию в трехмерном пространстве.

Однако виртуальная сфера — скорее аттракцион, вставной номер в общем контексте экспозиции Музея Татнефти. 3D-моделирование может брать на себя решение куда более серьезных музейных задач.

3D-модели

Компьютерное 3D-моделирование было изобретено как инструмент архитектора, а потому использование программ трехмерной графики наиболее эффективно там, где объектом интерпретации является архитектурное сооружение или его части — в музеях-заповедниках и в музеях, расположенных в памятниках архитектуры.

Представим себе типичную ситуацию: здание XVIII века было перестроено в XIX столетии. Например, в зале с двумя рядами окон установлено перекрытие, разбившее его на два этажа. Мало того, на новом потолке сделана роспись, обладающая художественной ценностью. Восстановление облика здания «на XVIII век» приведет к уничтожению памятника истории и культуры следующего столетия.

Здесь на помощь реставраторам, исследователям и популяризаторам приходит компьютерная графика. Удачный опыт ее использования продемонстрировали сотрудники Государственного Русского музея, воссоздавшие первоначальный облик одного из принадлежащего музею дворцов — Михайловского (Инженерного) замка. Если реконструкция внешнего облика замка абсолютно документальна, то виды интерьеров иногда сделаны «по аналогии» и содержат значительную долю вольной интерпретации (что авторы в каждом случае добросовестно оговаривают). Полученная 3D-модель применяется при прове-

дении реставрационных работ (подбор цвета и фактуры отделочных материалов и др.) и в экспозиционной деятельности музея (виртуальная расстановка мебели и развеска картин, предшествующая проведению тех же действий в натуре). Наконец, та же модель была использована при создании информационной системы для посетителей и ряда подготовленных ГРМ электронных изданий на CD-ROM.

Виртуальный музей

В 1977 году в Массачусетском технологическом институте была создана «Aspen Movie Map» — первая система виртуальной реальности. На страницах газет и в научной литературе все чаще стал мелькать термин «виртуальный», а в 1990-е годы появилось и словосочетание «виртуальный музей». Среди пишущей и читающей публики нашлось немало пытливых граждан, которые не поленились залезть в словарь, чтобы выяснить, что же означает это не очень понятное, хотя и красивое слово. Именно они обнаружили, что слово «virtual» значит «фактический», «настоящий». Почему-то мало кто догадался, что термин «виртуальный» имеет другое происхождение. По-видимому, он образован от слова «virtus» — «мнимый, воображаемый».

Желающих создать «настоящий» музей нашлось множество, и в Интернете как грибы после дождя начали расти сайты под названием «виртуальный музей». Некоторые из них существуют до сих пор и сохраняют свои названия, хотя ни в коей мере не являются ни виртуальными, ни музеями. Как правило, это своего рода альбомы — наборы картинок, снабженные подписями⁴.

Встречается и другая, менее очевидная ошибка. Виртуальными музеями порой называют web-сайты реально существующих музеев⁵, представляющие собой выложенные в Интернет музейные буклеты.

С моей точки зрения, есть только два правильных варианта использования термина «виртуальный музей». Первый — это сайт, сделанный по законам музейного проектирования, т. е. когда имеется сконструированное пространство, в котором размещены музейные предме-

⁴ См., например: Виртуальный музей спичечных этикеток [on-line]. [Цит. 27 января 2011 г.]. Метод доступа: http://phillumeny.onego.ru/index_r.htm

⁵ См., например: Виртуальный музей-квартира А.М. Горького [on-line]. [Цит. 27 января 2011 г.]. Метод доступа: http://www.imli.ru/v_muzeum/index.html

ты. Таков, например, «Виртуальный музей русского примитива»⁶. В меню этого даже есть раздел «Сотрудники». Вроде бы в шутку воспроизведена структура музея. Кроме того, сама экспозиция... Мы видим живописные интерьеры, куда вживлены картины. Мы можем войти туда, рассмотреть все с разных точек. Как если бы мы оказались внутри картины.

Второй вариант — прямо обратный. Когда мы говорим о реальном пространстве (зале, комнате), в котором помещены электронные изображения музейных предметов. По такому принципу сделан музей Ван Гога в Овере, где нет подлинных произведений живописца — они только проецируются.

Еще пример — «Музейный центр» в Сургуте. Трехэтажное здание, на третьем этаже которого разместился художественный музей, на втором — краеведческий, а на первом — презентационный зал. Это довольно большое помещение с разнообразными проекторами и плазменными панелями. Рядом есть еще компьютерный класс. На плазменных панелях демонстрируются мультимедийные программы на темы, относящиеся и к одному и к другому музею, такие как «Реставрация», «Музей и коллекционер», «Музей и компьютер», «Хранитель». Поднимаешься на другие этажи, и там — в реальной экспозиции — видишь то, что раньше видел на изображении.

Такое пространство уже можно назвать виртуальным музеем.

Медиа-экспозиция «Точка отсчета»

Весной 2005 года Музейный центр «Наследие Чукотки» открыл свои экспозиции в новом здании, являющемся частью многофункционального культурного центра в городе Анадырь. Единственный экспозиционный зал на первом этаже здания занимает медиа-экспозиция «Точка отсчета».

По утверждению авторов, «это выполненное средствами медиаискусства исследование «краевых и пограничных» эффектов в природе, экономике и культуре Чукотки»⁷. Все «экспонаты» представляют

⁶ Виртуальный музей русского примитива [on-line]. [Цит. 27 января 2011 г.]. Метод доступа: <http://www.museum.ru/primitiv>

⁷ [Никишин Н. А.] Музейный центр «Наследие Чукотки». На сайте «Музей будущего» [on-line]. [Цит. 27 января 2011 г.]. Метод доступа: <http://www.future.museum.ru/part03/chukotka.htm>

собой изображения на проекциях и плазменных панелях (документальные и художественные кино-, видео- и фотоматериалы, произведения компьютерной графики, анимации, web-дизайна). Они управляются посредством трех сенсорных киосков и реагируют на индивидуальные запросы посетителей. Естественно, каждый киоск управляет тем разделом экспозиции, рядом с которым он установлен. Но если посетитель оказывается в зале один, на его действия начинают реагировать все экраны одновременно.

Только экспозиция ли это? Или «Точку отсчета» правильнее было бы назвать интерактивной видео-инсталляцией? — Наверное, это во многом зависит от нашего восприятия. От того, видим ли мы в каждой из представленных в зале композиций самостоятельный объект медиаискусства. Если это и так, то подобные произведения нельзя считать *станковыми*: их полноценный просмотр возможен только в данном помещении на специально сконфигурированной под них аппаратуре.

В любом случае, не вызывает сомнений, что перед нами попытка осмысления мультимедийного пространства как экспозиционного. В музее несколько залов, и «Точка отсчета» — *один из них*. Она, несомненно, вошла в тело музейной экспозиции, но по принципу рядоположенности, а не по принципу взаимопроникновения с другими ее частями.

Очевидно, следующий шаг предполагает новую ступень синтеза электронных и традиционных средств показа. Взаимная интеграция музея и новых технологий и есть главная цель создаваемого в Государственном Русском музее Центра музейного мультимедиа.

Мультимедийная экспозиция в западном павильоне — кордегардии Михайловского замка⁸

Принцип подхода к экспозиции Центра задан самим зданием Кордегардии и эпохой, когда оно было построено, т. е. эпохой Павла I. Это в некотором смысле призрачный мир воображаемой реальности и ре-

⁸ В разделе использованы фрагменты текста «Сценарной концепция экспозиции в западном павильоне-кордегардии Михайловского замка», написанной в соавторстве с В. Ю. Дукельским (2007). Ремонт и реставрация здания затянулись, и в настоящее время проект находится в стадии реализации: экспозиция пока существует лишь в виртуальной форме (мультимедийная программа создана при участии Отдела мультимедиа Государственного Русского музея; руководитель — О. М. Киссель).

альных фантазий. В легкости переходов одного в другое и заключается суть эпохи проектов и замыслов. Природа всех явлений, порожденных человеческой фантазией, будь то архитектура, живопись или мультимедиа, если и не одинакова, то предельно родственна. Экспозиция является попыткой соединить эти родственные искусства, раскрыть особенности художественного видения мира от замыслов великого князя и планов императора Павла I до русской живописи нового времени и мультимедиа. Возможно, вместе они как раз способны создать собственно музейное измерение, включающее понятие времени.

Музейная экспозиция тоже является искусственно созданной средой. Музей, порожденный скорее романтизмом, чем Просвещением, и принадлежащий нескольким временам, не всегда чувствует себя уютно в современном мире. Вот почему создаваемая экспозиция не только романтична, но и в определенной мере мистична, поскольку стремится ввести прошлое в настоящее. Стиль экспозиции — это стиль замыслов и фантазий, который характеризуется неожиданными соединениями воображаемого с реальным. В какой-то мере это музейная мистерия, музейное фэнтези, где мультимедиа становится отражением внутреннего мира человека, а музей — внутреннего мира человечества. Здесь иное измерение, поэтому вторжение мультимедиа и их использование для организации пространства воспринимается как естественное и закономерное.

Две жизни музейных предметов — прошлая и сегодняшняя — соединяются в виртуальном пространстве особым образом, а потому экспозиция Центра рассказывает не только о назначении мультимедийных технологий, но и об их языке, эстетике, средствах выразительности. Несмотря на всю «ультрасовременность», она обращается к сокровенным смыслам и пытается по-своему ответить на вечные вопросы: «Что есть дворец? Что есть город? Что есть музей? Что есть искусство?».

Все сказанное находит свое воплощение в способах организации экспозиционного пространства. Эффект музейного мультимедийного зрелища, в отличие от сидения за компьютером, заключается в том, что позиции зрителя и изображения все время меняются. Посетитель смотрит на возникающий перед его глазами мультимедийный мир, но и тот в свою очередь разглядывает гостя. В одних случаях мультимедийные проекции стремятся проникнуть в реальный мир, стать его частью, в других — они пытаются втянуть внутрь себя самого зрителя.

Экранный глаз, как и человеческий, постоянно перемещается, поэтому одним из ключевых понятий в экспозиции становится «увеличение», несводимое, однако, к чисто внешним эффектам. Это увеличения исторические, обеспечивающие «вхождение» в другие эпохи, увеличения средовые — переходы от гиперпространства города к музею, от музея к объектам, от объектов к их деталям и др.

Экспозиция дает посетителю возможность войти внутрь мультимедийного пространства, которое предстает то как пространство музея, то как пространство дворца, то как пространство города, то как их пересечение. Эффект постоянных перемещений не только в пространстве, но и во времени усиливается благодаря историческим реконструкциям, создаваемым мультимедийными и светотехническими средствами.

Погруженность посетителя в мультимедийное пространство, нараставшая от зала к залу, приобретает к концу характер непосредственной вовлеченности в экспозиционное действие. «Воронка экспозиции» затягивает зрителя и в финале ему открывается вид на Михайловский замок, которым и заканчивается экспозиционный «сеанс». Пройдена цепочка рождений, прожита история дворцов, коллекций и музейных мультимедиа. Здесь соединяются все пути: музейного предмета, музейных мультимедиа и самого хозяина Михайловского замка.

Экспозиция в Кордегардии создается как многофункциональный центр музейных мультимедийных технологий, которые воспринимаются в первую очередь через различные зрительные эффекты. Вот почему можно говорить о создании «Музейной башни мультимедийных чудес», где посетителю открываются сегодняшние достижения, завтрашние возможности и «музейное закулисье». Вместе с тем, поскольку проникновение в другие эпохи и пространства осуществляется дистанционно через экраны и проекции, экспозиция превращается в подобие «волшебного кристалла», в котором отражается весь музейный универсум от коллекций до ежедневной практики.

Экспозиция каждого этажа демонстрирует различные мультимедийные технологии и в то же время имеет определенную тематическую направленность.

Подвал — Информационное введение в экспозицию;

1-й этаж — «Санкт-Петербург» (императорский Петербург, музейный Петербург);

2-й этаж — «Русский музей» (публичная деятельность, внутримузеейная работа);

3-й этаж — «Кордегардии Михайловского замка».

Экспозиция формируется как комплекс относительно автономных пространств, связанных между собою через систему гиперссылок. Она может осматриваться как в ходе обзорной экскурсии, так и в режиме многократных посещений отдельных залов.

Виртуальный экспонат в реальной экспозиции

Первый и наиболее простой вариант — использование средств мультимедиа в художественных экспозициях, когда программа является составной частью представленного объекта. Например, в 2003 году Музей этнологии в Лейдене (Нидерланды) показал выставку политической карикатуры, где рядом с карикатурными рисунками были выставлены мониторы, демонстрирующие телеинтервью изображенных персонажей. Это значительно увеличивало эффект воздействия графических листов, и все же, наверное, можно представить себе экспозицию карикатуры и без упомянутых видеоматериалов. Однако сегодня мы все чаще сталкиваемся с более радикальным подходом. Типичным становится прием, когда в экспозиции выставлено произведение современного искусства, а на стоящем рядом мониторе автор демонстрирует свое творение и произносит по его поводу некоторый текст. Это выступление неверно было бы назвать «комментарием», так как в рамках эстетики постмодернизма оно оказывается равноправной частью произведения, не менее значимой, чем сам предмет, созданный руками художника. Более того, в данном случае материальный и мультимедийный объекты неотторжимо друг от друга и не могут быть предъявлены зрителю по отдельности.

Ситуация равноправия, экспозиционной равновесности материальных и виртуальных объектов возможна не только в художественных экспозициях. Приведем несколько примеров подобных пар из разного типа музеев:

Музыкальный инструмент и его звучание (Музей музыки, Стокгольм; Дом музыки, Вена);

Чучело птицы и запись ее пения (Дарвиновский музей, Москва);

Наряд шамана и видеозапись ритуального танца (Музей этнологии, Лейден);

Форма и снаряжение знаменитого хоккеиста и фрагмент матча с его участием (Музей хоккея, Торонто);

Чучело животного и видеofilm, показывающий животное в естественной среде обитания (Музей «Натуралис», Лейден);

Технические объекты и демонстрация их действия на мониторе (Музей Немо, Амстердам; Музей науки, Лондон; Музей техники, Вена).

Заметим, что в большинстве упомянутых случаев мы имеем дело не просто с парными объектами, а с парами «предмет—процесс», что и создает ситуацию их равной экспозиционной значимости.

И наконец, в контексте избранной темы наиболее интересна ситуация, когда подлинный материальный объект не может быть представлен в экспозиции и мультимедиа принимает на себя его функции (демонстрация работы доменной печи, молекулярных процессов, извержения вулкана, геологической структуры Земли и др.). Понятно, что все это может быть показано и с помощью традиционных средств (макеты, схемы и т. п.), но современные средства отображения информации оказываются в данном случае куда более зрелищными, а главное, более *подлинными*, чем что-либо иное. Подобная практика использования мультимедиа широко распространена в естественнонаучных и технических музеях, но встречается также в музеях художественного и исторического профиля (Музей импрессионизма в Овере, Франция; Музей М. Т. Калашникова, Ижевск).

Музей М. Т. Калашникова

Рассмотрим последний более подробно. Музей М. Т. Калашникова открылся в 2004 году в специально построенном здании. Важно отметить, что это не музей автомата Калашникова и вообще не музей оружия, а музей человека — конструктора, изобретателя и самого известного нашего соотечественника⁹. Как правило, музей, посвященный конкретной личности, является музеем мемориальным. Ситуация, когда создается музей живого человека, достаточно нетривиальна и чревата для экспозиционеров рядом трудностей. Дополнительные

⁹ В настоящее время это, к сожалению, уже не так. Музей Калашникова был преобразован в Музейно-выставочный комплекс стрелкового оружия имени М. Т. Калашникова, экспозиция претерпела ряд изменений, и первоначальный замысел в значительной мере искажен. Музей русского изобретателя и изобретений «от счетчика моторесурса дизельного двигателя до самодельной газонокосилки» превратился в музей стрелкового оружия. В данной статье рассмотрен авторский вариант экспозиции, существовавший на момент открытия музея.

сложности в подборе материала были обусловлены судьбой и характером профессиональной деятельности меморируемой личности.

М. Т. Калашников родился в крестьянской семье, которая в конце 1920-х годов была раскулачена и сослана, а родной дом будущего изобретателя сожжен. Никаких материальных свидетельств, относящихся к периоду детства и юности Калашникова, не сохранилось.

Большую часть жизни М. Т. Калашников был засекречен, не со всех его разработок этот гриф снят и сегодня.

Несекретный материал давно разошелся по музейным коллекциям (Военно-исторический музей артиллерии, инженерных войск и войск связи, Петербург; Музей Ижевского машиностроительного завода; Тульский государственный музей оружия; и др.), и владельцы не собираются с ним расставаться.

В этой связи главными экспонатами музея стали семнадцать специально созданных видео и мультимедийных программ. С их помощью удалось реализовать концепцию музея «от первого лица», когда сам герой рассказывает посетителю о своей жизни. Отрывки из мемуаров Калашникова и видеозаписи его рассказов чередуются с кадрами кинохроники, показывающими самого Калашникова, его изобретения и исторические события, на фоне которых разворачивалась его деятельность.

В данном случае видео и мультимедийные программы оказались в экспозиции едва ли не единственными аутентичными объектами. Все остальное (средовой материал, муляжи оружия, дизайнерские инсталляции) скорее создает фон, среду, в которой предъявляются виртуальные экспонаты. Исключение составляет только раздел экспозиции, относящийся к последнему периоду жизни изобретателя, где выставлена коллекция М. Т. Калашникова (главным образом, его награды и подарки). Но и в этом разделе мультимедиа оказывается лидером. Правда, уже не из-за отсутствия аутентичных материальных объектов, а в силу их незрелищности и низкого эстетического качества.

Экспозиция в помещениях колокольни Ивана Великого¹⁰

Экспозиция в помещениях колокольни Ивана Великого стала важным шагом на пути интеграции реального и электронного предметно-

¹⁰ В разделе использованы фрагменты текста «Сценарной концепции экспозиции в помещениях колокольни Ивана Великого», написанной в соавторстве с В. Ю. Дукельским (2006). Экспозиция открылась 18 мая 2009 года.

го ряда. По своему профилю она является историко-архитектурной. Ее тему можно обозначить, как «Кремль, которого нет, и Кремль, которого не было» (несохранившиеся и неосуществленные постройки на территории Московского Кремля).

Основным методом построения экспозиции и организации материала может считаться своеобразная «архитектурная стратиграфия»¹¹. Данный подход находит себе выражение, прежде всего, в тематической структуре экспозиции и распределении ее разделов по отдельным помещениям колокольни Ивана Великого:

Ранний Кремль (до середины XV века) — 1-й этаж, нижний ярус.

Кремль второй половины XV—XVII века — 2-й этаж, нижний ярус

Кремль, которого не было, и Кремль с птичьего полета — второй ярус.

Современный Кремль — смотровая площадка.

Существующая экспозиция может рассматриваться как синтез трех экспозиций: предметной, архитектурной и электронной. Они тесно связаны друг с другом, находятся в постоянном диалоге, подхватывают тему и передают одна другой.

Архитектурные детали, выделенные лучом света, переносятся в электронную экспозицию в виде изображений.

Архитектурная экспозиция (интерьеры колокольни) подчеркивается подсветкой и благодаря игре света и тени приобретает черты сходства с проекцией.

Электронная экспозиция, основным элементом которой является проекция изображений на поверхность стен, становится частью реальности за счет своей интегрированности в архитектурную экспозицию.

Указанное свойство реалистичности усиливается пространственной ориентацией электронной экспозиции. Она соотносится с перспективными видами, которые могли бы открыться из окон в ту или иную эпоху, и по характеру построения сближается с панорамой.

Каждая проекция, будучи привязанной к конкретной стене, нише или камере, является входом в свой временной и пространственный континуум. Это вход виртуальный и в то же время вполне реальный портал, за которым находится особое историческое время — ушедший Кремль, сохранившийся лишь в изображениях.

¹¹ Стратиграфия (в археологии) — порядок чередования напластований культурного слоя.

Реальность электронных проекций не противоречит их призрачности. Они остаются видением, ненадолго представшим взору посетителя. Кремль, «которого нет», с завершением программы исчезает, но архитектура колокольни и предметные реалии продолжают восприниматься через созданный образ.

Значимое место отведено системе освещения. Использование направленного света и изменение освещенности отдельных объектов составляет важнейшую черту экспозиции. Свет направляет внимание посетителя и дирижирует осмотром. Он загорается или гаснет, луч перемещается, выхватывает отдельные экспонаты и детали интерьера. Посетитель «идет за светом» и останавливается в местах, выделенных светом.

Свет соединяет электронную и предметную экспозиции, обеспечивая «перенос» предметов из реального пространства в плоскость проекции, и наоборот. Светотени выявляют объем и фактуру интерьеров колокольни.

Главная линия, проходящая через всю экспозицию, — это нарастание символической функции Кремля. Здесь все постепенно превращается в ритуал, в церемонию, и Кремль сам становится сакральным местом, где обыденные значения переходят в символические.

В том же направлении развивается и архитектура Кремля, все больше набирая черты представительности, церемониальности. Крепость уже в XVII веке становится лишь частью внешнего оформления царской резиденции. С переездом двора в Петербург жизнь постепенно уходит из Кремля, и он становится, главным образом, местом проведения празднеств.

Но процесс превращения Кремля в статусный и мемориальный объект начался значительно раньше, когда великокняжеский двор стал превращаться в государственный аппарат, а домашние занятия перешли в разряд государственных дел. Поэтому из всей бурной жизни Кремля к последнему разделу экспозиции остаются лишь символические акты — венчание на царство, царское бракосочетание и т. п. Даже Успенский собор постепенно теряет значение главной святыни, но это качество переходит на Кремль в целом.

Итак, общая линия выглядит следующим образом: город уступает место цитадели — крепость превращается в резиденцию — резиденция — в символ власти, исторической традиции и преемственности.

Наконец, еще одной особенностью экспозиции можно считать соединение малого пространства интерьеров колокольни с гигантским

внешним пространством Кремля. Человек, находясь в малом пространстве, смотрит на большое пространство. Решить эту задачу и есть главное назначение электронной экспозиции. Благодаря проекции стены то раздвигаются, то сдвигаются вновь, оконные проемы раскрываются, а потом «захлопываются». В конце каждого раздела электронная экспозиция «гаснет», и посетитель остается наедине с архитектурой.

Таким образом, в колокольне Ивана Великого речь идет о создании целостного зрелища, где электронные и реальные объекты выступают равноправными участниками экспозиционного действия.

Музей на пороге перемен

Большинство жителей нашей страны убеждено, что древние люди жили в музеях. Что же касается художественных музеев, то в них, несомненно, по сей день живут и работают художники. Автор этих строк много лет был сотрудником музея. И на вопрос «Где Вы работаете?», нередко задаваемый при знакомстве, на законном основании отвечал: «В Третьяковской галерее». Частенько на это собеседник понимающе кивал: «Так Вы — художник!». Я не склонен иронизировать над этим представлением о музейной жизни, так как за ним лежит представление о *целостности* бытия музейного предмета.

Музейные работники нередко впадают в другую крайность. Их волнует — порой почти болезненно — вопрос подлинности экспоната. В сознании музейного профессионала между аутентичным предметом, средовым материалом и копией лежит непреодолимая пропасть.

В реальности все обстоит сложнее. Сосредоточиваясь на подлинности музейных предметов, мы иногда забываем, что у них есть две жизни: одна — реальная, но ушедшая, другая — существующая, но искусственно созданная, т. е. не вполне реальная. Эта последняя оказывается явно сильнее. Очевидно, что посетитель, глядя на портреты смолян, видит то, что видит: холсты Левицкого на стене экспозиционного зала Русского музея. И не думает о том, как они выглядели в парадном зале Смольного института, для которого в свое время были созданы художником. А если и думает, то точно не представляет себе этого зрительно¹².

¹² Возможно, рядовой посетитель Русского музея и соотнесет мысленно холсты Левицкого со «штабом Октября» — знаменитым зданием Смольного института, построенным в начале XIX века по проекту архитектора Д. Кваренги. Но только искусствовед вспомнит, что холсты написаны на три десяти-

А ведь кроме музейного бытия есть еще и музейное бытование — особая жизнь предмета, о которой посетитель тоже не помнит. Осмелюсь предположить, что, глядя на «Последний день Помпеи», зритель может размышлять о многом, но только не о сотрудниках Русского музея, сделавших дублировку гигантского холста и тем самым обеспечивших ему, посетителю, возможность здесь и сейчас увидеть брюлловский шедевр. Да и знает ли он, что такое дублировка и как выглядит этот процесс? А показать его можно с помощью мультимедийных средств...

У мультимедиа и новых технологий тоже нет своего реального пространства. Оно им вроде бы и не нужно в силу их виртуальности и частного характера потребления. Однако в городской среде уже давно идет активное наступление рекламного мультимедиа, с гигантскими табло и полиэкранами. К тому же есть еще видео-арт, который, пусть пока в рамках фестивалей, тоже завоевывает себе место на улицах крупных городов.

Музей признал и принял в своих стенах современные средства отображения информации, но пока они живут в его залах несколько обособленно, то ли стесняясь занять место рядом с вечными ценностями, то ли пугаясь своей чрезмерной привлекательности для современного человека. Примеры, рассмотренные в этой статье, скорее исключения. Но будущее именно за ними.

Есть веские основания предполагать, что дальнейшее развитие музейного дела пойдет в сторону заметного увеличения интерактивности экспозиций и широкого использования современных средств отображения информации.

летия раньше, чем появилось упомянутое здание, и предназначались для другого места.

ВИДЕОАРТ: МЕЖДУ ТЕЛЕВИДЕНИЕМ И ИСКУССТВОМ

Первая публикация: *Иоскевич Я. Б.* Новые технологии и эволюция художественной культуры. СПб.: Изд-во РИИИ, 2003.

Размышления о происхождении и специфике видеоарта, его месте в современной системе искусств по инерции увлекаются на традиционный путь обнаружения его ХУДОЖЕСТВЕННЫХ функций, связей с предшествующими ему искусствами и других неизбежных составляющих искусствоведческого анализа. Но при этом возникает ощущение, что нечто важное, хотя и совсем «не художественное», остается за пределами исследовательского взгляда; чувствуется, что без этой — вроде бы маргинальной для искусствоведческого подхода — области вряд ли удастся толком понять «новичка» художественной культуры.

Конечно, совсем несложно установить генетические связи отдельных направлений видеоарта и с изобразительным искусством, и с кино, и с музыкой, и с дизайном, и с поэзией; составить четкую жанровую рубрикацию, охарактеризовать отдельные стилевые направления, выявить индивидуальность выдающихся видеастов в разных национальных культурах и таким образом удобно разместить видеоарт в одной из ниш современного искусства.

Попробуем походить «вокруг да около» этого феномена, не ограничиваясь традиционными искусствоведческими процедурами, изменить привычный порядок: сначала пройдемся по ближайшей метасистеме, а уже потом займемся нашим объектом как системой художественной.

Основной побудитель такого изменения исследовательского маршрута — неразрывная связь «новичка» с колоссом МК, т. е. телевидением.

В культуре видеоарт эволюционирует, постоянно расширяясь, так что его следует рассматривать не только в отношении с телевидением.

ем в системе МК, но и в общекультурном контексте в составе электронного искусства, искусства мультимедиа как ДУХОВНОЕ ядро видеокультуры.

Короткая история видеоарта, которому нет еще и 40 лет, его активная эволюция дают исследователю завидную возможность непосредственно наблюдать все детали формирования нового вида технического искусства, оперативно проверяя надежность гипотез и концепций, возникающих по ходу наблюдения за мужанием «новорожденного». Одним из важнейших обстоятельств его биографии представляется то, что большинство ставших известными видеастов пришло из сферы музыкального и изобразительного искусства. Характерно, что здесь значительно меньше выходцев из наиболее ему близкой — как может казаться — области кинотворчества. Но в то же время многие кинопрактики и кинотеоретики размышляют над спецификой видеоарта, пытаются определить его место в современной культуре, строят прогнозы его развития.

Уже теперь ясно, что эта новая форма культурной активности связана с явлением, получившим название «нового синкретизма» (о котором нам еще предстоит подробнее поговорить). Связь эта — свидетельство масштабных изменений культурной активности человечества в целом. Это обстоятельство также влияет на логику подхода к исследованию нового вида искусства, когда ведущим детерминантом, определяющим его специфику, является полифункциональность метасистемы — видеокультуры, а также, естественно, радикальные изменения самой культуры.

Среди наиболее важных общекультурных координат, в которых возникает и эволюционирует видеоарт, отметим наиболее очевидные, не ставя пока задачи их иерархического построения.

В продукции видеоарта совершенно явственно просматривается стремление работать в пограничной ситуации художественного/внехудожественного, когда произведение искусства существует в своей живой непосредственности «здесь и сейчас»; важнейшей же его родовой особенностью оказывается электронный способ записи артефакта, а также его распространения (трансляции, тиражирования). Именно эти качества нагружают произведения видеоарта все новыми социокультурными функциями — актуальными и латентными, что и способствует извлечению из генетических запасов человека тех его способностей и навыков, которые на определенных этапах истории куль-

туры ослабевали или исчезали вовсе. Речь идет о возврате к СИНКРЕТИЧЕСКОЙ активности, которая впоследствии вытеснялась ее специализированными формами.

Не случайно некоторые теоретики видеоарта считают его наиболее очевидным проявлением постмодерна, причем постмодерна воинственного¹.

Несомненна связь видеоарта с концепцией «камера-стило», сформулированной французским теоретиком и практиком кино Александром Астрюком, который не случайно занимался почти исключительно экранизациями и в этом смысле считал себя «кинописателем». Традицию эту явно продолжает один из классиков видеоарта Билл Виола, который видит себя «просто писателем», и главное для него — превращение инструмента творчества в некое органичное продолжение самого писателя, чтобы этот инструмент давал возможность творить любому и повсеместно без специальной подготовки. Т. е. это фактически и есть идеальная «камера-стило», роль которой взяла на себя быстро вошедшая в быт и постоянно совершенствующаяся видеокамера. Именно она и дает возможность «писателю» быть напрямую связанным с предметом своего творчества.

На важную онтологическую характеристику видео обращает внимание Серж Даней, при этом он рассматривает становление видео как развитие некой части кинокультуры. В свое время приход звука в кино надолго подчинил изображение звуку, слову. Именно благодаря этому в начальный период звукового кино казались подлинными новаторами такие режиссеры, как Орсон Уэлс или Марсель Паньоль. Сейчас возрождается приоритет изображения и, как считает Даней, именно видео дает возможность нового качественного диалога между изображением и звуком. До того как распознать в видео совершенно самостоятельный феномен, в нем «слишком долго видели — и это было неизбежно — его единственную возможность РЕАЛИЗОВАТЬ кинозамысел. Сделать конкретными самые невероятные мечты, ускользающие образы... игру с размерами» объемами и т. п. Когда прошло головокружение от возможности этого игрового рукоделия, некоторые видеасты почувствовали, что можно вернуться туда, где в истории кино прекратилось взаимодействие изображения и слова. По ходу развития

¹ См.: *Bellour R. L'Utopie Vidéo. Etre ou ne pas être d'avant-garde. Cahiers du cinéma. Hors-série. Ou va le vidéo?* Paris: Edition de L'Etoile, 1986. P. 90–95.

изображение и слово подтягиваются друг к другу, и теперь слову нужно наверстывать упущенное. Оно должно стать таким же метафоричным, как изображение².

Естественно, благодаря своей полифункциональности, органичной тяге к «новому синкретизму» видеоарт дает богатую пищу исследовательскому воображению, и в литературе можно встретить самые неожиданные аналогии и источники «совершенно очевидного» влияния на видеоарт. Так, например, Жан-Поль Фаржье связывает зарождение видеоарта с деятельностью поколения битников. Думается, все же при выявлении онтологических качеств нового феномена культуры нужно быть осторожнее с такими «очевидными» детерминантами.

Таким образом, очень важный аспект процесса определения видеоарта как нового явления ХУДОЖЕСТВЕННОЙ культуры связан с его контекстуальными («полевыми», по П. Бурдьё) качествами (социокультурная характеристика) и метасистемными (онтологические). Главное же то, что видео представляет широчайшие возможности свободы выбора деятельному человеку: от его полного самоустранения (функция охранной камеры, камеры-сторожа) до безграничного самовыражения посредством «камеры-пера»). Объем функционально-технологических возможностей обеспечивается и эффективной саморегулирующей системы. Так, например, кассетное тиражирование не только значительно облегчает распространение авангардной, поисковой видеопродукции, не только реанимирует для культурного обихода экранную классику, а постоянное совершенствование техники не только удовлетворяет потребности все более изощренного форматворчества, но и представляет безграничные возможности для ничем не лимитированной постмодернистской игры с классическим наследием и в то же время укрепляет позиции классики на рынке массового потребления экранной продукции. Здесь в течении культуры выходит на поверхность ее постоянное взаимодействие: ток—противоток.

Очень важным качеством этого феномена является и то, что очевидность, наглядность вышеназванных процессов подсказывает логику прогнозных решений в этой области, организационных, управленческих. Есть и еще одно — быть может, самое существенное — общекультурное следствие этих процессов: пассивное потребление художественного продукта все больше замещается диалоговой активностью.

² Ibid. P. 53.

Новое явление культуры поначалу встречает малодифференцированное — а часто и вовсе недифференцированное — отношение к себе потребителя. Скажем, к кино — только как к аттракциону, к голографии — только как к техническому курьезу, хотя некоторые теоретики с ходу запускают словосочетание «художественная голография». Но чем обширнее некие культурные пространства — а некоторые «ново-рожденные» очень быстро занимают большие области культуры, тем важнее учет условий потребления, потребительских запросов.

Каждому феномену культуры приходится так или иначе приспособляться к условиям системы, в которой он возник и где ему предстоит жить дальше, чтобы быть потребленным, т. е. **УДОВЛЕТВОРЯТЬ РЕАЛЬНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ** отдельных человеческих групп и в то же время некие онтологические запросы человека как вида.

Таким образом, выявление разных уровней в механизмах потребления художественного продукта оказывается непременным условием методологической процедуры определения специфики этих уровней, двуединой характеристики особенностей художественного продукта и условий его потребления. Представляется первостепенно важным для адекватного описания современного состояния культуры учет следующих трех обстоятельств:

1) растущая подвижность феномена «художественного» в общей иерархии культуры;

2) все большая проницаемость границ между «художественным» и «внехудожественным»;

3) ощущение финальности современного этапа культуры, что совпало хронологически с концом не только века, но и тысячелетия и, так или иначе, продолжает «метить» множество разномасштабных концепций культуры, но прежде всего одну из самых авторитетных — постмодерн.

Такая ситуация, как нам представляется, ставит в центр внимания исследователя видеокультуры взаимодействие в ней онтологических и социокультурных качеств. Покажем это на одном примере.

На научной конференции «Видео и дети», проходившей в 1992 году во французском городе Арль, был показан видеofilm, сделанный врачом-гинекологом Люком Гураном. Думается, это событие (а под «событием» мы имеем в виду весь комплекс, включающий сюда фильм и все, что было связано с его представлением: показанная в нем процедура УЗИ, которую во Франции проходит каждая будущая мать, демонстрация его в кругу семьи обследуемой, на научной конференции,

на фестивале видеоарта и т. д.), т. е. его контекстуальная (полевая) и интерактивная оболочки показательны как новая культурная реальность, в которой сталкиваются онтологические нормативы человеческого бытия с новыми технологическими возможностями цивилизации и воздействием последних на межличностные связи и отношения. Здесь наглядны, хорошо просматриваются взаимодействия разных аспектов культуры, в том числе и специально интересующая нас эволюция формопроявлений «художественного».

То, что ультразвуковое зондирование плода в чреве матери стало такой же рутинной операцией как, скажем, анализ крови, привело к новой традиции в культуре семейных отношений: в домашних фотоальбомах все чаще на первых страницах появляется снимок ребенка еще до его рождения. В фильме Гурана показан приход на обследование беременной женщины с мужем и двумя детьми. После обследования врачом каждый член семьи получает возможность сам, с помощью компьютерной мыши рассматривать своего будущего родственника, увеличивая или уменьшая на экране изображение фрагментов его тела. Изображение можно остановить, зафиксировать для более пристального рассматривания. Фильм синхронно запечатлел все реакции, комментарии взрослых и детей во время этой операции.

Если пользоваться привычной типологией киножанров, то перед нами смесь научно-популярной ленты, семейного фильма и фильма о фильме. Судя по тому, насколько содержательным оказался интерактивный потенциал этой ленты — он вызвал развернутое бурное обсуждение на международной конференции, перед нами феномен, включивший и провоцировавший разнообразные формы человеческой активности: практической, мыслительно-аналитической, игровой, художественной, внехудожественной, религиозной, коммуникативной и т. д.

В процессе обсуждения важной оказалась проблема формирования ОБРАЗА РЕБЕНКА у матери: прежде он строился лишь на осязании плода внутри себя, а теперь мать смогла и УВИДЕТЬ собственного ребенка.

Оказалось, что становление образа ребенка — это сложный, много-составный процесс, в котором огромную роль играют наряду с привычно когнитивными механизмами факторы нравственные, эстетические, религиозные. Пока что достаточно несовершенное качество ультразвукового портрета плода — аморфное изображение шевелящейся массы — по-разному воспринимается самой матерью и «внешним» взгля-

дом ее детей, манипулирующих мышью, для которых эта процедура оказывается одновременно и знакомством с будущим родственником, и новой компьютерной игрой.

Этот пример нам понадобился как иллюстрация уже упоминавшегося выше базового конфликта культуры: каждый ее феномен существует в силовом поле двух противоборствующих детерминант: его онтологических качеств и контекстуальных (полевых) социокультурных условий бытия, функционирования этого феномена. «Художественность» же в нашем примере связана с тем, что содержательная основа этого фильма — ОБРАЗНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ процесса формирования образа ребенка.

Причем интерактивный посыл фильма, как показала практика его функционирования, вызвал широкую гамму активности аудитории — от чисто прагматической до художественно-эстетической и концептуальной.

Приведенный нами пример — отнюдь не исключение и не курьез, но закономерное проявление расширяющейся артизации в разных сферах видеодейтельности.

Не случайно один из «праотцов» видеокультуры в целом и видеоарта, в частности, Жан-Люк Годар, говоря о видео, постоянно использовал метафоры: «рождение», «родители», «зачатие» и т. д. Это частность, но очень показательная для хода мысли, когда интерактивность настолько вливается в сознание осмысляющего новый процесс, что дело не ограничивается, так сказать, базовой метафорой онтологического диалога — мужчина и женщина, но тянет за собой длинный шлейф визуальных метафор вездесущего «диалога»: пальцы — клавиатура компьютера, камера — снимаемый объект и т. д.

Таким образом, общим в концептуальных построениях модели видеоарта является стремление оторвать его от привычных «арт-предков», вынуть из априорных клеток «морфологии искусства».

Наиболее последовательно подобная концепция сформулирована Жан-Полем Фаржье. Называя видеоарт «спинным мозгом видео», он считает основной целью нового искусства ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ ТЕЛЕВИДЕНИЮ, пытающемуся задавить творческую активность видеоарта своей функциональностью, а также и устоявшейся системе жанров, через которую, как показала история кино, можно с соблазнительной легкостью закрепиться в «семье искусств».

«Видеоклип, художественное видео, видеопортрет, видеостих, видеотанец и т. д. — все это лишь политика рабства. Видеоарт — это не

жанр, это ЧИСЛО, это ритм, это способ существования клубка электронов. Куда идет видео? Оттуда — туда, от магмы к изображению»³.

Думается, именно в самой его связи с телевизионным «монстром» заложены многие важные РОДОВЫЕ качества видеоарта. Ведь до сих пор новые искусства появлялись в результате сугубо индивидуальной активности общественных аутсайдеров. Сама концепция «художник как аутсайдер» стала почти расхожей банальностью. В нашем же случае деятельность так или иначе связывается с одним из самых могучих и вездесущих общественных феноменов, которым уже несколько десятилетий является телевидение. Этому утверждению вовсе не противоречит то обстоятельство, что многие видеоартисты начинают как привычные маргиналы: что-то делают у себя дома, на подручной технике. Но ОБЩЕСТВЕННОЕ БЫТОВАНИЕ видеоарта невозможно без его включения в систему эфирного, кабельного, спутникового телевидения, что бесспорно подтверждается практикой сегодняшнего видеоарта. В последние годы крупнейшие телесети мира непременно включают в программы постоянные рубрики для произведений видеоарта. С другой стороны, его ведущие мастера участвуют во множестве грандиозных телевизионных проектов, не имеющих никакого отношения к видеоарту. Повседневная продукция не только рядовых, но и многих крупных видеохудожников — это конвейерное изготовление титров, заставок, рекламных материалов...

В истории искусства наверняка невозможно обнаружить столь быстрое и органичное слияние авангардной и массовой продукции. Думается, такое схождение крайностей должно помочь лучше понять не только специфику видеоарта как нового искусства, но и нынешнее состояние художественной культуры и культуры в целом.

Обращает на себя внимание следующее явление, связанное с базовой функцией видеокультуры — ЗАПИСЬЮ происходящего. Дело в том, что наряду с уже укоренившимся в современной культуре процессом АРТИЗАЦИИ общественных явлений возникает дополнительная возможность их АРТЕФАКТИЗАЦИИ (т. е. их опредмечивания, превращения в артефакты) благодаря быстрому внедрению в быт новых аудиовизуальных технологий.

Приведем несколько примеров.

³ *Fargier J.-P.* Les électrons ont la vie dure. Cahiers du cinéma. Hors-série. Ou va le vidéo? Paris. Edition de l'Etoile, 1986. P. 3.

Классикой телевизионного искусства уже давно стали серии репортажей о войне США против агрессии Ирака в Кувейте. Сама война получила титул «Первой электронной телевизионной». Организация телевизионной информации и трактовки этой войны в СМК стали предметом многочисленных исследований. В Парижской киношколе ESEC прошел на эту тему семинар, в котором приняли участие не только теоретики, но и репортеры, работавшие в Кувейте, а дипломные видеоработы студентов школы были посвящены этому событию. Позже они показывались в программе произведений видеоарта на ленинградской конференции-фестивале «Видео-91». Таким образом, война, став зрелищем, была не только АРТИЗИРОВАНА в эфирных передачах, но и артефактизирована в большом количестве авторских видеофильмов. «Сюжет-пилот» потянул за собой целый поток разножанрового теле- и киноматериала.

Аудиовизуальная продукция, порожденная «войной в заливе», стала провозвестницей целой тенденции, в рамках которой появились свои «боевики»: в 1993 году события, связанные с сектой в местечке Уако штата Техас, осада Белого Дома в Москве 3–4 октября, позже — события в Чечне...

Несколько слов об одном из таких «боевиков».

В мире сейчас ширится число сект «Посланников Бога», которые предвещают конец света — явное воздействие Миллениума. Одну из таких сект возглавлял некто Верно Хоуэл, 33 лет, алкоголик, помешанный на сексе, оружии и Библии. Он взял себе имя Давид Кореш (объединив царя Давида и персидского царя Кира). В группе был накоплен большой арсенал оружия, которым должны были уметь пользоваться все члены секты, включая женщин и детей. Ближайшими соратниками фанатика были высокообразованные американцы, в частности, историк и юрист Дуглас Уэйн Мартин, специалист в области информатики, использовавший новейшие технологии для обеспечения деятельности секты. В частности, широко тиражировались видеоматериалы и руководства по использованию оружия и для пропаганды деятельности секты. Новейшая технология соседствовала с варварским произволом. Мессия, который запретил какие бы то ни было сексуальные отношения даже между супругами, оставил за собой право на всех женщин секты, включая и жен своих просвещенных соратников.

В местечке Уако они заняли ферму, превратив ее в укрепленный лагерь, и стали там готовиться к массовому самоубийству. Власти по-

пытались взять штурмом ферму в феврале, но бой, унесший жизни четверых оборонявшихся, не дал результата. Началась длительная осада, в которой участвовали не только вооруженные формирования, но и большая группа аналитиков: психологи, психиатры, теологи, специалист по освобождению заложников и т. д. На ферме были установлены подслушивающие устройства, можно было следить за жизнью осажденных. Использовались такие тонкие средства психологического воздействия, как круглосуточная передача по громкой трансляции криков кроликов, которых душили, визг бормашины... В результате всех этих акций удалось выманить 35 членов секты — остальные отказались выходить. Тогда была предпринята атака, в результате которой начался грандиозный пожар, в огне погибли 86 человек, из них 25 детей и 2 беременные женщины. Спаслись только 9 человек. Власти, осуществлявшие операцию, сочли это «самоожжением». Их оппоненты обвиняли осаждавших в безответственности и непрофессионализме.

Все рассказанное очень напоминает сценарий одного из бесчисленных сериалов, которым, в определенной мере, это событие и явилось, поскольку за всем происходящим следили миллионы телезрителей, а уже после того, как трагедия произошла, очень оперативно — в мае того же года — на экранах телевизоров шел игровой сериал об этой трагедии.

Действительность продолжает регулярно поставлять аналогичные «сериалы». Когда я писал эти строки, в центре мирового общественного внимания находились видеоматериалы, связанные с сюжетом «Похищение и обмен журналиста Андрея Бабицкого».

Особое качество подобные материалы приобретают в ситуации «мировой деревни», когда в любом уголке земного шара телезритель или пользователь Интернета по-новому ощущает то, что происходит и рядом с ним, и бесконечно далеко от него. У этой непрерывной «глобальной драмы» есть и свой монопольный продюсер... американский теле-интернет колосс CNN.

Это состояние современной культуры помогает понять некоторые процессы, обнаруживаемые с наибольшей очевидностью в уже упоминавшихся сектах. Исследователи апокалиптических — наиболее распространенных — сект находят у последних ряд общих признаков, среди которых наиболее существенные — стремление найти простое решение сложных проблем. Американец Ратвен назвал такую традицию «Божественным супермаркетом, естественным для страны, в которой господствует философия свободного предпринимательства».

Стремление решать сложные проблемы максимально простым способом как раз и продуцируется в значительной степени массовой телевизионной культурой. Поэтому не случайно в подобных сектах становится нормой широкое использование видеозаписей.

Описанные эпизоды так или иначе включают в себя все признаки упомянутых нами силовых полей метасистемы, выявляют социокультурную почву, на которой вырастает новое явление, получившее название видеоарта: парадигма финальности в художественно-эстетическом менталитете наших дней, низвержение традиционных ценностей по ходу постмодернистской игры, все большая мешанина художественного и внехудожественного в культурной практике, усиление глобализации и космополитизации аудиовизуальной информации.

Сегодняшняя философская, эссеистская, культурологическая и особенно футурологическая литература заполнена бесконечными толкованиями, прогнозами, анализами места «монстру» культуры — телевидения — в судьбах человечества. Не случайно и в литературе, непосредственно обращенной к видеоарту, большая часть занята осмыслением прежде всего самого телевидения, поскольку без этого видеоарт повисает в некоем вакууме, быстро теряясь в предлагаемом ему пространстве «семьи искусств». Множество определений художественно-эстетической и общекультурной специфики видеоарта начинаются как бы от обратного. Так, например, французский телеканал «La Sept», широко представлявший произведения видеоарта, называл себя «антизаппинговым». Известный кинотеоретик Раймон Беллур, отмечая недостаточность и проблематичность самого термина «видеоарт», считает, что, пользуясь им, мы прежде всего должны опираться на очевидность происхождения его из телевидения и постоянного возвращения туда же, даже когда он категорически выступает против телевидения.

Эта связь особенно ярко обнаруживается в проблеме распространения продукции видеоарта. В истории художественной культуры любые новые поисковые авангардные акции были заведомо обречены на маргинальность в устойчивой иерархической пирамиде творений искусства.

Это было неколебимым условием игры, которое ее участники не только не оспаривали, но всячески поддерживали. Напомним разочарование Луиса Бунюэля, когда его первые дерзкие опусы встречались не тухлыми яйцами и гнилыми помидорами, которых он ждал, запасшись камнями, чтобы отбиваться от негодующей толпы, но овациями.

Видеоарт возник на базе самого мощного и всеохватного средства МК, его становление не могло избежать пресса этого «чудовища». Нет ни одного сколько-нибудь заметного видеаиста, который бы не пытался осмыслить эту ситуацию для того, чтобы в ней как-то определиться. При этом стремление так или иначе найти контакт с аудиторией присутствовало в сознании новых творцов, если даже некоторые из них на первых порах гордо игнорировали телевидение. Очень скоро в судьбе каждого видеаиста возникала необходимость «сидения на двух стульях»: работа на себя и на телевидение...

Подобная ситуация оказывалась и своеобразным подарком постмодерну: ведь неудобство такого «сидения» побуждала так или иначе к игре с монстром культуры. Так возникли некоторые показательные сюжеты в истории аудиовизуального: борьба Годара против телевидения, когда он пытался создать собственное «авторское телевидение» в Гренобле; чрезмерное и чаще всего неоправданное использование термина «авторский» на отечественном телевидении; любопытные формы изживания комплексов в ходе «флирта» с телевидением практика и теоретика видеоарта Жан-Поля Фаржье или отечественного «академика» Александра Невзорова. В этом противоборстве ничего негативного для судеб видеоарта нет. Наличие мощного оппонента, а часто и противника, провоцирует ответную активность, которая, как правило, дает интересные творческие результаты. Более того, благосклонность или снисходительность «врага» может привести к упадку творческой инициативы. Так, например, несколько лет назад Годар получил от японских электронных магнатов идеально оборудованную для экспериментов студию. Однако о сколько-нибудь интересных последствиях этого щедрого дара все еще ничего не слышно.

Именно размышления, стремление осознать характер отношений между собственно творчеством и местом в культуре средств МК породили первый специфический жанр видеоарта — видеоинсталляции. Это был телевизор, окруженный горящими свечами, установленный в укромном темном уголке художественной галереи. Так что прежде всего возникла необходимость «общупать», отразить, прочувствовать самый акт СМОТРЕНИЯ телевизионной программы, каким-то образом АРТИЗИРОВАТЬ ситуацию, ставшую до банальности обытовленной. В связи с этим очень интересно проанализировать первые впечатления зрителей от произведений видеоарта. В свое время для понимания специфики кино как нового феномена культуры оказалось продуктивным осмысление отзывов первых кинозрителей, как

«рядовых», так и «экспертов». Анализируя свои ощущения после знакомства с произведением видеоарта, одна из таких «подготовленных» зрительниц, Шанталь Суайе, писала: «Конечно, потом стараешься рационализировать, описать, объяснить этот новый объект в рамках истории искусств, сопоставить его с другими изображениями, с кино или телевидением. Ищешь специфику этого языка, учитывая природу его носителя и те эффекты, которые он способен создавать. Короче говоря, теоретизируешь. Можно ли таким образом прояснить природу видеоарта? Не более успешно, чем удастся с помощью лингвистики, структурного анализа или истории эволюции языка получить представление о литературном творчестве»⁴.

Если ключевой фразой в откликах на первую люмьеровскую программу стала «Жизнь, захваченная врасплох», то по поводу видеоарта такой констатацией было: «Мысли, сознание, захваченные врасплох».

Такая фраза могла показаться своеобразным «открытием Америки». Действительно, неужели так уж ново или «специфично» ловить мысль, работу сознания художника в его произведении? Для того чтобы правильно ответить на этот вопрос, следует подробнее задержаться на ситуации новых условий продуцирования и бытования идей, активности человеческой мысли.

Проблема эта сейчас активно осмысляется. Напомним о некоторых соображениях на этот счет одного из самых сейчас популярных — и к тому же активно распространяющих свои идеи — «ощупывателя» современной культуры Жана Бодрийара, который в своих работах регулярно обращается к проблемам телевидения, да и аудиовизуального в целом.

В книге под многозначительным названием «Притворство» он пишет: «В политике смешалось “левое” и “правое”, в средствах коммуникации истина и ложь, в мире предметов — польза и бесполезность, а ПРИРОДА И КУЛЬТУРА СЛИВАЮТСЯ НА УРОВНЕ СИГНИФИКАЦИИ (выделено мною. — Я. И.). Великие гуманистические явления стерлись в нашей системе образов и знаков»⁵. В этой достаточно привычной постмодернистской констатации мы выделили ключевую фразу. В самом деле, прежде процесс «окультуривания» природы нес на себе всегда отчетливый отпечаток «автора-культуратора». Но

⁴ *Soyer Ch.* La cuisine des anges. Videoart plastique. Herouville Saint-Clair, 1989. P. 2.

⁵ *Baudrillard J.* Les Simulations. Paris, 1989. P. 2.

вые технологии во многом деперсонализируют эти процессы. Быстро совершенствующаяся видеотехнология теперь уже не ограничивается созданием максимально изоморфных реплик природы, но рождает квазиприродные объекты — виртуальную реальность. Кроме того, это унифицирующая обработка отдельных областей культуры: скажем, активное стирание граней между художественным и внехудожественным. И если раньше артизация означала некое облагораживание иных, в обыденном сознании «менее престижных» форм активности, то теперь это происходит под влиянием иных побудителей. Это и уплощение иерархических пластов культурной пирамиды, уравнивание значимости разных форм активности, а также возрождение ситуации «нового синкретизма».

То, что Ролан Барт называл заменой OEUVRE — ПРОИЗВЕДЕНИЯ — текстом как следствие бунта элементов против структур, уже было одним из признаков наступления «нового синкретизма». Когда ниже пойдет речь о первых творениях видеоарта, мы увидим, как много места в их «текстах» займет чисто природный субстрат телевизионного изображения. Всегда есть некий социокультурный запрос, который способствует появлению нового вида искусства. Видеоарт — несомненный отклик на зов «нового синкретизма». Это прекрасно чувствуется в «Истории кино» Годара, где скрипы кинопроектора, стук клавиш и шум каретки пишущей машинки, звуки мовиолы уравниваются в своей сигнификации с мелькающими кадрами киношедевров. Такая дерзкая «вселенская смазь» и должна воспитывать новые комплексы ощущений. Видеокультура выставляет напоказ свою главную способность и предназначение — запечатлеть, записать — а для, так сказать, «самоартизации» она рождает видеоарт, который, заимствуя смыслообразующие возможности инсталляции и хэппенинга, опираясь на возможности собственной технологии, и пытается занять для себя некую «сигнификационную нишу». Еще недавно Бодрийар называл общество тотальной информации «бесстыдным». Думается, и это чувство переварено сегодняшней культурой: почти ничто уже не шокирует и конечно менее всего — стирание граней между «возвышенностью искусства» и «грубостью материи». В этом грустном контексте все же еще теплится участок неистребимого оптимизма, связанного с человеческим любопытством, стремлением покопаться в этой природно-культурной аудиовизуальной магме, понять, из чего она состоит. Тем более что сказочные успехи соответствующей технологии подталкивают участников-потребителей аудиовизуальной сферы не ограничи-

ваться пассивным потреблением. Не случайно Бодрийар считает, что благодаря новым информационным технологиям, информатике и видео ВСЕ стали потенциальными творцами. Нужно конечно учитывать пристрастие этого автора к преувеличениям, нередко поспешному радикализму суждений, но кажется дальновидным еще одно его соображение: «каждый становится импресарио собственной видимости», «Я видим», «Я — изображение».

Два базовых когнитивных фактора, которые определяли возникновение и эволюцию видеоарта, — сознание все больше переориентируется с культуры на природу; успехи технологии позволяют создавать «вторую реальность» (в нашей области эту роль играет виртуальная реальность) — указывают на конец некоего цикла в отношениях природы и культуры. Сейчас наверняка в рассуждениях об аудиовизуальном в целом и о видео, в частности, чаще всего приводится знаменитый постулат Маклюэна о том, что средство сообщения уже само по себе является сообщением. И эта тенденция подстегивается тем «чисто техническим» обстоятельством, что аналоговая запись информации вытесняется более совершенной — цифровой, в которой следы «начальной материи» уже полностью исчезают, уступая место цифрам. Не случайно эта техническая проблема так интересует современных видеаистов, вызывая поток отнюдь не технических размышлений на эту тему.

В такой ситуации для методологии ее исследования растет инструментальная значимость двух феноменов: речь идет о принципе дополнительности в точных науках и о проблеме технического опосредования творческой активности. В естественнонаучных дисциплинах названный принцип предполагает учет позиции наблюдателя и особенностей используемых для наблюдения приборов, что сказывается на результате анализа.

О мере и возможностях «точности—неточности» гуманитарных наук в целом и искусствознания в частности сказано уже более чем достаточно, но полностью выводить за рамки гуманитарного исследования принцип дополнительности, особенно когда речь идет об изучении ТЕХНИЧЕСКИХ искусств, и уж тем более нашего предмета — видеокультуры, представляется неправомерным. К апробации в гуманитарной процедуре исследовательского потенциала этого принципа побуждает и упомянутая выше эволюция отношений «автор—реципиент». С ним связан и феномен, еще не получивший устойчивого терминологического определения, который мы называем технологическим опосредованием (обеспечением) творческой активности. Разница между эти-

ми аспектами в деятельности, скажем, поэта и кинематографиста лежит на поверхности и очевидна даже для обыденного сознания. В то же время существуют почти противоположные суждения о значимости этого процесса для конечного результата творчества. В поисках всех вышеназванных воздействий и силовых полей важно увидеть новое обличье извечного конфликта в художественной культуре: постоянно-напряжения между онтологией конкретного художественного объекта и его социокультурной локализацией. Онтологизация — это несомненно одна из важнейших задач теории искусства, когда устанавливаются природные качества того или иного художественного вида. Дело в том, что они не существуют в культуре в своей сублимированной «природности», а каждый раз выходят на подмостки истории в тех или иных социокультурных обличьях. Но «одеяния» могут подчас настолько срастаться с «телом», что начинают восприниматься как их органичная составляющая. Например, три единства в классицизме, идеологичность как ПРИРОДНАЯ функция искусства в эстетике соцреализма и т. п. Расцвет — а нередко и разгул — постмодерна существенно изменил характер этой оппозиции.

В литературе все чаще встречаются определения видео, телевидения, компьютера как «протезов» человека. Бодрийяр считает, что эти «прозрачные протезы» настолько интегрированы в теле, что стали уже его генетическим компонентом. Собственно Бодрийяр здесь просто несколько облагородил введенную за пять лет до него грустно-ироничную характеристику человека XXI века, которого американские культурологи Читрон и О'Тул в своей работе «Встреча с будущим» назвали «видиотом».

Понятно, что столь высокая степень интеграции «протезов» существенно меняет и характер самого технологического опосредования творчества. Уместность самого понятия «опосредование» в этом случае становится сомнительной. Конечно, при таком слиянии «руки» и «кисточки» на ум приходит «неотразимый» контраргумент: скажем, у певца или балерины их «инструменты» наверняка полностью интегрированы в их тела. Но в данном случае «инструменты» всегда были частями тела и лишь позже начинают осуществлять свои художественные функции. В технических же искусствах речь идет об «инструментах», изначально экстерииоризированных. Кроме того, следует иметь в виду постоянную экспансию технических искусств в современной культуре, в ходе которой рождается все больше новых объектов, и размещать их в привычных координатах культурного пространства уже бессмысленно.

Поясним эту ситуацию некой культурологической задачей-иллюстрацией. Современная техника способна создать произведения, которые по количеству и нюансировке цветовых и звуковых градаций в природе обнаружить практически невозможно. Скажем, «электронная палитра» предоставляет в распоряжение живописца многие миллионы цветовых оттенков. Звуковой синтезатор может создать имитацию голосового исполнения, недоступного ни одному реальному певцу. Спрашивается, каковым будет необходимый и достаточный набор критериев для сравнения, характеристики и оценки аналогичных артефактов, созданных традиционно или с использованием новых технологий?

Собственно придуманный нами пример лишь кратко обозначает ситуацию, которая явно или латентно присутствует в сознании исследователя любого феномена аудиовизуальной культуры конца века (тысячелетия). Формируется идеология нового поколения, которое получило название «катодного» (катодная трубка-кинескоп) или «телевизионной генерации». Это поколение, родившееся в эпоху развитого телевидения, теперь само вступило в пору зрелости. Именно оно ощущает потребность в том, чтобы придать феномену, надежно утвердившемуся в своих технических, коммерческих и медийных качествах, еще и оптимальную общекультурную значимость.

Известный французский теоретик и практик видеокультуры Пьер Бонджовани считает, что новые средства, которые дали возможность любому человеку запросто увидеть обе стороны Луны или собственное изображение, полученное с помощью УЗИ еще до момента рождения, — в сегодняшнем мире оказываются более доступными, чем питьевая вода. В культуре рождаются резко оппозиционные друг другу проявления. Процветание монокультуры ведет к обеднению культуры в целом в ее привычном обличье, но рождает и череду неких новых феноменов, которым нужно оперативно находить подходящие ниши.

Так, скажем, перед взглядом (сознанием, подсознанием, интуицией) творца постоянно маячит призрак нового, вечно спешащего, нетерпеливого, пресыщенного информацией потребителя, который уже получил и особое название — *zarreug* (от французского *zarreg* — пользоваться пультом дистанционного управления — ПДУ), т. е. зритель (а также слушатель или читатель), который бесконечно перескакивает с телевизионного канала на канал, «перещелкивает» видеоманитофонные записи или спутниковые передачи. Чтобы не утратить

связь с таким усредненным потребителем, вырабатывается особый текстовый лаконизм. Пространство, ограниченное, с одной стороны, художественным экспериментом, а с другой — нормами социокультурной коммуникации, становится все более оживленным.

Наш методологический посыл был изначально ориентирован на социокультурную полифункциональность видеоарта, к тому же мы претендуем на описание видеокультуры как системы, стало быть, уходя время от времени в анализ отдельных направлений, жанров, творческих личностей, придется в итоге выявлять во всех этих сюжетах и параметры типовые, количественные⁶.

Инсталляции, с которых начался видеоарт, активно развиваются и по сей день. В этом жанре заметно проявила себя пара видеастов — француз Доминик Барбье и австралийка Кати Воген. Они — неперемные участники наиболее заметных международных видеофорумов, им была посвящена передача французского спутникового канала TV 5. С их творчеством и образом жизни — а организация последнего является тоже компонентом их творчества — довелось познакомиться и ав-

⁶ Каждый раз, когда в аудиовизуальной культуре появляется новый феномен, теоретики тут же бросаются в историю, чтобы посмотреть его родословную, и каждый раз наталкиваются на известные, но намеренно «забываемые» (в угоду той или иной концепции) исторические реалии. Так, скажем, происходило с историей кино, традиционно отсчитываемой от первого ПУБЛИЧНОГО сеанса. Но потом, когда в результате видеовзрыва заинтересовались историей ИНДИВИДУАЛЬНОГО фильмопотребления, «вспомнили», что кино началось значительно раньше и отсчет можно вести от кинетоскопов и предназначенных для них лент... Сейчас начали вспоминать, что и телевидение родилось раньше, чем кино (и даже раньше телефона). Если подлинный предшественник кино — праксиноскоп, изобретенный еще до кинетоскопа, получил распространение в 1877 году, то предшественник технического телевидения, так называемый пантелеграф Казелли, появился в 1855 году и функционировал до 1861 года. «...человеческий голос был передан на расстояние значительно позже, чем изображение, передача которого была осуществлена за 20 лет до этого, между 1855 и 1861 гг. Инициатива принадлежала священнику, который был также физиком и инженером, — аббату Джованни Казелли, французу итальянского происхождения, который усовершенствовал и начал вместе с англичанином Баквеллом промышленное производство своего аппарата. Это невероятное изобретение очень мало известно и полностью отсутствует в лучших книгах по истории техники, а ведь именно это изобретение было подлинным прародителем телевидения» (*Couchot E. Images de l'optique au numerique. Paris, 1990. P. 75*).

тору данного текста. Обращение к их творчеству нам представляется не случайно подвернувшейся «иллюстрацией», но выбором достаточно репрезентативного феномена современного видеоарта⁷.

Француз-видеаст и австралийка-музыкант познакомились на одном из международных видеофорумов и затеяли видеопереписку. Носитель этих посланий менялся по мере совершенствования техники: от киноплёнки супер 8 до цифровых видеокамер. Возникшая любовь породила целую серию фильмов — преимущественно у Кати. В 1989 году она переехала в Париж, где с тех пор жила и работала вместе с Домиником. Образ жизни этой пары характерен для многих ставших известными западных видеастов. Это прежде всего неразделенность их «подлинно художественной» деятельности и рутинного «вкляывания» в качестве тружеников системы МК. Они владеют и руководят студией, которая изготавливает так называемую электронную одежду (заставки «перебивки»), а также рекламу и т. д. для ведущих телеканалов Франции и других стран; Барбье еще пишет статьи и преподает, регулярно участвует в крупных международных видеомероприятиях и как экспонент, и как создатель «видеоодежды» этих фестивалей, выставок, конференций.

Барбье и Воген с группой соратников в начале 1990-х годов создали видеогалерею *Sous Sol*, инсталляцию *No Way Buster*, специально предназначенную для нового типа выставок, на которых должны органично сосуществовать традиционные формы изобразительного искусства и произведения видеоарта.

В деятельности наших персонажей важное место не случайно занимает организация новых галерей, поиск оптимальных возможностей экспонирования работ. Дело в том, что процесс, который мы условно называем «зероизацией» (от французского *zero* — ноль. Пересмотр всех базовых компонентов природы и культуры «от нуля»), высвечивает проблему соотношения семиотических потенциалов «культурных язы-

⁷ В этой работе мы не исследуем советский (российский) видеоарт, хотя он конечно же существует; различных мероприятий под этим грифом было немало, в том числе и в Ленинграде-Петербурге. Опыт этот интересен, в частности, и благодаря местным особенностям, связанным с двумя обстоятельствами: запаздыванием по сравнению с мировым опытом и становлением в условиях крайней технологической (да и в целом материальной) бедности, что, как показывает история художественной культуры, далеко не всегда рождает лишь негативные последствия. Ясно, что этот сюжет требует отдельного изучения.

ков» и естественной природной среды. С этим же связано и осмысление связи между экспозиционностью как важнейшим аспектом визуальной культуры и экспрессивностью как неизбежным проявлением творческой активности. Характеризуя смысл видеоинсталляций, Жан-Поль Фаржье приводит фразу Лакана: «...в любви мне нужен взгляд на меня, потому что в противном случае возникает глубокая неудовлетворенность и ощущение постоянной нехватки чего-то, когда ты не смотришь на меня в ту точку, откуда я вижу тебя»⁸. «Ради чего нам отправляться в эти лабиринты скульптур, изображений и звуков, каковыми являются инсталляции? Из любви? Из любопытства? Выступая ЗА какую-то активность или ПРОТИВ»⁹.

Фаржье, собственно, описывает ситуацию некоего двойного экспозиционизма: художник не только демонстрирует себя, но так организует эту экспозиционность, чтобы и зритель (слушатель, осязатель) ощущал себя «выставленным напоказ». Удаление от реальности происходит для того, чтобы лучше ее представить, половчее войти в нее в ситуации «визуальной fast food».

Этот на первый взгляд несколько заумный критико-аналитический пассаж на самом деле точно и глубоко описывает все расширяющуюся в культуре нишу, которую захватывают видеоинсталляции. Так что определение «визуальная быстрая еда» представляется достаточно уместным.

Об избытии телевизионной информации, обрушивающейся на современного человека, твердят постоянно и повсеместно. Аудиовизуальная техника очень быстро развивается, и за несколько последних лет благодаря успеху цифровых технологий и переводу на этот стандарт национальных телевизионных систем меняется сам имидж телевидения. Если раньше это был экран включенного телевизора с одной картинкой, то теперь это МОЗАИЧНЫЙ экран. При включении цифрового телевизора на экране возникает мозаика картинок из всех принимаемых программ одновременно, а уже затем сам зритель выбирает из них либо одну, заполняющую весь экран, либо на фоне «основного» зрелища размещает еще один или несколько прямоугольников с другими программами, за которыми либо будет следить боковым зрением, либо время от времени отвлекаться на них от основной программы.

⁸ *Fargier J. P.* Premiers pas de l'homme dans le vide. Cahiers du cinéma. Hors-série. Ou va le vidéo? Paris. Edition de l'Etoile, 1986. P. 15, 18.

⁹ *Ibid.* P. 18.

Именно такой мозаичный экран стал товарным знаком самой мощной мировой телекомпании CNN, претендующей на роль главного мирового информатора.

Для видеоартиста такой экран становится не только знаком главного противника, но и своеобразным «чистым холстом», на котором он творит, доставая нужные «краски» из поистине безграничной палитры «визуальной fast food». В общекультурном плане возникает такая зрительная аналогия: эфирное телевидение подобно сорвавшемуся с горки составу несется под откос, сметая все со своего пути; видеоарт же — это паровоз, который подставляет себя под несущийся к катастрофе состав для того, чтобы затормозить его смертельно опасный бег и вывести на некие новые «культурные пути».

Имея в качестве фона постоянное противостояние эфирному телевидению, инсталляция предлагается зрителю в разнообразных экспозиционных вариантах. Такова идея и группы Барбье—Воген в их галерее «Сусоль». Посетителям предлагается на выбор несколько вариантов контакта с экспонатами: рассматривание живописных полотен и телекартинок на мониторах по отдельности; саморежиссура посетителя¹⁰, когда по-разному и каждый индивидуально организует свой просмотр живописных и видеофрагментов; и наконец, собственно инсталляция, когда зритель сначала смотрит отдельные видеосюжеты в зале совмещенной (живопись и видео) экспозиции, а затем должен пересечь темный лабиринт, увешанный разными тканями, фактуру которых ему приходится «проосоздать», и остановиться на площадке, с которой он смотрит видеофильм, идущий на нескольких мониторах¹¹. Напомним,

¹⁰ Аналогия этому уже отмечалась в театральной практике. Например, постановка Ариан Мнушкин спектакля о Великой французской революции, когда отдельные эпизоды этого события разыгрывались на разных площадках на территории бывшего арсенала, т. е. в обстановке, не имевшей ничего общего с привычным театральным спектаклем. Порядок и длительность просмотра отдельных сцен зависели только от каждого зрителя.

¹¹ Включение возможностей осязательного контакта с артефактом становится темой, все чаще обсуждаемой в художественной среде Франции. В октябре 1995 года в Руане на конференцию собрались 600 театральных деятелей страны, чтобы обсудить средства привлечения зрителей в «живой» театр, поскольку теперь театр посещает лишь каждый седьмой француз. По общему мнению участников собрания, такая ситуация объясняется прежде всего господством аудиовизуальных форм распространения культуры, в том числе и театральной. В качестве одного из возможных путей решения проблемы предлагалось

что Воген — профессиональный музыкант, композитор, поэтому ее видеокomпозиции — это произведения, в которых, как правило, основной артефакта является не столько изображение, сколько музыка. Задача же Барбье в этом творческом дуэте — рационализировать, «осюжетить», концептуализировать музыкальные темы. Для него данная инсталляция — это «изучение межконтинентальной страсти, электронные роскошества, грозящие смертью».

Страсть усиливается пропорционально квадрату удаленности любящих друг от друга. Если расставания постоянно рожают идею страсти, то утрата собственного образа, образа «я» рождает идею смерти. Ясно, что осязательный фрагмент не включен в некую четкую структуру в качестве необходимого и достаточного ее компонента, но «прочитываться» это сочинение должно по принципу контакта с гипертекстом.

Видеасты стремятся, с одной стороны, дать посетителю полную свободу, но в то же время как-то артефактизировать свое творчество, задать ему некие пространственно-временные рамки. Если в залах галереи идет закольцованное повторение видеосюжетов и их вариации, задаваемые компьютером, то инсталляция после прохода по лабиринту наблюдается с фиксированной позиции на специально подготовленной площадке¹².

Вероятно, такой процесс артефактизации выполняет роль своеобразного корректировщика все усиливающейся интерактивности отношений «автор—реципиент», особенно в аудиовизуальной культуре, чьим не только чувственным, но и «мозговым» центром выступает на данном этапе своего развития видеоарт. Ведь гипертрофия «творческого диалога», «непосильная свобода», навязываемая потребителю в его контактах с новым искусством, уже перестает быть обоюдной радостью художника и его аудитории. Далеко не всегда художник удовлетворяется ролью только суггестора, «равноправного участника диалога». А поскольку диалог, интерактивность наступают по всему

внедрение нового художественного продукта: «театр—песня—видео». Пропагандирующая эту идею профессор эстетики из Сорбонны Кристин Бюсси Глюксманн предлагала также «касаться-видеть», «касаться-слышать», и сделать это сподручнее всего театру, о чем уже в наши дни свидетельствует практика режиссера Робера Вильсона.

¹² Такие площадки в видеоинсталляциях стали привычным компонентом. Аналогичным способом была организована Пьером Бонджовани инсталляция для детского праздника в маленьком городке Эрувилль.

фронту искусств, он и пытается — часто лихорадочно — отыскать средства, обеспечивающие его приоритет в этом диалоге, право авторства если не на сам «текст», то хотя бы на «правила игры». Так что речь идет не о высокомерно-снисходительном одаривании зрителя (слушателя) соучастием в творчестве, но скорее о стремлении — нередко паническом — отстоять в диалоге ведущее место. Вероятно, это еще одно следствие постмодернистской заигранности, когда можно спокойно перемешивать разных Мадонн и Рафаэлей, но значительно сложнее запустить в эту игру самого себя уже не как автора, а в качестве рядового компонента культуры, выдавленного мясорубкой постмодернистской уравниловки. Растущая доступность видеотворчества привлекает невероятное множество неопитов, большинство которых явно страдает неким «аксиологическим синдромом» — претензией на создание шедевров.

В подобной видеосуете очень важно выделить тех немногочисленных видеастов, которые, заняв соответствующие престижные ниши в пантеоне современной художественной культуры, в состоянии трезво осмыслить собственный опыт и работу коллег по видеоарту.

Живой классик Джан Нум Пайк — общепризнанный авторитет, каждое новое произведение которого априорно и с ходу признается шедевром, актом, исполненным глубокого смысла, тем более что во всех текстах о нем Пайк представляется не только как музыкант — пианист, композитор — поэт, инженер, видеаст, но и как философ.

Он родился в 1932 году в Сеуле, с 1955 года живет в Нью-Йорке, но благодаря невероятной активности и подвижности присутствует как бы одновременно везде, на всем земном шаре. Его выставки почти постоянно организуются в крупнейших музеях современного искусства, ни один фестиваль видеоарта не может считаться престижным без его участия.

Кроме того, не осталось, пожалуй, ни одной крупной национальной телесети, которая бы не воспользовалась услугами Пайка для организации того или иного глобального телевизионного проекта: чаще всего это телемарафоны или телемосты. Не преминуло сделать это и небогатое российское телевидение.

Место Пайка в современной видеокультуре можно сравнить с местом Годара в кино, но с одним существенным отличием. Если творчество француза никак не связано с массовой кинопродукцией, деятельность Пайка оказывается равно необходимой и продуктивной как для видеоарта, так и для массового телевидения.

Работа Пайка на телевидении началась в 1963 году, когда Бостонская телекомпания заказала ему 60-минутный фильм о знаменитом авангардном композиторе и пианисте Джоне Кейдже. Одновременно с этим фильмом Пайк по аналогии с опусом Кейджа «Подготовленные пианино» создал свои «213 подготовленных телевизоров», которые он представил в Германии в салоне города Вупперталь. С тех пор включенный телевизор с какой-нибудь эфирной передачей, видеозаписью, не заполненным изображением растром или даже с бегущими по экрану помехами становится основной «палитрой» его инсталляций.

В творчестве Пайка инсталляции не единственный жанр. Особый интерес представляют его видеофильмы, особенно те, в которых он использует как материал творчество различных американских художников: певцов, музыкантов, танцоров, поэтов и т. д. Но, думается, именно в инсталляции наиболее полно обнаруживается Пайк-философ, практикующий культуролог. Стало быть, именно через инсталляции яснее просматривается его концепция специфики видеоарта, его места и предназначения в современной культуре.

В одном из его самых известных произведений «Global Grove», построенном как серия эпизодов, каждый из которых посвящен разным видам искусства, четвертый эпизод называется «ТВ-чель» — по аналогии с «виолончель» — и в кадре находится исполнительница, которая в классической позе виолончелиста «играет» на инструменте — гибриде виолончели и телевизора. Виолончелистка Шарлотта Мурман играет на инструменте, включающем в себя три телеэкрана. Название фильма, по объяснениям самого Пайка, означает следующее: Global — глобальный, мировой (вспомним о «глобальной деревне» Маклюэна), Grove на музыкальном сленге — это состояние исполнителя, замороженного, одурманенного джазом как неким духовным наркотиком.

Таким образом, мы снова сталкиваемся с определением социокультурной роли видеоарта как некоего тормоза, облагораживателя глобального телевизионного разгула. Это одна сторона деятельности отца «видеоарта».

Другая, далеко выходящая за пределы не только видеоарта, но и в целом телевидения, — это стремление современной художественной культуры пробиться к истокам своего материала, пониманию сути первичной материи творчества: изображения, звуков, их взаимодействий между собой. В «ТВ-чели» музыкальный инструмент рождает не звуки, но изображения. Кстати, о соотношении изображения и зву-

ка не в художественных конструкциях, но в их ОНТОЛОГИЧЕСКИХ проявлениях так или иначе в своих произведениях говорят почти все видеасты. И это не случайно, поскольку в инструменте, которым они работают, — видеокамера и магнитная пленка — в записи эти феномены неразличимы: и то и другое — лишь некий набор электромагнитных колебаний, а в цифровой технологии — лишь комбинация всего двух цифр 0 и 1. Речь здесь идет о вещах, которые в период, предшествовавший появлению технических искусств, практически совершенно не касались сознания ХУДОЖНИКА. Но современный художественный менталитет уже не в состоянии очиститься, избавиться от этих «инородных гуманитарному сознанию» аспектов.

Именно так рождается широко распространенное среди видеастов убеждение, что изображение в структуре видеопроизведения вообще способно родиться из хаоса звуков. Подобный ход мысли — на первый взгляд, возможно, очень странный — был задан в период становления видеоарта первыми работами того же Пайка. Такую активность, вероятно, следовало бы назвать «художественно-методологической игрой с онтологией». К ней с трудом «лепятся» привычные для художественной деятельности понятия «самовыражение», «заражение», «интерпретация» и т. п. В то же время чувствуется некая упрямая настойчивость в стремлении дойти до самых базовых элементов и операций культурной деятельности человека. И возникают комплексы, гомогенность которых задается не только использованными автором компонентами видеофильма, инсталляции и сопровождения художественного продукта. При этом сам артефакт как ядро такой многосоставной композиции все больше ограничивается функцией суггестии, запуска качественно нового контакта с этим материально-процессуальным комплексом.

Этот процесс можно проиллюстрировать одной из поздних инсталляций Пайка, которая называлась «Видео-рыба». Это стоящие в ряд, один за другим, три аквариума и два телевизора, на экранах которых — и, естественно, в аквариумах тоже — плавают рыбы. Представленная на фестивале пластического видеоарта в Эрзувиле инсталляция получила и соответствующую критическую оболочку в виде эссе — «рецензией» это назвать вряд ли уместно — французского коллеги Пайка Жан-Поля Фаржье:

«Однажды я напишу свои мемуары. Или, скорее всего, я их надиктую. Неважно, написанные или надиктованные, в любом случае они станут событием. И тогда воскликнут: “Такого никогда не было; что-

бы рыба писала свои мемуары и что еще шикарнее — чтобы она их надиктовывала”. Я рыба-мутант. Причиной тому — как бы сказали по ту сторону аквариума — жизненный случай. Мой сосед по площадке — телевизор. (Здесь игра слов: *raîer* — это и «подставка» и «лестничная клетка». — *Я. И.*) Однажды ночью, без спроса меня перевезли и поместили, оставили наедине с пустым аквариумом без воды, аквариумом с изображением. Не правда ли, забавное объединение? Для чего? Этого я не знаю, я только знаю, что это соседство меня волнует, волнует каждый раз все более, существенно влияет на мою природу, короче, меняет меня. Это продолжается не больше шести месяцев, но я уже перестаю себя узнавать. Конечно, внешне я осталась той же... Я очень изменилась именно внутренне. У меня расширилась память, я вспоминаю обо всем, что я читала. Все, что я читаю по губам людей, а не по книгам... (обыгрывается похожее звучание слов *livre* — «книга» и *levres* — «губы». — *Я. И.*), в конечном счете меня интересуют только рыбы. И никто из посетителей, если он в пределах моей досягаемости, не может ускользнуть от меня, от моих расшифровок. Поскольку я ненасытна, то каждый раз узнаю нечто новое. Каждый посетитель мне открывает две или три вещи, которые я прежде не знала о ней — о моей ситуации (намек на фильм Годара «*Deux ou trois choses que je sais d'elle*» — «Две или три вещи, которые я знаю о ней». — *Я. И.*). Все это накапливается, я все запоминаю, ничего не забываю. Движение необратимо. Но к чему оно меня приведет?»¹³.

Думается, такой комплекс представляет собой уже определенную модель тех интерактивных многосоставных артефактов, которые все активнее появляются в сегодняшнем сетевом культурном пространстве, о чем пойдет речь во второй части нашей работы.

Активность видеоарта как продолжателя более традиционной эволюции художественной культуры идет в той области, где «новорожденный» сам обращается к отдельным членам своей «семьи»: литературе, театру, музыке, живописи и т. д. Для этой тенедекции очень показателен проект, получивший название «Дантовского телевидения Питера Гринуэя». Он интересен еще и тем, что Гринуэй не только один из активно действующих экспериментаторов в пленочном кино, но и авторитетный аналитик, постоянно осмысляющий вслух свою аудиовизуальную практику. «Моя работа на телевидении была началом исследования различий между кино и телевидением. И это исследование

¹³ Videoart plastique. Herouvillie, 1989. P. 49.

будет продолжаться. Создание новой версии «Ада» Данте — это совершенно новый шанс для полного изучения языка телевидения»¹⁴.

Художник, писатель, иллюстратор, затем кино- и видеорежиссер говорит о том, что «медиологическое любопытство» заставило его взяться за проект, который он сам назвал «тщеславным и претенциозным». Это было стремлением вести бой с телевизионным монстром на его территории, предложить публике регулярную серию независимого поискового видео, включенную в поток привычных телесериалов. Серия создавалась для английского канала *Chappel Four*. Гринуэй начал работу еще в 1985 году, но затем из-за финансово-организационных сложностей проект был приостановлен и возобновлен в начале 1990-х годов, когда были сделаны 8 десятиминутных фрагментов. Гринуэй работал вместе с Томом Филипсом — автором последнего английского перевода «Божественной комедии», которую он и иллюстрировал. Помимо страсти экспериментатора Гринуэем наверняка двигал и особый интерес к классической итальянской культуре, а также привлекала возможность электронного канала реализовать интерактивный контакт со зрителем. Для Гринуэя — фаната энциклопедизма — Данте с его богатейшим набором персонажей и событий представлял интерес не только как создатель самодостаточного артефакта, но и как источник энергичнейшей суггестии, мобилизации самых различных областей знания. Известно и пристрастие Гринуэя к архитектурным конструкциям, созданию различных пространственных проектов, что и обнаружилось уже в первом фрагменте, представлявшем графику конуса, геометрию обозначенных цифрами кругов. Вся серия построена на ритмичном повторении кадров, квадратов, клеток — собственно, компьютерных «окон», когда масса изображений выстраивается по принципу русских матрешек, давая телезрителю возможность осуществлять и анализ и синтез представляемых компонентов.

«Чудовищные метафоры, разнообразные животные и птицы, воды, природные пейзажи, цифры, слова, буквы, метаморфозы, живые мертвецы, бесконечные истории, генетические мутации: “Ад” предстает суммой всех тем Гринуэя, и видеоизображение оказывается самой подходящей формой их репрезентации. Гринуэй — поклонник классического искусства, и он же монтажер документальных фильмов для телевидения в *Central Office of Information* — в дантовском сериале достигает гармонии между уважительным отношением к “букве” тек-

¹⁴ Dante de Peter Greeneway // *Chimaera*. 1991. No. 1–2. P. 100–105.

ста и поиском “души” произведения, точно komponуя старое и современное, текстовые ссылки и суггестию современности, вымысел и документ... Документальный аспект обрамляет или насыщает изнутри каждую Песнь, начиная с точного обозначения даты, как в репортаже о путешествии или в сводке погоды, которые появляются в начале каждого эпизода, вплоть до кинофрагментов, которые сопровождают — то в понятной, то в неясной форме — реалии ада, описываемые текстом: кинодокументы о нацизме, фашизме или о взрывах атомных бомб, сцены биржи или показа мод... транспорт, автострады, манифестации и драки с полицией, эпизоды жанровых фильмов, любительские съемки и фрагменты научно-популярных лент. Все это на фоне бегущей по экрану строки дантовского текста, который произносится в каждом из эпизодов почти целиком персонажем на крупном плане или за кадром».

Показательно, что из текста исключены все места, в которых выражены непосредственные эмоции Данте: авторы телесериала пытаются убрать из поэмы всякую «субъективность» и оставить только «чистый рассказ».

Роль Данте исполняет очень на него похожий актер Боб Пек. Его изображение накладывается на бюст поэта. Вергилия играет маститый Джон Гилгуд — для английского телезрителя это авторитетный проводник и мэтр родного языка. Изображение «ведется» бегущим текстом и обрабатывается практически все это технологическим арсеналом современного телевидения: инкрустации, обесцвечивание, соляризация, анимация и прочая, прочая. Так, например, в Песне первой на фоне пейзажа открывается кадр, в котором проходит описываемое Данте животное — пантера, лев, львица, внутри же кадра появляется «окно» с очередным известным экспертом, дающим в течение всего лишь нескольких секунд необходимое объяснение. Таким образом, в корпус видеотекста вводится своеобразная «постраничная сноска». В первых 8 песнях используется около 20 экспертов: литературоведов, психологов, историков, орнитологов, энтомолог, экономист, специалист по космологии и т. д.

Не оценивая научной весомости «сносок», важно указать на суть режиссерского замысла: «запертые» в своих «кадрах-клетках» эксперты иронично являют собственную «малость» на фоне мощного развертывания поэтического текста и богатого изображения. Слово здесь ни разу не выходит на первый план, не подавляет изображение.

«Быстрая игра цитат на нескольких уровнях (текст, его буквальное или метафорическое представление, контекст, заметки, фрагменты

архивных лент, актеры и т. п.) заставляет взгляд и мысль непрерывно работать над связями, которые, благодаря симультанной организации видеоизображения, разворачиваются внутри каждого плана, каждого фрагмента. Помимо симпатии, которая рождается у зрителя благодаря богатству самого литературного произведения, результатам электронных эффектов, творческому миру Гринуэя, произведение указывает также путь, на котором видео, осуществляя свой специфический строгий эксперимент, добивается того, что становится телевидением, а телевидение, в конце концов, уважительно принимает поиск видеаста»¹⁵.

Дантовский сериал представляет, быть может, одно из самых масштабных свидетельств взаимоотношений видеокультуры с метасистемой классической художественной культуры, но возникает и множество других опытов, в которых видео покидает экран телевизора в своих попытках объединиться с традиционными предшествующими формами — театральным представлением, эстрадой, музыкальным концертом и т. д.

Лори Андерсон — видеаст, создательница CD-ROMов, писательница, увлеченная и теоретическими аспектами артизации мультимедиа, показала в апреле 1995 года в парижской «Олимпиаде» на базе компьютерной программы свой «тотальный спектакль» «The Nerve Bible». Автор-исполнительница на фоне синтезированной музыкальной темы предстает в виде китайской тени на трех больших белых экранах. На центральном возникает изображение Библии, пролистываемой с конца. Рождающиеся в пламени слова Священного Писания Андерсон переводит в фрагменты реальности, представляемые визуальными образами, музыкой и речью.

С еще большей изобретательностью используются возможности видео в двухактном представлении Бриджит Ред «Ugly One with the Jewels». Ред рассказывает короткие эпизоды собственной биографии, которые сопровождаются музыкой и видео. Это действие представляет собой очевидное стремление объединить в некоем очередном «тотальном представлении» мощное самовыражение с обращением к череде глобальных тем: механика времени, смысл истории и прогресса, роль мечты, границы технологических успехов, трудности коммуникации, функция художника в новом мире. При этом каждому ключевому слову соответствует свой визуальный образ, каждой музыкальной ноте — движение камеры: фиксированный на смычке миниатюрный «видео

¹⁵ Ibid.

глаз» в плавном ритме «прогуливается» по ходу игры скрипачки. Первый план поочередно занят то рассказом, то музыкой. Использование видео не ограничивается сопровождением записанными фрагментами. В плотно облегающем фигуру Ред черном костюме спрятано множество датчиков, которые в форме грациозного танца отвечают на малейший жест исполнительницы.

Кроме того, каждое движение рождает свой звук. На возникающий у зрителя-слушателя вопрос: кто перед ним, живая женщина или аудиовизуальный механизм, следует и соответствующий «аудиовизуальный» ответ: положенная на левую грудь рука передает биение не механизма, но человеческого сердца.

Благодаря новым возможностям видеотехнологий происходит массовое переоснащение музеев, памятников архитектуры, мемориальных мест. И в этих сферах вырабатываются новые взаимоотношения видео с другими традиционными формами культурной репрезентации, когда, с одной стороны, используется базовая способность видео — запись звукозрительной информации, а с другой, — видеокультура использует весь диапазон своих уже активизированных и потенциальных социокультурных возможностей. Каждый из таких проектов нацелен не только на создание артефакта как конечного, самодостаточного продукта, но и оказывается неким исследовательским вариантом поиска оптимальной ниши видеокультуры.

Одним из таких проектов стала инсталляция в знаменитом туристском объекте — замке Иф, известном во всем мире благодаря роману А. Дюма «Граф Монте-Кристо». Отправной точкой для автора была убежденность в том, что само это место как бы взывало к собственному аудиовизуальному оснащению.

«Об этом замке можно сказать, — пишет Жан-Поль Кюрнье, — что фантазии, легенды или домыслы, которые он способен внушить, отнюдь не есть результат некоего равнодушия по отношению к исторической реальности; они возникают потому что просто невозможно, чтобы в этом месте, обреченном на ожидание, не возникло чего-нибудь невероятного пусть только в воображении. В этой ситуации из-за такого места, как кажется, возникает некая смесь истинного и ложного, подлинного и только похожего. Кажется даже, что исключительный характер самого памятника побуждает воображение поселить здесь события и людей, таких же исключительных, как “человек в железной маске”, революционный трибунал, Эдмон Дантес. События — пусть и воображаемые — продолжают у дверей камер. Все здесь побуждает

посетителя добавить нечто к тому, что он видит и знает. У него возникает ощущение некой пустоты, которую необходимо заполнить. А снаружи это угроза войны, нашествия, которого всегда ждали и боялись, но также и обещание надежды тем, кто оказался перед лицом смерти, обещание близкого города (имеется в виду Марсель. — *Я. И.*), его улиц, женщин, запахов, его ночей; город близкий и бесконечно далекий, как постоянное искушение, как постоянное обещание чего-то другого, кого-то другого, ожидание немислимого»¹⁶.

Такова была отправная точка проекта, определявшая главные темы, которые дополнялись и другими тематическими обертонами: Марсель — порт, тюрьма — надежда на свободу и т. д. Общие принципы инсталляции строились на связи между видеоизображением и самим памятником. Инсталляция должна была изменить характер присутствия посетителей внутри крепости, так чтобы видеообразы вырабатывались и размещались в зависимости от функций тех мест, где размещаются видеомониторы.

Органичность их ансамбля должна была создавать уникальную атмосферу, способную усилить любопытство. Эти изображения, содержание которых отсылает к чему-то реальному или к опыту мечтаний, вызванных ситуацией ожидания и заточения, не должны объясняться — они предстают как аллюзии, видения, но также и как реминисценции, что часто происходит с памятью, когда воспоминания возникают беспорядочно. Это зыбкое движение памяти смешивается с четкими воспоминаниями, с образами запечатленных, а потом отброшенных фактов, с присутствием самого объекта-памятника, с другими образами, нагруженными вполне определенным смыслом. Все это и создает движение образного потока. Т. е. задача в том, чтобы создать некий «мечтающий памятник», а посетителю дать возможность войти в эту мечту. «Последовательность расположения в пространстве этих звуковых и визуальных инсталляций должна создать новые отношения посетителя со временем, временем ожидания, неспешного мечтания, которые наверняка были свойственны заключенным»¹⁷.

В этом проекте прежде всего бросается в глаза многоцелевое использование видеопродукции по сравнению, скажем, с ее представлением в смешанных галереях типа *Sous Sol*, о которой речь шла выше. Видеофрагменты оказываются одновременно и составляющими неких

¹⁶ *Curnier J.-P.* Projet d'installation au chateau d'If // *Chimaera*. 1991. No. 1–2. P. 164.

¹⁷ *Ibid.* P. 166.

артефактов, скомпонованных из реалий самого музейного объекта, и своеобразными путеводителями, направленными духовными стимуляторами творческого воображения посетителей. Выполняя свои «парархудожественные» задачи, видеокomпоненты оказываются важным суггестором содержательного наполнения представленного зрителю многосоставного артефакта.

Логика эволюции видеоарта, несмотря на всю специфику его развития в национальных культурах, все же имеет некие значительные общие признаки прежде всего благодаря своим каналам распространения — телевидению, приобретающему все более глобальный характер, а теперь еще и более мощному глобализатору — Интернету.

Теперь об одном из репрезентативных явлений локальной видеокультуры — французском видеоарте. 1980-е годы стали периодом его активного развития. Аналитик и историк французского видеоарта Стефан Сарразен стремится выявить ту философско-концептуальную базу, на которой возник и начал развиваться этот феномен. Дело в том, что рефлексия по поводу видеоарта шла не в привычном направлении — отталкиваясь от его сути, природы, специфики, но как бы от обратного: констатации его изоляции в сфере функционирования художественного продукта, поскольку, как считали в пору рождения видеоарта, не было отдельных общественных структур, специализировавшихся на его распространении (подобно, скажем, киносети для фильма или картинных галерей для изобразительного искусства).

«Историческая ситуация видео во Франции существенно отличается от того, что было в Северной Америке или в Германии (где видео вышло из современных искусств) или в Южной и Центральной Америке, где видео выполняло функцию социального борца, что продолжается и теперь по мере демократизации видеодейтельности (миниатюризация видеоаппаратуры, ее упрощение, большая экономическая доступность), а также и в попытках пиратских телеканалов. Генеалогия видеотворчества во Франции связана со зрелищными искусствами, с традицией развлечения (театр, кино, телевидение), и его устремления по ходу эволюции остаются верны этой традиции. Здесь и забота о дидактической модели, и продвижение более концептуальных произведений. Французское видеотворчество обнаруживает настоящее желание приобщить публику к этому новому феномену. Среди этих подходов — адаптация с помощью видеосредств творчества тех или иных художников — Брассанса, Монтана, Кокто, Жарри, Лотреамона.

Используются формы народного развлечения, такие как цирк, фокусники, оперетта... Такова была господствующая в восьмидесятые годы продукция <...>, которая должна была учитывать некую негласную цензуру, связанную с требованиями определенной длительности видеопродукции (от рекламной вставки на несколько секунд до 4, 13, 26 или 52 минут) и законами, которыми руководствуются французские телеканалы»¹⁸.

Особое место в становлении французского видео принадлежит одному из самых популярных и успешно работающих европейских каналов Canal +, который включил произведения видеоарта в «гардероб» своей «электронной одежды» и лишь позже выделил их в качестве самостоятельных художественных объектов, а затем, уже на новом уровне, использовал возможности развившейся системы выразительных средств видеоарта для обогащения и разнообразия привычных телевизионных рубрик. Такой, например, была появившаяся в конце 1980-х годов серия клипов в программе «Pin up».

Все же французское телевидение оставалось значительно более консервативным, чем, скажем, телевидение США, где, как лавина, возникли все новые независимые — прежде всего кабельные — сети, активно конкурировавшие с крупными компаниями. Они давали возможность «удивляться новизной» в «прайм-тайм» не только знатокам и снобам, но и широкой публике. Поскольку и эта часть видеопродукции становилась объектом конкуренции, бывали случаи, когда новаторские произведения, отвергнутые «независимыми», подбирались телемагнатами. Самый известный пример — сериал «Твин Пикс» Дэвида Линча, ставший одним из самых популярных в мире телепродуктов. На этом фоне становится более понятной ситуация французского видеоарта, к которому традиционная художественная критика относится как к явлению в основе своей маргинальному, что и заставляет видеастов родниться с художественными галереями, чтобы как-то обеспечивать себе соответствующее место в культурной иерархии. Здесь еще раз имеет смысл вспомнить о галерее Барбье и Воген.

Такая ситуация самоопределения в иерархической пирамиде художественной культуры по сути дела точно повторяет стратегию артизации раннего кинематографа, когда он утверждался в семье искусств прежде всего путем формального породнения с институтом театра.

¹⁸ *Sarrazin S. Exploding strategies. Reflexions sur le soufre dans le video; chaos et surenchere. Strategie francaise // Chimaer. 1991. No. 1–2. P. 129–136.*

Вспомним хорошо известную любому историку кино судьбу французской фирмы «Film d'Art», породнившейся со знаменитым театром «Comedie Francaise».

Пока что и до сих пор в «большой» художественной критике не сформировалось авторитетного подразделения, где бы развернуто и регулярно анализировались отдельные произведения видеоарта. Несмотря на рост специализированных изданий, в которых участвуют многие видные эстетики, философы, искусствоведы, в них больше рассуждений о концепциях, чем специализированной видеокритики.

Мы уже упоминали о том, как в свое время неугомонный Сергей Михайлович Эйзенштейн размышлял над проектом «сферической книги», в которой бы все ее части, исполненные на разных носителях, соотносились между собой не по привычным нормам линейного текста, но образовывали бы то, что мы теперь называем гипертекстом. Думается, видеоарт и стал первым этапом формирования принципиально новых продуктов художественной культуры, основанных на новых технологиях.

Новый художественный вид, более или менее утвердившись в иерархии искусств, продолжает во многом черпать силу своей неповторимости и в тесной привязанности к «монстру» массовой коммуникации, и в свободном, постмодернистски сублимированном отношении ко всему объему художественной культуры.

ЦЕЛИ ТЕХНОАРТА

Первая публикация: *Фегельсон К.* Цели техноарта // Искусство и новые технологии. Методологические проблемы современного искусствознания. СПб.: Изд-во РИИИ, 2001. Вып. 7.

Прорыв новых технологий в сферу искусства вызывает вопросы о том, что в такой ситуации искусство должно быть как-то по-другому представлено, и в то же время возникает проблема целеполагания новых феноменов. Искусство всегда ставило перед собой специфические социологические проблемы. Здесь мы не будем анализировать ни содержательные аспекты искусства и его технологии, ни способы, которыми новое искусство будет определять и новые социальные взаимоотношения в этой области. Возможно, просто попытаемся понять новые отношения между визуальным искусством и визуализацией искусства в связи с новыми аспектами связи искусство/техника.

Ясно, что пока еще не представляется возможным уже сегодня в свете этого нового феномена выработать достаточно отчетливые и убедительные типологии. Спросим себя, действительно ли являются достаточно устойчивым объектом научной рефлексии те визуальные искусства, которые возникли — главным образом в США — после кризиса модерна и в контексте аисторичности? Во всяком случае, здесь можно усмотреть некоторые цели.

Что нового в искусстве?

В начале XX века художественная Европа провозгласила себя авангардом, и, например, эйфория итальянского футуризма означала веру в бесконечный процесс искусства, согласованность нового искусства с новым обществом. И напротив — конец века Пикассо покончил с этой идеей благодаря прорыву постмодернизма, который провозгласил уравнивание ценностей.

«Сегодня искусство — это все что угодно: все рисуют, но никто не знает, как это оценивать» — такое можно было прочесть во многих дебатах на страницах журнала «Esprit» между 1991 и 1992 годами. В любом случае заслуживала внимания, прежде всего, сама постановка вопроса о надежности критериев оценки. Если смешение таких критериев более не гарантирует целостного статуса современного искусства, лишённого внешнего референта, тогда сегодня становится проблематичной сама возможность продолжать в таких условиях описание истории искусства. Но это отнюдь не новый кризис: еще в 1917 году Марсель Дюшан со своим «Писсуаром» поставил воистину провокационные вопросы о смысле современного искусства, выставив настоящий писсуар в музее, и тем самым придал художественному объекту новую функцию. Новый предмет рассматривается как заведомо художественный.

Позже, в 1970-е годы, Энди Уорхолл воспроизвел тот же критический подход, десакрализуя искусство в своем «Кола-постере».

Современное искусство, ставшее репродуцируемым до бесконечности, активно банализировалось. В период постмодернизма ликвидация жанров стала, как представляется, характерной особенностью 1990-х годов. Создается впечатление, что нет больше ни авангарда, ни устойчивой традиции.

Более того, в связи с тем, что в периоды экономических кризисов художникам все больше приходилось замыкаться в себе, в художественной критике преобладали сторонники то абстрактного, то фигуративного искусства, в зависимости от веяний времени. Так что в Европе в основном ограничивались учетом изобилия художественных течений, которые возникали и исчезали в соответствии с настроениями критики в этот момент: лирический абстракционизм, новая фигуративность, затем новый абстракционизм, бедное искусство, телесное искусство, концептуальное искусство, минимализм, повествовательное искусство и гиперреализм. Создавалось впечатление, что более глубокий кризис модернизма наступил менее чем через 100 лет после кризиса репрезентации и манеры письма, начатой Сезанном, продолженной кубизмом до очередного, более глубокого, кризиса репрезентации. И здесь прорыв новых технологий в искусство, их интерактивные визуализации, современные дебаты о новых формах визуализации искусства ставят также вопрос о реальном месте нового в культуре, о самом феномене новизны. После десятилетий переоценок этого феномена, после яростной охоты за «новинками», столь характерной для старой Европы, а позже и Америки, как обстоят теперь дела с прорывом новых тех-

нологий в сферу искусства? Является ли это таким же симптомом кризиса идей в критике, как и умножение мультимедийных каналов информации, породившее кризис искусства, более заметный в индивидуальном творчестве, чем в коллективном, поскольку они все отгорожены друг от друга некими социокультурными экранами? Не оказывается ли в своей изоляции художник противопоставленным системе создания произведений компьютерной графики, видео без подлинного собеседника, место которого занимают такие экраны? Критика утратила свой определенный статус, она превратилась в некий неопределенный жанр, кладбищенский музей, в котором коллекционируются без настоящей системы произведения, с попыткой запустить их в коммерческий оборот, используя сопутствующие товары, создавая таким образом собственное пространство «киберкультуры» и интерактивности.

Оцифрованный художник

Новые технологии, конечно же, разгромили более традиционную практику репрезентации. По крайней мере, наше отношение к реальности усложнилось и больше не является непосредственным, стало действительно медиатизированным. Но эта новая метафора об искусстве, «идущем окольным путем» с помощью новых технологий, вовсе не такая уж новая. В музыке после 1945 года группа Пьера Булеза понемногу внедрила новые технологии в современную музыкальную практику. Информатизация, а затем и цифровые технологии постепенно вошли в художественную сферу, сначала на уровне продюсеров, а затем и распространителей, прокатчиков. Расширяется представление о материале искусства, ищутся более технологичные для визуализации новые носители. Видеоарт, объединившись с видеомагнитофоном, за 15 лет достигнет значительных успехов в рамках фестивалей видеоарта в Европе. Художественное творчество на компьютере откроет путь — особенно в США — многочисленным и разнообразным экспериментам в области «компьютерной графики», голография воспользуется лазером, и синтезированное изображение станет ключом все новых отношений того, что называют сегодня «виртуальной реальностью». Так что искусство становится, вероятно, неким «более интегрированным сознанием» в древнегреческом смысле этого понятия, когда «текне» рассматривалось именно как искусство. В самом деле, доступ в Интернет уже предлагает сотням миллионов пользователей в мире эту интеграцию искусство/технология в рамках глобальных информационных сетей.

Открыт безграничный доступ в мир искусства. Даже в своей непосредственной целеустремленности искусство оказалось действительно без границ. Самые крупные мировые музеи, несмотря на свою репутацию «консерваторов», устремились в лабиринты «новых изображений».

Например, Лондонская национальная галерея открыла «Микрогалерею», предоставив зрителям свои оцифрованные произведения. Лувр оказывается доступным — в том числе и через пиратство — в Интернете: от России до Японии можно участвовать в электронной экскурсии по музею.

Разрушат ли эти технологии более традиционную практику репрезентации? Понятно, что они их не заменяют. Художники продолжают писать, но новые технологии породили и новаторские следствия. Например, меняются сами качества взгляда. Искусство все больше становится новой инженерной наукой, разрываясь между моделью «киберкультуры» и различными экспериментами, которые она допускает. Но уже в эпоху Ренессанса художник тоже был «инженером душ» подобно, например, Леонардо да Винчи, художнику, философу, изобретателю, инженеру... Просто работа художника меняет сегодня свой статус, потому что она обнаруживает другие связи с реальностью — она виртуализируется.

Технологизация искусства ведет к лабораторным исследованиям, в которых традиционная функция художественного эксперимента сочетается с экспериментами по социализации на планетарном уровне через мультимедиа и Интернет. Виртуальность искусства также стала условием его нового успеха в развитых странах. Уже в 1988 году такой известный в мире художник, как Дэвид Хокней, мог заметить по этому поводу: «Новые технологии вызвали революцию, которая не должна нас пугать. Она должна быть очеловечена художниками».

Возникает проблема подлинной автономии этого искусства, подчиненного новым технологиям как в определении средств, используемых в таком искусстве, так и в связи с новым статусом таких художников.

Не приведет ли такая технологизация к исчезновению художника?

Станет ли она новым условием его профессионализации на базе все еще хрупкого статуса художника?

Эффект технологий рождает проблему новой экспертизы, которую не может более обеспечивать обесцененный статус художника в наших обществах, где художественный рынок сильно деградировал и куда технологии привносят новый дух... «технохудожник» обретает новый статус, более согласованный с нормами развитых обществ. Но, присоединяясь к этим нормам господствующей технической культуры, ху-

дожник рискует своим стремлением к независимости в своем новом отношении к труду, потому что новая визуальная культура пришла на смену грубой обработке исходного материала. Тем более, что структура художественного рынка мало-помалу освоила эти новые технические феномены, породив за десять лет множество видеоинсталляций в музеях и галереях.

Искусство для искусства

Возникает вопрос, остается ли в силе самоцель искусства: старая идея «искусства для искусства», жившая с конца XIX века, или же она, в конце концов, будет поглощена приоритетом все новых технологических носителей. Если художественное произведение, пользующееся визуальными средствами (видеоарт...), и нельзя больше подозревать в формализме, его технологизация вовсе не запрещает новые формы импровизации или эксперимента. Напротив, вот уже десять лет в актив нового искусства можно зачислить множество новаций. «Искусство для искусства» использует окольные пути новых технологий в качестве обратных связей. Каков же тогда статус этих новых продуктов как в системе технологической эволюции, так и в более общих формах социализации? Очевидно, и средства вмешательства художника в жизнь стали сложнее. Требуется поддержка концепциям использования компьютеров и новых носителей в художественной культуре. Есть риск по мере банализации таких технологических составляющих породить и банализацию художественных продуктов. Искусство перестанут рассматривать как некий раритет, и его промышленное распространение в форме, скажем, CD-ROM создаст со временем некую поточную модель. Техноарт смог бы тогда отказаться от узаконивания понятия ценности, установленного рынком. Это искусство подчиняется комбинации цен и существующих стратегий. Сможет ли техноарт проявить свою значимость в другом социальном контексте, отличном от устойчивого и традиционного художественного рынка? К тому же это искусство не освобождает себя от требований рынка. Оно является и функцией интересов публики, но остается маргинальным в системе официальных норм. С такой точки зрения видеоинсталляции оказались в современных художественных музеях в качестве новых «пристроек» к основному зданию современного искусства, выдохшегося к концу XX века. Не будучи более связанным с феноменом «раритетного искусства», оцениваемого как уникальное, техноискусство,

банализированное самими технологиями, ставит перед художественным рынком новые проблемы. Техноарт оказывается на месте встречи художника с системой художественной деятельности, но он уже не связан с процессом «дематериализации» искусства. Напротив, его статус уже не требует специфического «авторского почерка», но определяется качествами самого носителя. В связи с этим такое искусство рискует стать чем-то эфемерным и вовсе исчезнуть из видимого поля мировой культуры, не войти в историю искусства.

Какие цели?

Возникшая проблема не является проблемой «абсолютного кризиса» ценности с культурной и экономической точек зрения, о чем речь шла в начале нашей статьи. Скорее это проблема использования возможностей. Как та или иная социальная группа будет представлена в той или иной художественной форме, в данном случае технологизированной? Связь искусство/технология несомненно обманчива, так как помимо прочего она настоятельно ставит проблему участия многочисленных посредников в процессе визуализации рождающегося произведения. Без посредничества, медиатизации невозможен акт визуализации. Благодаря технологии художник стал новым «демиургом», способным репродуцировать и обрабатывать образы до бесконечности. И тогда он отвечает эстетическим критериям, которые Энди Уорхолл отстаивал в 60-е годы. Но с тех пор эстетизм исчез. Должны ли мы в этом случае считать, что искусство стремится к этой бесконечной репродуктивности? География искусства тоже знавала свои потрясения, а благодаря Интернету у искусства нет больше узаконенного центра: это не Нью-Йорк, и не Базель, и не Кельн. Техноарт стремится к своему узаконению, но разве, по определению, искусство не стремится нас дезориентировать? Искусство, несомненно, не поддается никакому определению, но новые технологии придают ему новый статус. Обращаясь к проблеме ценностей, они выходят за границы эстетических понятий. Но разве проблема, скажем, экономической ценности искусства и аспектов его технологического развития не возникала именно в подобных терминах в Италии XII века, когда живопись заменила мозаичную технологию, считавшуюся слишком дорогостоящей? С той только разницей, что при новых скоростях распространения «произведения» в потоке новых образов оно сегодня растворяется в этом феномене размножения, порожденном новыми технологиями.

ЖАН-ПЬЕР ЭСКЕНАЗИ

Перевод с французского
Виктории Чистяковой

КИНО, НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И СОЦИАЛЬНЫЕ ДИСПОЗИЦИИ

Первая публикация: *Esquenazi Jean-Pierre*. Cinéma, nouvelles technologies et dispositions sociales // Le Portique, revue de philosophie et de sciences humaines. Numéro 3 — 1999 — Technique et esthétique, [En ligne], mis en ligne le 15 mars 2005. URL: <http://leportique.revues.org/document298.html>. Consulté le 14 octobre 2006.

Во время открытия первого участка железной дороги в Германии один из самых известных в тот период врачей написал в вышедшей большим тиражом газете, что человеческое тело никогда не сможет вынести силы *ощущений* (*sensations*), вызываемых поездкой в моторизованных видах транспорта, развивающих скорость в тридцать, а то и сорок километров в час. Что кажется смехотворным в этой истории? Главным образом, фигура ученого, который не может оценить новые условия своей эпохи. Или скорее может оценить их, только исходя из устаревших представлений. Подобная ситуация встречается, однако, довольно часто: наши формы бытования не прекращают меняться, а использование старого языка для описания новой формы все еще порождает «смехотворные» суждения и апокалипсические предсказания. Так, язык кинофилии, родившейся вместе с Новой волной, кажется мало приспособленным для разговора о современном популярном кинематографе, в котором так важны «новые технологии». Так что становится все труднее оценить их влияние на производство фильмов.

Я хотел бы рассмотреть здесь сегодняшнее положение дел в кино, характеризующееся не только использованием небывалых технологий, но также рекламной кампанией, которая эти технологии окружает. Я за-

дам себе вопрос, как мы оцениваем или как мы *видим* такое положение вещей. Т. е. сначала я хочу проанализировать те представления, которые ориентируют нашу оценку кинематографического факта, а также различные типы вызываемых ими суждений. Так, восхищение кинематографическим «реализмом» («réalisme») долгое время программировало наш взгляд на фильмы, т. е. наше понимание того, что есть кино; однако сегодня, по-видимому, нас волнуют прежде всего чудеса кинематографической машинерии, перерожденной информационными технологиями. Означает ли это, что изменилось само кино? Поначалу можно подумать, что да, настолько часто нам повторяют, что новые способы съемок и новые кинематографические профессии открывают перед менеджерами кинопроизводства доселе невиданные возможности.

Однако сначала я хочу спросить себя, что означает оценка железной дороги нашим ученым доктором, надеясь извлечь из этого несколько уроков, которые позволят оценить наш обычный образ мыслей в отношении кино.

1. Эхо одной мысли

Как допустить, что человек, которого все считали ученым и в распоряжении которого могли быть отчеты о развитии железнодорожного транспорта во Франции или в Англии (в Германии рельсы появились с некоторым опозданием), мог «нести такую чушь»? Можно заподозрить его в неискренности и связях, например, с предприятием по производству дилижансов. Предположим, однако, что он верил в то, что говорил; в любом случае заключения об опасности паровых машин, даваемые научными кругами, были так многочисленны, что мы мало чем рискуем, делая такое допущение. Должны ли мы в этом случае счесть этого врача глупцом и реакционером и остановиться на этом? Может быть, именно это позволит нам просто решить проблему, тем более, что такая ошибка легко подвергается анализу: этот человек смотрел на железную дорогу глазами прошлого; он судил о ней, исходя из устаревших представлений. Мы могли бы также не только рассуждать об ослепленности прошлым, а считать его жертвой того, что можно было бы назвать его «идеологией», что помешало ему открыть и правильно оценить новый вид транспорта. И здесь по контрасту мы бы вспомнили энтузиазм всех тех, кого приводили в восхищение новые достижения науки и техники. И столкнулись бы тогда с позитивизмом,

который тоже можно было бы считать наивным: его видение совершенного механизма, преодолевающего все трудности, с которыми сталкиваются люди, сегодня кажется таким же «идеологическим», как и дантовское предсказание, описанное выше.

Во всех предложенных нами вариантах мы понимаем реакцию немецкого врача как наложение толкования поверх факта, таким образом, что этот факт, в конце концов, скрылся под ним. Врач *видит* железную дорогу как угрозу нашему здоровью. Виттгенштейн в большом отрывке из «Философских исследований» кропотливо исследует концепцию «видеть как»¹. Он хочет показать, что «видеть» нужно анализировать как «видеть как». Особенно его интересуют все те случаи, когда мы внезапно видим, как вещь меняется: дело не в том, что действительно меняется сама вещь, а в том, что мы вдруг открываем в ней какое-то свойство, которого до этого момента не замечали и внезапное присутствие которого заставляет нас изменить наше видение этой вещи. Ход мысли философа заключается главным образом в том, чтобы показать, что в данном случае вещь не остается для нас прежней, что наш взгляд видит ее по-иному. Чего не произошло бы, если бы мы довольствовались тем, что давали иную интерпретацию, накладывая на неизменный вид вещи сначала одну репрезентацию, затем другую. Как показывает Стросон, то, чему противостоит Виттгенштейн, является концепцией, объясняющей визуальное восприятие и интерпретацию как два отличных друг от друга момента, которые соединяются, чтобы создать наше видение вещи². Напротив, следует признать, что «репрезентация сталкивается с визуальным впечатлением»³, чтобы выстроить наш визуальный опыт, то, что мы видим в вещи. Нет вида вещи, на который накладывалась бы репрезентация, но существует их сплав, и именно этот сплав мы и видим. Наше «видеть», таким образом, является не только работой нашего зрения, это также «эхо мысли»⁴. В определенный момент Виттгенштейн называет это *диспозицией* (*disposition*): «Для меня это зверь, пронзенный стрелой. Именно так я (по-

¹ Wittgenstein L. Investigations philosophiques. Paris: Gallimard, coll. «Tel», 1961 (1945). XI. P. 325–361.

² Strawson P. F. Review of Philosophical Investigations. P. 22–64, в Pitcher G. (dir.). Wittgenstein. The Philosophical Investigations, A Collection of Critical Essays. New York: Anchor Books, 1966. P. 59–61 (первое издание в *Mind*, Vol. LVIII. P. 70–99).

³ Wittgenstein L. Investigations philosophiques. P. 339.

⁴ Ibid. P. 344.

нимаю) расцениваю этот образ; это моя *диспозиция* по отношению к нему»⁵. *Диспозиция* нашего доктора в отношении железной дороги определена концепцией человеческого тела, согласно которой оно может быть подвергнуто опасности скоростями, развиваемыми железнодорожным транспортом на паровой тяге.

Не следует понимать диспозицию как что-то вроде иллюзии: тогда она была бы обманчивой подозрительной трубой, которая заставляла бы нас понимать вещь иначе, чем она есть. Но, как показывает Виттгенштейн, нет образа без мысли; диспозиция — это *необходимый* концептуальный инструмент, который позволяет нам видеть нечто другое, чем совокупность пятен или последовательность непонятных фактов. Не следует также рассматривать диспозицию как код или априорное условие, через которые проходит любое наше видение. Код налагает незыблемый закон, которому должен следовать каждый подчиняющийся ему. Таким образом, диспозиция обладает статусом не детерминированности, а неясной идеи (Пирс). На языке Виттгенштейна это что-то вроде понятия: термин, способный назвать семейство значений, даже если то, что делает это семейство единым целым, остается неточным и изменчивым⁶.

Диспозиция сливается с визуальным впечатлением (или со словом, поскольку для Виттгенштейна понять слово значит совершить операцию сродни той, что необходима для того, чтобы увидеть вещь) и придает смысл опыту, который мы переживаем, или скорее, и это важно, делает из того, что мы переживаем, опыт.

И последнее замечание, которое необходимо сделать перед тем, как вернуться к кино: если называть, как это предлагает Винсент Декомб, «значениями» те свойства вещей, которые вводят субъекта⁷, то следует допустить, что именно воздействие диспозиции конституирует нас в качестве *субъектов*. Именно субъект и есть след той организации, по отношению к которой возникает диспозиция. Концепт субъекта явля-

⁵ Ibid. P. 337. Это подчеркивает сам Виттгенштейн.

⁶ В отношении последних утверждений см.: *Wolheim R. Dessiner un objet. P. 239–266, в Lories D. (dir.). Philosophie analytique et esthétique. Paris: Méridiens Klincksieck, 1998.*

⁷ *Descombes V. Pourquoi les sciences morales ne sont-elles pas des sciences naturelles. P. 53–78, в Laforest G., de Lara P. (dir.). Charles Taylor et l'interprétation de l'identité moderne. Saint-Nicolas: CCIC & Presses U. de Laval & Cerf, 1998.*

ется именно тем, что позволяет родовому понятию значения удерживаться в мире в форме того, что Винсент Декомб называет «объективным духом»⁸.

2. Технология и кино

«Новые технологии вторгаются в сегодняшний кинематограф» — эта фраза, которую мы можем в методологическом отношении расценивать как крупный «социальный факт», означает, прежде всего, что новые способы производства кинематографических образов, использующие компьютер и цифру, применяются для производства «популярных» фильмов, предназначенных для «широкой публики». Она означает далее, что эти технологии специально рекламируются, чтобы стать дополнительным аргументом на кинорынке: предлагаются одновременно и сам фильм, и технологии, при помощи которых он был создан, и сами персонажи, и процесс их изготовления на компьютере.

Эта ситуация, которая возникла не более десяти лет назад, вызывает сегодня сильно различающиеся между собой типы критической дискуссии о кино. Другими словами, факт, что «новые технологии вторгаются в сегодняшний кинематограф», слился со множеством различных широко известных диспозиций, с формами «объективного духа», которые заставляют нас смотреть на кинематограф зачастую в антагонистической манере; в любом случае, они формируют из него отчетливые образы. Данные дискуссии не оказывают существенного влияния на мнение публики, которую чрезвычайно привлекают такие фильмы, при условии, что они (фильмы) могут также рассказать интересную историю, как это хорошо видно на примере «Титаника»⁹. Прежде чем углубиться в эти споры, находящиеся на перекрестке истории дискуссий о кино и нашей социальной истории, а также в диспозиции, которые они выявляют, вспомним, что нынешняя ситуация напоминает другие ситуации, связанные с кинематографом.

⁸ По этому поводу см.: *Pourquoi les sciences morales ne sont-elles pas des sciences naturelles*. P. 74–78 ; *Descombes V. Les Institutions du sens*. Paris: Minuit, 1996. P. 267–305.

⁹ С этой точки зрения было бы интересно сравнить «Унесенные ветром» и «Титаник», два фильма, имевшие огромный успех и располагавшие большим бюджетом; оба обещали показать «на экране деньги», и оба были вдохновлены «историческими» фактами.

В начале века Мельес создал кино, представляющее собой искусство иллюзиониста и уделяющее первостепенное внимание трюкам, которые стали возможными благодаря кинематографической технике: зритель знает, что зрелище основано на приемах, аналогичных тем, что используют волшебники сцены, по крайней мере, понимает это умом, но не имеет абсолютно никакого представления о том, в чем заключаются эти приемы. Как показывает Жан-Марк Левератто, кинематографическая технология здесь выдвигается на передний план в ущерб пресловутому «эффекту реальности» («*impression de réalité*»)¹⁰: предпочтение отдано показу скорее кино, нежели реальности, действия машины, а не действия реальной жизни. Зритель получает от этого не «чистое удовольствие тела, справившего нужду»¹¹, а удовольствие неожиданности: все побуждает его восхищаться красотой трюка, спрашивая себя, как этот трюк сделан.

Советские кинематографисты 1920-х гг. утверждают превосходство монтажа как главного средства кино. И они не колеблясь демонстрируют в своих фильмах его возможности, делая так, что за фотографией возникает неожиданный или застигающий вас врасплох образ¹². Киносъемка понимается как поимка знаков, которые войдут затем в «танец монтажа», независимо от того, назовут ли этот танец «монтажом аттракционов», «киноглазом» или «интеллектуальным монтажом». Правда, они стремятся вызвать появление сверхреальности, способной выразить что-то из реальности. Правда и то, что критика, которой режим подверг этих молодых амбициозных людей, называя их «формалистами», повторяла, что это сверхреальное является не чем иным, как действием машины, неспособным в действительности даже прикоснуться к реальности. Выставление напоказ технологии в советском кинематографе 1920-х гг., конечно же, имеет смысл, значительно отли-

¹⁰ *Leveratto J.-M.* Les usages sociaux du trucage cinématographique // *Champs Visuels* 2. June 1996. P. 86–87.

¹¹ *Ibid.* P. 90. Выражение «чистое наслаждение» означает в тексте Левератто наивное состояние зрителя, который противостоит буржуазной морали, возводящей в моральный принцип требование показа реальности посредством кино. Мы подозреваем в этом зрителе состояние души, которое есть не что иное, как состояние тела, очастливленного средствами кино. Этот дуализм затрудняет понимание выводов, содержащихся в статье.

¹² Фотограмма (в данном контексте) — кадр, отдельная фотография из фильма. (*Примеч. переводчика.*)

чающийся от магии Мельеса; тем не менее речь в обоих случаях идет о киностилях, отмеченных акцентированным присутствием «машины».

Часто говорят, что американское кино, особенно 1930-х и 1940-х гг., можно определить — и оно само себя определяет — как «кино ясности»¹³. Однако техника, как видимое и подчеркиваемое присутствие, из него не ушла. Она появляется вначале в повторяемом утверждении, что «деньги — на экране», ибо технологические трансформации имеют успех только благодаря не вызывающему сомнений мастерству студий. С другой стороны, видимое превращение натруженного тела актера, старающегося создавать все новых и новых персонажей, в сверкающее тело «звезды», обреченной играть как в жизни, так и на экране только одну роль, приготовленную для нее бдительными продюсерами, также представляет собой явление технического порядка¹⁴. Как пишет Эдгар Морен, «у звезды две жизни: в ее фильмах и та, что составляет ее реальную жизнь. И первая стремится командовать второй или подмять под себя вторую»¹⁵. Эта кинематографическая жизнь является конструкцией, которая утверждается как таковая и никого не обманывает. Если бы «звезда» «вышла» из своего персонажа, все упрекали бы ее за это: ее артистическая жизнь подошла бы к концу. И здесь опять проявляет себя кинематографическая машина; она принимает форму «фабрики грез», которую все в одно и то же время и прославляют, и поносят.

Эти три ситуации неотделимы от тех специфических диспозиций, которые дали им оценку и донесли их до нас. Т. е. мы знаем только образы, произведенные смещением фактов и репрезентаций, поводом для которых они послужили. Кинематограф Мельеса долгое время считался источником декоративного стиля в кино: слишком сильное утверждение в нем зрелищности слишком остро взывало к предполагаемому реализму кинематографической машины¹⁶. Советский гений

¹³ Bordwell, Staiger и Thompson сказали почти все по этому поводу (см.: *The Classical Hollywood Cinema*. Londres, Routledge, 1988). Имеется в виду понятное кино, отличающееся явностью сюжета и предсказуемостью драматургических коллизий. (*Примеч. переводчика.*)

¹⁴ Имеется в виду система «звезд», характерная для голливудского кинематографа. (*Примеч. переводчика.*)

¹⁵ *Morin E. Le Cinéma ou l'Homme imaginaire*. Paris: Gonthier Médiations, 1965 (1958).

¹⁶ По этому поводу см.: *Leveratto J.-M.* Op. cit. P. 87.

монтажа ассоциируется с искусством идеи, которое умело обращаться с реальностью как с запасом знаков, откуда можно было черпать материал для показа ее смысла. А американская киноиндустрия, способная создавать из реальных людей, в социальном отношении незаметных, людей выдуманных, которые, однако, оказывались ужасно живыми, часто понимается как создающая мир благоприятных условий для досуга и отдыха рабочих — идеализированный мир, созданный благодаря изобретательности нескольких искусных режиссеров.

Эти описания не являются основанием для единодушных оценок; однако они намечают принимаемые большинством и достаточно согласованные позиции, которые способны служить почти обязательными отправными точками для любых рассуждений. Сегодняшняя ситуация далека от возможности разрешить ее подобным образом. Представления о влиянии цифровых технологий на кино весьма отличаются друг от друга; все происходит, как если бы современный контекст допускал выражение самых различных диспозиций. Само кино является предметом несовместимых суждений, которые, однако, противоречат друг другу не полностью. Мы попытаемся прояснить этот вопрос, рассмотрев некоторые споры, поводом для которых послужили недавние кинематографические события.

3. По поводу некоторых недавних споров

Мы помним, что фильм Спилберга «Список Шиндлера» подвергся ожесточенным нападкам: особенно яростно, по крайней мере во Франции, против него выступал Клод Ланцман. Пользуясь большой авторитетностью в связи со своей выпущенной на экран несколько лет тому назад монументальной киноработой «Шоа», он критиковал не только фильм, но и его принцип. Как можно рассказывать о таком событии, как Холокост, используя вымысел, даже если он и был инспирирован реальными фактами? Как можно использовать кинематографические машины и механизмы для воссоздания мира «окончательного решения»¹⁷? Вопросы, поставленные Ланцманом, имплицитно содержали в себе два критических выпада против фильма Спилберга. Первый касается повествования (*la narration*): Спилберг, каковы бы ни были его добрые намерения, должен соблюдать правдоподобность

¹⁷ «Окончательное решение» — название нацистского плана геноцида евреев. (Примеч. переводчика.)

повествования, которая абсолютно отсутствует в его истории об «окончательном решении». Второй аргумент носит онтологический характер: невозможно, говоря о Холокосте, показывать что-то иное, кроме мест, предметов и лиц, реально вовлеченных в эти события. Методика Спилберга не может ничему нас научить, поскольку она не опирается на действительные следы события, как это делает фильм Ланцмана.

Последний занимает позицию, обычно приписываемую Андре Базену и выраженную его статьями «Онтология фотографического образа» и «Запрещенный монтаж»¹⁸. Его рассуждения содержат два тезиса, которые будет интересно сформулировать. Первый касается мира, в котором мы живем: он состоит из людей и предметов, составляющих нашу реальность. Последняя, таким образом, незаменима и коренным образом отличается от всего, что ею не является, в частности, от всех систем и знаков, которые мы используем для ее обозначения. Второй тезис касается кинематографа: кинематографическая техника в высшей степени объективна, поскольку способна показать нам саму реальность. Когда ее (технику) используют в качестве инструмента для создания подделки, то мошенничают с онтологическим определением этой техники, особенно если утверждают, что подобная подделка представляет собой достоверную реальность. Спилберг и Кэмерон (режиссер «Терминатора» и «Титаника»), вне всяких сомнений, одобрили бы первый из этих двух тезисов. Однако они отказались бы от идеализирования кинематографической технологии и ее замораживания на этапе *фиксации* действительности. Напротив, они утверждали бы возможность *реконструкции* реальности с помощью всех тех средств, которыми техника располагает. Кэмерон в интервью, данном «Кайе дю синема» по поводу крушения «Титаника», заявляет: «Правда, что все соответствует действительности вплоть до малейших деталей»¹⁹.

Кажется, что, несмотря ни на что, есть одна точка соприкосновения между Ланцманом и Спилбергом: она лежит в первом из двух наших

¹⁸ Bazin A. 1) Ontologie de l'image photographique. P. 9–17; 2) Montage interdit. P. 49–61 // Qu'est-ce que le cinéma? Paris: Éditions du Cerf, 1975. Было бы, однако, неправильно свести позицию Базена к лозунгу «монтаж запрещен!». Другие статьи показывают более гибкие подходы или даже аргументированную защиту монтажа (см., например: «Un film bergsonian «Le Mystère Picasso»». P. 193–202).

¹⁹ «Entretien avec James Cameron» // Cahiers du cinéma. 520, Jan. 1998. P. 27. *Курсив переводчика.*

тезисов, а именно: в утверждении об объективности реальности и, следовательно, важности критерия истинности в оценке семиотических продуктов; можно оценить *точность* (*la vérité*) репрезентации в ее сопоставлении с *реальностью* (*la réalité*), которую она должна репрезентировать.

Однако этот критерий больше не является решающим в другом споре, возникновению которого в немалой степени способствовал последний фестиваль в Каннах. Компания «Гомон» одновременно представила на нем «Пятый элемент» Люка Бессона и «Историю(и) кино» Жан-Люка Годара. Первый из двух фильмов использует последние новинки в области цифровых технологий, второй — в области видео. Каждый из них делает это по-своему, преследуя совершенно разные цели: Годар желает создать историю кино с помощью киносредств, главным образом монтажа, в то время как Бессон хочет сделать развлекательный фильм, предлагая фантазию, удивительную и правдоподобную одновременно. Годар свободно обращается со всеми фильмами и всеми книгами (его картина изобилует цитатами), перекраивая их по своему желанию, с целью дать четко выраженную точку зрения на историю нашего времени в том виде, как она отражалась, а иногда игнорировалась в кино. Бессон же свободно обращается со всеми нашими постмодернистскими наваждениями в форме значащих вещей, а также со всеми существующими способами обработки изображения, чтобы состряпать фантастический фильм, абсолютно лишенный какой-либо историчности. Как говорит Янник Даан по поводу современного фильма в жанре action, «социально-исторический контекст исчезает в пользу очевидной политической стерилизации»²⁰. То, что запоминают «фанаты» фильма, это главным образом игра с персонажами и объектами фильма, закодированная игра, которая служит для поддержания разговоров на школьном дворе и представляет собой новую кинематографическую культуру, подходящую для нового поколения²¹.

Годар, критикуя «Пятый элемент» и похожие фильмы, не ставит им в упрек то, что они не показывают реальность или же искажают ее, как

²⁰ «Le film d'action: idéologie "ramboesque" et violence chorégraphique», в *Positif*. P. 72.

²¹ Вопреки тому, что пишет в «L'Écran post-moderne» Лоран Жюлье (Paris: L'Harmattan, 1997), который видит в подобном киноstile только непрерывную последовательность стимулов, способных воздействовать на чувства зрителей, но не создавать оригинальную кинофилию.

это делает Ланцман, когда критикует Спилберга. Его (Годара) осуждение обращается к совести Люка Бессонна: по его мнению, тот уклоняется от своей ответственности, ограничиваясь накапливанием технических приемов и намеков, чудачеств и постмодернистских трюков²². Тем не менее сам Годар тоже идет на «компромисс»: для создания своей картины «История(и) кино» он выбирает не стереотипы нашей современности, а отрывки из фильмов, снятых Росселлини, Пазолини, Хичкоком и т. д., а также фрагменты из Виттгенштейна или Реверди.

Оба кинематографиста находят сырье не в реальности, а в хранилищах знаков. Различие между ними объясняется их соответствующими замыслами: Годар своим выбором знаков хочет сформировать точку зрения о реальности, или лучше будет сказать, что он стремится определить, что «следует думать о реальности», и эта «мысль о реальности» смешивается с его реальностью социального субъекта. Годар открыто вступает в борьбу с другими «мыслями о реальности», в частности, теми, в которых роль искусства не должна взаимодействовать с моралью.

Как нам кажется, мысль Годара можно также свести к двум тезисам. Первый касается реальности, но радикально противостоит первому тезису Базена (или Ланцмана): по его мнению, существуют только знаки, другими словами, мы имеем дело только со знаками. Любая вещь может служить знаком по отношению к другой вещи, которая в свою очередь может являться знаком третьей. Таким образом, нет ОДНОЙ неизменной и незабываемой реальности, но существуют множества знаков, которые можно комбинировать различными способами. Ни одна вещь не является онтологически более истинной, чем другая: образы в фильме (самоубийство ребенка в «Германии год нулевой»²³ или смерть влюбленных в «Дуэли под солнцем»²⁴) могут быть такими же *верными*, как и настоящее самоубийство или же настоящее двойное убийство. В мире знаков критерием становится не *точность* (*la vérité*), а *верность* (*la justesse*). Ибо этот первый тезис Годара связан со вторым: можно наложить на эти знаки верную точку зрения, т.е. точку зрения, которая принимает в расчет наши формы обычной жизни (отдает им «должное»). Компонуя знаки, можно говорить об интенциональности,

²² Упрек, который он недавно адресовал кинооператорам на площадке Paris Première, когда, давая интервью Полю Амару, он обвинил их в отсутствии «каких бы то ни было точек зрения» в отношении него.

²³ Фильм Роберто Росселлини, 1948.

²⁴ Фильм Кинга Видора, 1946.

которая возникает как смысл, приданный нашему существованию. Если тревелинг²⁵ является вопросом морали²⁶, если отношение между двумя знаками может позволить увидеть то, что не проявляется иным образом, то кинематографист должен выполнять свои функции для того, чтобы придать смысл миру. Автор больше не тот, кто должен позволять реальности войти в свою камеру, а тот, кто воспроизводит имеющиеся знаки, чтобы наилучшим образом выразить то, что мы называем реальностью.

Согласие с первым тезисом не означает автоматического присоединения ко второму. То, что привлекает любителей фильмов, выдающихся в технологическом отношении, редко заключается в предлагаемой ими генерализирующей или обобщающей точке зрения. Зрители предпочитают развлекаться игровым перекомбинированием знаков, которыми орудуют режиссеры. Неудивительно, что одним из их любимых режиссеров является режиссер фильма «Марс атакует!» Тим Бёртон. Молодые синефилы ценят его безупречное мастерство, состоящее в умении играть с ролями, ситуациями и надоедливими клише нашей цивилизации, пронизанной СМИ. Кроме того, Бёртон, по-видимому, отлично сознает смысл своей работы. Например, когда Бэтмен²⁷ оставляет в дураках Джокера в фильме с одноименным названием, тот восклицает: «Черт побери! И откуда у него все эти гаджеты?!». Бёртон и его зрители признают знаковый характер мира. Однако они из этого не выводят того же заключения, что и Годар: для них немислимо воссоздавать значимый порядок на основе окружающего беспорядка; можно только развлекаться со всем этим, добавляя к знакам-клише знакахимеры, накапливая знаки знаков либо заставляя старые и износившиеся знаки вступать в некий зловеший танец. Цифровые технологии принимаются с удовольствием, так как делают возможными все новые и новые изобретения чудесных знаков. Бёртон констатирует знаковую судьбу мира и принимает равноценность точек зрения: поскольку все является серией знаков, ни одна из серий не может претендовать на свою привилегированность.

²⁵ Движение камеры во время съемки. (Примеч. переводчика.)

²⁶ Автор имеет в виду ставшую известной фразу Жан-Люка Годара «Тревелинг — это вопрос морали». (Примеч. переводчика.)

²⁷ «Бэтмен» (1989), «Бэтмен возвращается» (1992) — фильмы режиссера Тима Бёртона. (Примеч. переводчика.)

4. Диспозиции и публичный успех

Использование цифровых методов в производстве современных фильмов возродило старый спор, вдохнуло новую жизнь в старые положения и придало некую очевидность ранее не часто встречающимся убеждениям. Правда, и мы это видели, что вопрос машины — это старая проблема, являющаяся предметом размышлений, связанных с кино. Однако развитие информатики возродило ее остроту: то, что мы считали фактом — «новые технологии вторгаются в сегодняшний кинематограф»²⁸, расширило поле социально проявляемых диспозиций (в смысле Виттгенштейна), которые определяют различные взгляды на кино. Проблема технологии делит всех кинозрителей (которые настолько разношерстны, что здесь невозможно использовать термин «сообщество») по их неодинаковым взглядам на кинематограф, который одни рассматривают как устройство для фиксации (такую позицию продемонстрировал Серж Даней), другие как самый современный из механизмов, способных создать оптическую иллюзию (так чаще всего считает Спилберг), и т. д. Мы воспользуемся замечаниями предыдущего раздела, чтобы попытаться понять логику различных современных социальных диспозиций в отношении использования в кино цифровых технологий.

Между двумя упомянутыми спорами, а именно: тем, который противопоставляет Ланцмана Спилбергу, с одной стороны, и тем, который противопоставляет Годара Бессону — с другой, существует очень большая разница. Ланцман и Спилберг признают, что живут в мире, в котором встречаются два типа различных объектов: вещи и знаки. Другими словами, они выделяют наличие характерных черт, позволяющих указать на реальность и означить ее. Напротив, Годар или Бёртон понимают мир (по крайней мере, об этом говорят нам заявленные ими намерения и фильмы) как однородную совокупность вещей-знаков, которые могут перемещаться, менять свою роль или функции, принимать одно, а затем другое состояние. Так вырисовывается первое различие, состоящее в том, что *реальность в одном случае представляет совокупностью вещей, в другом же — совокупностью знаков.*

Однако притязания, высказанные Ланцманом и Годаром, имеют коренное сходство: они заявляют, что поучают своих оппонентов *во имя*

²⁸ Понятие «факт» нельзя назвать простым; мы не будем вступать в дискуссии по этому поводу.

технологической ответственности. Оба заявляют, что нельзя делать с кино все, что захочется. Ланцман хотел бы, чтобы камера использовалась как проявитель уже присутствующей реальности, в то время как Годар стремится использовать операции монтажа (вкладывая в этот термин достаточно широкий смысл), чтобы продемонстрировать семиотическую организацию мира, т. е., поскольку мир является знаком, организацию этого мира. Оба утверждают, если говорить кратко, что нельзя делать с кинематографической технологией все, что захочется. Но для Спилберга все цифровые средства хороши, если надо воссоздать пространство концентрационного лагеря, а Бёртон определяет выбор технологии не соображениями прикладной этики, а эффективностью игрового воздействия. Нельзя с уверенностью утверждать и даже весьма маловероятно, что Спилберг или Бёртон не руководствуются никакими моральными соображениями в своей деятельности кинематографистов. Спилберг очень старается миметически воспроизвести отдельные черты окружающей обстановки в «Списке Шиндлера». А Бёртон наделяет семиотическую игру, которую он создает, функцией критики, адресованной знакам-клише, внутри которых мы перемещаемся. Годар же и Ланцман заявляют, что выбирают свои технические средства, исходя из моральных соображений, что совершенно не характерно ни для Спилберга, ни для Бёртона.

Кажется, что мы столкнулись с четырьмя различными взглядами на кинематографическую технологию, которые мы можем обозначить именами четырех режиссеров: Ланцмана, Годара, Спилберга, Бёртона. Эти взгляды формулируются в ответах на два вопроса. Первый касается концепции реальности. Возможные ответы — «мы живем в мире вещей» или «мы живем в мире знаков». Второй затрагивает *априорную* моральную роль кинематографических технологий: одни думают, что эта роль имеет решающее значение, другие считают ее незначительной. Поскольку каждый отвечает на два вопроса, получается четыре типа возможных позиций.

Можно было бы поддасться искушению считать, что эти споры и полемика не затрагивают «широкую публику», или, по крайней мере, что они ей не интересны. Однако нынешние изменения в технике демонстрации фильмов, отмеченные строительством крупных «кинематографических супермаркетов», показывающих десятков фильмов в великолепных залах, отсылают нас к предшествующему спору. Действительно, успех этих «киногородов» одновременно означает народный успех, которым пользуется технологическое кино. Последнее нашло в этих залах

подходящее место для своего показа. Следует, однако, отметить значительную разницу между кино Кэмерона и Спилберга и кино Бёртона и Бессона: самый большой триумф выпал на долю фильмов, использующих цифровую технологию для как можно более точной репрезентации вымышленной реальности. «Титаник», как мы уже сказали, отличается своей правильностью воспроизведения (*fidélité*) того, что нам известно о его крушении; «Парк юрского периода» ценен своим кропотливым натуралистическим изложением необычной исходной ситуации; а «Список Шиндлера» хочет скрупулезно воссоздать историю человека и его спасения. Все происходит так, как если бы, несмотря на прогнозы Лиотара, великие повествования вовсе не умерли и не похоронены²⁹. И знания нынешних практик создания образов, которыми обладают почти все зрители, не мешают им оценивать эти повествования в качестве таковых. То, что «Титаник» не был (или не только был) сделан в технике *фиксации*, как «Унесенные ветром», не мешает публике принять предлагаемое им историческое повествование, как она принимала рассказанное фильмом Дэвида О. Селзника³⁰. Другими словами, с одной стороны, публика не обманута и никогда не обманывалась: она знает (поскольку очень хотели, чтобы она знала), сколько технических усилий затрачено на подражание объективности давнего события (с этой точки зрения не могут не ошеломить заявления, подобные следующему: «Все виртуальные технологии распространяют неразгадываемое; но действительно ли неразгадываемое распространяется виртуальными технологиями, либо же это наш неразгадываемый мир создает технологию виртуального? Это не поддается разгадке!»³¹). Что не мешает ей оценивать также и то, что кажется ей *правдоподобием* (*vraisemblance*) фильма (если фильмы, подобные «Пятому элементу», пользуются почти сопоставимым успехом, то это, как мне кажется, из-за правдоподобия другого рода, имеющего отношение к насилию в том виде, в каком оно представлено нашим обществом).

Приемы такого режиссера, как Тим Бёртон, сразу же представляют современный мир и его технологию как культуру: захват вещи, ос-

²⁹ Я сделаю здесь одно не относящееся к нашей теме замечание: общественный успех сборной Франции по футболу, по моему мнению, многим обязан *образцовому рассказу* о ее многочисленных и непрерывных авантюрах, где достаточно неожиданных поворотов и сильных ощущений.

³⁰ Продюсер фильма «Унесенные ветром». (*Примеч. переводчика.*)

³¹ *Baudrillard J. Le Paroxyste indifférent. Paris: Galilée, 1998. P. 65.*

новная сущность которой — являться знаком, чтобы быть трансформированным в другой знак, требует беспристрастного отстранения от нашего мира и виртуозного владения его материалом. Понять наш мир как культуру, а не только как территорию, на которой следует самоутвердиться, доступно только тому, кто испытывает своего рода комфорт. Бёртон — кинематографист, которого любят журналы и иллюстрированные издания, но не всегда понимают популярные газеты.

Непримиримость Ланцмана и Годара находит мало отклика среди зрителей. Она сводится не только к желанию самоутвердиться в качестве художников, проклинаемых или вдохновленных. Оба они вписываются в кинематографическую традицию, где кино должно отчитываться за созданные фильмы перед обществом. Эти традиции продолжают жить и сегодня, и успех некоторых базеновского толка фильмов, снятых недавно в Англии (например, «Виртуозы»³²), не наводит на мысли о том, что подобная практика больше не существует.

Коротко говоря, технологическое обновление кинематографа, по всей вероятности, расширило круг представлений о кино с точки зрения как его производства, так и восприятия. Эти диспозиции противостоят друг другу, но не исключают друг друга, и кажется, что еще несколько рано делать выводы о смерти кинематографа.

³² Фильм Марка Хермана, Великобритания, 1996. (Примеч. переводчика.)

ЕКАТЕРИНА ЛАПИНА-КРАТАСЮК

**КОНВЕРГЕНЦИЯ ТЕЛЕВИДЕНИЯ И ИНТЕРНЕТА
В РОССИЙСКОЙ МЕДИАСИСТЕМЕ
ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ 2000-Х ГГ.**

Статья, предлагаемая вниманию читателя, была написана в 2006 г., и основной задачей ее было показать, как изменяется новостное вещание в России первой половины двухтысячных. Со времени написания статьи российское медиапространство значительно изменилось: исчезли телевизионные программы и даже целые каналы, о которых говорится в тексте, возросло количество пользователей Рунета, стали очевидны последствия распространения новых медиа и их влияния на повседневную культуру в России конца нулевых — начала 2010-х. Но самое главное — методология отечественных интернет-исследований обрела наконец формы и понятийный аппарат. Так, многие явления, которые описываются в статье как проявления «гибридизации в культуре», могли бы быть более точно определены с помощью широко употребляемых сегодня понятий «конвергенция», «мультимедийность» и «социальные медиа». Тем не менее статья представляет собой интерес, в первую очередь исторический, так как фиксирует очень своеобразный — переходный — период в развитии медиа постсоветского периода и, кроме того, дает представление о тех методологически вариантах, которые возникали в процессе развития интернет-исследований в России.

Стремительное развитие популярной культуры, особенно ее визуальной составляющей, привело к тому, что в начале XXI в. все возможные жанры и инварианты уже успели наскучить зрителю. Отдельные каналы массовой коммуникации не в состоянии больше изобретать

новые формы подачи формульных¹ сюжетов, поэтому зритель утрачивает чувство «актуального» и, следовательно, интерес к соответствующим медиа. Дальнейшее развитие средств массовой коммуникации (СМК) возможно только за счет слияния различных медиа, что и подтверждается появлением многочисленных гибридных форм: прессы о телевидении и кино, радио в Интернете, рекламы внутри фильмов и т. д.

Угасание интереса к непосредственному просмотру телевизионных программ сопровождается более широким «сигнальным» присутствием телевидения в других СМК: среди популярных жанров сегодня в России телепрограмма и обзор телепередач занимают одно из первых мест и уступают разве что прогнозу погоды. Телевидение продолжает выполнять важную социальную функцию — создавать у аудитории впечатление, что она «в курсе дел». Для этого достаточно знать, «что идет по телевизору», и, прочитав краткую рецензию, участвовать в обсуждении, минуя непосредственный просмотр. Поэтому особое значение начинают приобретать анонсы телепередач в глянцевых журналах, на радио и в Интернете. Не случайно такие высокие тиражи у журнала «7 дней», половину которого представляет собой аннотированная программа телепередач.

Такого рода «гибридизация» основного медиума — лишнее доказательство того, что телевидение — не информационный источник, а механизм социальной консолидации «the glue that holds society together»², средство конструирования идентичности, имеющее особое значение для обществ, в которых, в силу исторических причин, возникли серьезные проблемы самоописания.

С практической точки зрения медиагибриды являются наиболее рентабельными проектами в сфере СМК. С исследовательской же точки зрения они — культурный феномен, который будет определять структуру аудиовизуальной продукции ближайшего будущего, материал для исследования механизма «новой чувственности»³ и пространство репродукции и изменения важнейших социокультурных значений.

Медиасистема, сложившаяся в России после 2000 г., может быть определена как «масс-медиа под государственным контролем в окру-

¹ Подробнее об этом см.: *Cawelty J. G. Adventure, mystery and romance: Formula stories as art and popular culture. Chicago, 1976.*

² *Monaco J. How to Read a Film. Movies, Media and Beyond. Oxford University Press, 2009. P. 519.*

³ Подробнее об этом см.: *Аронсон О. Метакино. М.: Ad Marginem, 2003.*

жении коммерческих СМИ **против** Интернета»⁴. Фактически это оппозиция телевидения и Интернета, несмотря на то что на телевидении очевиден кризис идей и царит скучное однообразие, а количество пользователей Сети по-прежнему невелико.

Тем не менее именно сравнение телевидения и Интернета позволяет создать модель описания структуры репрезентации действительности, характерной для системы современных российских СМК в целом. Причины этого кроются как в имманентной, наднациональной специфике форматов ТВ и Интернета, так и в некоторых особенностях, характерных для постсоветского общества.

Телевидение и Интернет замыкают поле СМИ на себя уже в силу технических и «бытийных» особенностей каждого из этих медиумов: в определенном смысле не существует «глобального» телевидения, как не существует и «местного» Интернета. Но это отнюдь не снимает вопрос национальной специфики, напротив. В контексте исследования российского телевидения и Рунета «глобальная» специфика соответствующих СМК важна, прежде всего, как коллекция заданных форм, отбор которых производится, исходя из конкретных, «местных», задач и условий. Такого рода культурные механизмы описываются с помощью понятия «глокализация». Для постсоветской системы медиа характерно производство своеобразных образцов сращивания «западного» и «советского», причем и то и другое может в разные периоды времени выступать и как конвенция, и как инвенция. Российское медийное пространство — это удобный «колониальный» рынок, где еще работают самые простые формы воздействия, и в этом смысле возможна торговля «залежалым» товаром. С другой стороны, здесь происходит быстрое и неподконтрольное присвоение «чужих», уже готовых форм для трансляции «локальных» значений.

В качестве небольшого отступления приведу два примера «местной» реализации универсальных жанров. На телевидении это экранизации классики как форма «качественного мыла», рассчитанного на прайм-тайм. Псевдоисторические теленовеллы образца «Петербургских тайн», костюмные постановки с мармеладными сюжетами, «жесткие романсы», снятые в одной комнате, но с непременным участием «звезд» советского кино, уступили место дорогим (по российским масштабам) телеверсиям хрестоматийных романов XIX—начала XX в.,

⁴ Засурский И. Реконструкция России. Масс-медиа и политика в 90-е годы. М.: Изд-во МГУ, 2001. С. 279.

таким как «Идиот», «Мертвые души», «Мастер и Маргарита». В 2006 г. на телеэкраны был выпущен интернациональный «Тихий Дон» Сергея Бондарчука и ожидается очередная интерпретация Достоевского — сериал «Братья Карамазовы». Все эти проекты — часть неписаной программы восстановления государственности за счет скрещивания жанров советского телевидения и коммерческих жанров масскульта.

В Интернете наиболее интересным примером реализации «западного» феномена на российской почве является «Живой Журнал». LiveJournal, возникший в Америке как форма коммуникации подростков, стал в России своеобразным СМК для 30-, 40-летних интеллектуалов, полуэлитным, полудиссидентским пространством неподконтрольного обмена мнениями и самовыражения⁵.

Возвращаясь к вопросу о национальной специфике СМК, стоит упомянуть, что освоение западных (коммерческих) форм вещания происходило в России в сравнительно короткий период времени, и поэтому советские стереотипы отношения к СМК и «советский» стиль передач актуальны до сих пор.

Ни одно из средств массовой коммуникации в постсоветской России не является в полной мере коммерческим: газеты, журналы и каналы существуют не благодаря популярности у аудитории и высоким рейтингам, а, прежде всего, благодаря желанию спонсоров. Рейтинги в России (как, впрочем, и в США, но по другим причинам⁶) — ненадежный источник информации о вкусах и предпочтениях публики, потому что, во-первых, большое сомнение вызывает само наличие независимых маркетинговых служб, а во-вторых, высокие рейтинги того или иного канала — часто просто следствие безальтернативности.

Примером «безальтернативности» является, прежде всего, ситуация на телевидении середины 2000-х, когда собственниками фактически всех российских телевизионных каналов оказываются государственные структуры. В России специфика телевидения как СМК многократно усиливается тем, что телевизионные каналы, в «советском» стиле, с завидным упорством строят единый образ мира, а зрителю достаточно просто ежедневно убеждаться, что эта «стройка века» еще

⁵ Подробнее об этом см.: *Gorny E. Russian LiveJournal. The Impact of Cultural Identity on the Development of a Virtual community // Henrike Schmidt, Katy Teubener, Natalja Konradova (Eds.) Control + Shift. Public and Private Usages of the Russian Internet. 2006. P. 73–90.*

⁶ Подробнее об этом см.: *Monaco J. Op. cit. P. 524–533.*

не заброшена. В то время как телевидение усердно трудится над воспроизводством «национальной идеи», телевизионная аудитория спокойно существует без оной, не отказывая тем не менее себе в удовольствии ежедневного телеединения со страной⁷. Постсоветским можно назвать парадоксальное сочетание привычки к ежедневному просмотру телепередач и привычное недоверие к государственным источникам информации, а также пассивность и умение читать между строк. Эти свойства российской телеаудитории соответствуют понятию «негативная идентичность», предложенному исследователем советского и постсоветского общества Л. Д. Гудковым. Негативная идентичность определяется как «наиболее архаичный способ группообразования и социализации, установления целого через запрет, табу или суггестивную угрозу»⁸. Телевидение, в силу своих особенностей, является в современном мире главным инструментом воспроизводства групповой идентичности. В России же из-за парадоксов «негативной идентичности» воспроизводство на телевидении запретов, табу и угроз еще больше привязывает зрителей к телевизору, так как одновременный телепросмотр является чуть ли не единственной возможностью почувствовать себя частью социального целого.

Российское телевидение 2000-х потерялось где-то между двумя моделями вещания: государственный контроль и отсутствие конкуренции, с одной стороны, и коммерческий характер современного российского телевидения — с другой приводят к тому, что в эфире осталось очень мало удовлетворяющих и публику, и хозяина тем и жанров. Постсоветское телевидение бесконечно тиражирует одни и те же формы: несколько моделей сериалов, праздничный концерт, реалити-шоу и вечный КВН. Замыкание телевидения на себя особенно очевидно в связи с волнообразным распространением жанра «танцев со звездами». В реалити-шоу, которые должны делать героем «простого человека», снимаются почти исключительно знаменитости шоу-бизнеса, политики и спорта. Кроме того, распространение получил жанр, в котором звезды-профессионалы выступают в качестве дилетантов: в кулинарных поединках, на льду и в спортивных состязаниях. Таким образом,

⁷ Подробнее об этом см.: *Дубин Б.* От инициативных групп к анонимным медиа: массовые коммуникации в российском обществе // *Pro et Contra.* № 5, 4 (Осень).

⁸ *Гудков Л.* Негативная идентичность. Статьи 1997–2002. М.: Новое литературное обозрение — «ВЦИОМ-А», 2004. С. 272.

упрочивается непроницаемость телеэкрана для «простого человека»: его фигура исключена даже из передач, предполагающих интерактивность. Телезрителю разрешено только наблюдать — и это, естественно, должно увеличить популярность Интернета, где пользователь обладает большей свободой выбора и может не только наблюдать, но и играть, комбинировать, конструировать и просто существовать.

Особенно интересно, как за последние пятилетие изменились российские информационные программы, *новости и комментарии*, сфера, в которой «массмедиа распространяют неведение в форме фактов»⁹. Помимо того, что новости — это традиционный объект изучения для исследователей медиа, в России они представляют собой «стержень телевизионного мира»¹⁰ и формируют основу жанров, возникающих на пересечении телевидения и Интернета.

Негласный запрет на дискуссионность приводит к тому, что внутренние политические проблемы в телевизионных новостях 2000-х представлены в «советском» стиле: в качестве обязательного открывающего блока выпусков на центральных каналах, включающего типовые сюжеты и весьма ограниченный список персонажей. Стремление сохранить стоимость рекламного времени на канале и привлечь аудиторию приводит к тому, что все больше и больше сюжетов информационных программ посвящается «утилитарным» новостям: о пищевых добавках, пробках на дорогах и открытии новых магазинов, а также «новостям из зоопарков»: репортажи о рождении экзотических детенышей стали рутиной телеэфира. В то время как разнообразие на телевидении в целом заметно уменьшается, разнообразие новостных программ постоянно растет. Попытка компенсировать дефицит «серьезных» новостей приводит к появлению все новых и новых жанров информационных программ: помимо разнообразных криминальных новостей (Программы «Петровка, 38», «Вести. Дежурная часть», «Криминальная Россия» и т. д.) и новостей о катастрофах транслируются «Новости культуры», новости музыки, кино и шоу-бизнеса, кулинарные новости на телеканале «Домашний» и т. п.

В авангарде «альтернативных новостей» стоит сегодня программа «Времечко», в которой обсуждаются два главных сюжета: «первый — на социальную тему (условно ее можно обозначить как «Я и государ-

⁹ Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005. С. 45. (Niklas Luhmann. Die Realitat der Massenmedien)

¹⁰ Дубин Б. Указ. соч.

ство»). Цены, дедовщина, жилье — общая для всех (или очень многих) проблема рассматривается на конкретном примере. Второй сюжет — на бытовую, личностную тему («Я и Я»): как быть, если у соседа живет свора собак, разрешать ли жениться малолетним и т. д.»¹¹.

Еще один пример «альтернативной» новостной стратегии — заключительная фраза ведущего «Других новостей» на Первом канале: «Помните, что в мире и без политики много важного и интересного!»¹². Такая стратегия может быть направлена на то, чтобы отвлечь зрителя от общегосударственных тем, убедить его, что политика не его дело: не случайно политики, обладающие наиболее высоким статусом, самоустраняются из телеэфира: наиболее ярким примером является почти полное — и демонстративное — отсутствие будущего президента на экранах во время предвыборного месяца.

С другой стороны, темы «альтернативных новостей» действительно соответствуют интересам зрителя и, если и намекают, что его роль в принятии решений в области большой политики сведена к минимуму, то также показывают направления «выполнимых» дел. Так, уже упоминавшаяся программа «Времечко» осуществляет локальные акции, не касающиеся ситуации «наверху», но опосредованно намекающие на ее изъяны. В целом, телевидение предлагает не расстраиваться по поводу изъянов российской демократии и заняться уборкой территории, шоппингом или прикладной зоологией. Такие интересы граждан, по мнению М. Маклюэна¹³, и указывают на подлинную демократию, ибо опасно, когда проблемы политики становятся важнее карьеры и толстых бедер.

Кстати, именно в информационных и информационно-аналитических программах практикуется в целом нераспространенная на российском телевидении интерактивность: бегущая строка с сообщениями зрителей, блиц-опросы, звонки в студию и т. д.

На сайтах телеканалов в Рунете именно содержание информационных программ и его обсуждение — на форуме, в чате и т. д. является наиболее востребованным. Интернет в данном случае компенсирует недостаточную интерактивность новостных программ, их разбросанность во времени и безальтернативность. Конвергенции форматов двух

¹¹ Времечко (2006).

¹² Другие новости (2006). Первый канал. Эфир 29.11.2006.

¹³ Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М., 2003. (McLuhan Marshall. Understanding Media: the Extentions of Man).

медиа приводит в данном случае к тому, что в Интернете представлена наиболее качественная и дискуссионная форма телевизионных новостей.

Еще одной причиной выделения оппозиции ТВ vs. Интернет в качестве структурообразующей на российском медийном пространстве является специализированная роль, которую выполняют другие российские СМК. Так, на сегодняшний день в России нет печатных изданий, посвященных общезначимым проблемам политики, экономики и культуры, т.е. нет общенациональной газеты. В то же время количество специализированных изданий, посвященных недвижимости, машинам, религии, младенцам и т. п., остается неизменно большим.

Интересна возросшая в последнее время роль радио, ставшего СМК для занятых людей, альтернативой телевизору и дополнением к Интернету. Но радио, именно в силу вышесказанного, остается «фоновым» СМК, в этом смысле соотносимым с телевидением («television is more like radio than it is different from it»¹⁴), но несравнимым с ним по «степени присутствия» в жизни российского гражданина.

Наконец, Интернет может рассматриваться как равноправный соперник ТВ еще и потому, что Сеть — это первый и главный источник информации для журналистов. Несмотря на то что количество пользователей Интернета в России по разным источникам не превышает 20 % населения, роль Сети в создании «медийных» значений остается неизменно высокой. Источники информации для СМК в России весьма ограничены: одни и те же ресурсы используются самыми разными каналами и изданиями, отсюда — однообразие информации в различных источниках и миф о тотальном государственном присутствии. Неожиданное внимание всех СМК к одному и тому же сюжету, будь то процесс по делу Ходорковского, падения самолетов или нападения бойцовских собак на детей, может создать впечатление спланированной — и оплаченной — акции, но на самом деле это, скорее всего, результат одновременного посещения большинством журналистов конференции одного из немногочисленных российских информационных агентств. Пьер Бурдые описывал однообразие на телевидении как одно из основных свойств этого медиума, анализируя материал французского и шире — европейского и любого коммерческого телевидения¹⁵. Тем не менее

¹⁴ Monaco J. Op. cit. P. 519.

¹⁵ Бурдые П. О телевидении и журналистике. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», Институт экспериментальной социологии, 2002.

причины однообразия на российском телевидении первой половины 2000-х гг. имеют, на мой взгляд, качественно иную природу.

Произвольность и произвол, царящие в сфере принятия решений, когда дело касается медиа, настолько часто упоминаются практиками российских СМК, что, видимо, должны уже рассматриваться как значимые категории и подвергаться научному анализу.

Это отражается и на профессиональной лексике журналистского сообщества. Так, например, частота употребления модного слова «формат» обратно пропорциональна пониманию его значения. Это термин имеет достаточно точное определение и в традиции *media studies*, и в практике «западной» журналистики. В русском же языке слово «формат» приобрело почти мистическую ауру и маркирует неопределимое и недостижимое таинство успеха, в то время как научные и коммерческие основания этого термина почти забыты.

Интернет в России тоже активно мистифицируется — как пользователями Сети, так и теми, кто так и не получил в нее доступа. Упомяну лишь один аспект, связанный с мистификацией Интернета, а именно вопрос, почему, несмотря на то что Интернет дает возможность создания «мета-национальной» коммуникативной ситуации, пользователи, а вслед за ними и историки¹⁶ русскоязычного сегмента Сети употребляют слово «Рунет» (русский Интернет), формируя тем самым виртуальное сообщество по «этническому» признаку?

Является ли это доказательством уникальности Рунета (ведь мы не слышали ни о французском, китайском или американском Интернете, а Интернет и Рунет существуют как почти не связанные друг с другом пространства), или это просто маркировка проблемы постсоветской идентичности? В условиях отсутствия общих категорий самоописания «прилагательное *русский* призвано автоматически придавать существительному новое значение»¹⁷ и, употребляемое особенно часто, становится «пустой вербальной оболочкой». Автор процитированной статьи Г. И. Зверева, говоря о прилагательном «русский» в учебниках истории и культурологических публикациях, фиксирует попытку замаскировать отсутствие значимого содержания сентиментальным национализмом.

¹⁶ Кузнецов С. Ощупывая слона. Заметки по истории русского Интернета. М.: Новое литературное обозрение, 2004.

¹⁷ Зверева Г. «Присвоение Прошлого» в постсоветской историософии России (дискурсивный анализ публикаций последних лет) // НЛО. 2003. № 59. С. 540–556.

Но в случае с русским Интернетом прилагательное «русский» приобретает противоположный смысл и маркирует значение «элитарности», на что указывает сама апелляция к русскому языку, в отличие от английского — не общедоступному; и «единства» как оппозиции «расколотому» постсоветскому обществу. Соответственно, Рунет воспринимается как чуть ли ни единственное антиофициальное медийное пространство в современной России, отсюда отождествление Рунета с публичной сферой (в понимании Ю. Хабермаса), разговоры о киберкоммунизме и т. д.

Рунет обладает серьезным культурным потенциалом и, по мнению многих его создателей и пользователей, является зеркалом, совестью и интеллектом целой эпохи. И все же главной особенностью Рунета следует признать его «элитарный» характер — в остальном доказать наличие факторов, существенно отличающих его (как, впрочем и российское телевидение) от форм медиа западных стран, достаточно сложно. Специфичным для российских медиа является скорее способ саморепрезентации: демонстративное стремление определить свои позиции по отношению к власти в качестве «вассалов» или оппозиции, маскирующее коммерческую подоплеку многих явлений — на телевидении или же риторика «закрытого клуба» — в Рунете.

Кстати, появление в 2005 г. «Премии Рунета» показывает, что контркультурный потенциал русского Интернета не является препятствием для включения Рунета в систему политической социализации, характерной для постсоветской «попкультуры». Церемония вручения этой премии — яркий пример несоответствия формы и содержания: жанр телеконцерта, воссозданный «Голубой огонек», утрированное ретро и — чествование наиболее современного, по крайней мере для России, медиума. Такие мероприятия маркируют не только возрастающую озабоченность государства по поводу немногочисленных неподконтрольных ему медийных сфер, но и стремление самодеятельного по происхождению русского Интернета обрести официальную поддержку и элитную родословную. Сама форма символического приза представляет собой противоречивое сочетание элементов: лауреатам вручают статуэтку, представляющую собой классическую колонну с водруженными на нее буквами RU¹⁸.

¹⁸ Подробнее об этом см.: (Counter) Public Sphere(s) on the Russian Internet // Henrike Schmidt, Katy Teubener, Natalja Konradova (Eds.) Control + Shift. Public and Private Usages of the Russian Internet. 2006. P. 51.

К 2006 г. стало очевидно, что панорама российских медиа несколько отличается от того пугающего образа, который в последние годы создавали исследователи постсоветских СМИ и отечественные публицисты. Почти тотальный государственный контроль над всеми общероссийскими телевизионными каналами не привел ни к зомбированию зрителя, ни к вытеснению телевидения Интернетом. Количество пользователей глобальной Сети и ее русского сегмента — Рунета возросло, но не настолько, чтобы это можно было бы назвать «информационным эскапизмом»: основной рост количества пользователей в России, как и во всем мире, происходит за счет играющих и алкающих понимания подростков, а не за счет граждан, ищущих альтернативный источник информации. Как информационный источник Рунет — по-прежнему элитарное средство массовой коммуникации, а разочарование зрителя однообразным и стремительно скучнееющим телевидением не привело к всплеску гражданской активности, а скорее к возрастанию популярности видео и падению интереса к информационным программам и информационному жанру как таковому. Эта тенденция, впрочем, не уникальна для России: американские авторы уже несколько десятилетий назад писали о победе развлекательных жанров над информационными, но если одни видели в этом опасности для гражданского общества, то другие, напротив, считали эту тенденцию залогом разнообразия и демократичности телевидения.

Таким образом, возвращаясь к упомянутой несколькими страницами выше оппозиции «Телевидение против Интернета» в качестве центральной конструкции российской медиасистемы, следует оговориться, что эта оппозиция часто размывается в конкретных проектах и акциях. Например, «вброс» масштабной политической дезинформации во время предвыборных кампаний начинается, как правило, с Интернета и только потом подхватывается на телевидении и в печатных СМИ. Любопытно также отметить негативное отношение не только российского телевидения, но и Рунета если не к идеям, то к риторике «гражданского общества», разговоры о котором на телевидении маркируются как «чуждое», в Рунете — как лицемерное содержание.

Рунет как поле революционной борьбы, как новое воплощение публичной сферы Хабермаса¹⁹, виртуальный свободный обмен мнениями

¹⁹ *Habermas, J.* The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society / Translated by Thomas Burger with the assistance of Fredrick Lawrence. Cambridge, Massachusetts, 1991.

в имперской реальности современной России — образ соблазнительный, но иллюзорный, как любой спецэффект.

И тем не менее именно в России Интернет в силу своей относительной новизны, — пространство с очень высоким медиа-потенциалом. Телевидение, традиционно обладающее самой большой аудиторией, но столкнувшееся с падением собственной популярности, стремится сегодня освоить пространство Сети, в то время как Интернет, пробивающийся к широкой аудитории, пытается укорениться на территории телевидения. Альтернативные преимущества этих двух каналов подготавливают почву для создания телесетевых гибридов — жанров, в направлении которых, по всей видимости, и будут развиваться современные медиа.

Слияние телевидения и Интернета представлено в современной культуре множеством форм, отличающихся соотношением присутствия каждого из этих двух медиа в гибридной конструкции — от использования сетевого форума во время ток-шоу до передач, полностью посвященных новинкам Интернета и построенных «по сетевому принципу». Особый интерес представляют сайты российских телевизионных каналов (домашние страницы Первого канала²⁰, телеканала «Россия»²¹, НТВ²², РЕН-ТВ²³ и др.), а также немногочисленные пока телевизионные каналы, ведущие свою родословную от и из Интернета (телеканал Рамблер²⁴, РБК²⁵). Эти феномены замечательны прежде всего тем, что в них один из медиумов полностью перемещается на территорию «противника», и поэтому изменяется в соответствии с другим медийным жанром.

Сайты российских телевизионных каналов — это, прежде всего, информационные ресурсы, два основных типа новостей на которых — «всесветские новости» и информация о соответствующем телеканале. Поэтому сайты каналов существуют в рамках жанра новостных сайтов, соотносятся и, в определенной степени, конкурируют не только с сайтами печатных изданий (например, пионером интернет-журналистики Известиями.Ру²⁶) и сайтами информационных агентств (например,

²⁰ <http://www.1tv.ru/>

²¹ <http://www.rutv.ru/>

²² <http://www.ntv.ru/>

²³ <http://www.ren-tv.com/>

²⁴ <http://www.rambler-tv.ru/>

²⁵ <http://www.rbctv.ru/>

²⁶ <http://www.izvestia.ru/>

РИА «Новости»²⁷ или Интерфакс²⁸), но и такими исключительно сетевыми ресурсами, как Полит.Ру²⁹, Газета. Ру³⁰, Дни.Ру³¹ и т. д.

Среди информационных сайтов сайты телевизионных каналов не являются наиболее рейтинговыми или статусными ресурсами: по степени участия в формировании общественного мнения они уступают Газете. Ру, Полит.Ру и др., по широте охвата информации — сайтам информационных агентств, таким как РИА-Новости или Интерфакс, по смелости, скандальности и «желтизне» — ресурсам Грани.Ру³², Дни. Ру, Утро.Ру³³ и т. д. И все же некоторые свойства, унаследованные от телевидения, позволяют сайтам телевизионных каналов занять свою нишу в Рунете. Расчет на широкое и недифференцированное потребление, характерное для телевидения, сохраняет свою значимость и в таком «малопосещаемом» СМК, как Рунет. Сайты телеканалов являются в Рунете своеобразным окном в медиамир и, соответственно, в «большой» мир, для коего телевидение является главным инструментом конструирования и консолидации. Неудивительно будет, если выяснится, что многие посетители впервые вошли в Сеть, чтобы просмотреть телепрограмму или прочитать синопсис пропущенного эпизода сериала, и, таким образом, открыли для себя Интернет.

При рассмотрении более широкого контекста — сравнении информационных программ на телевидении и в Рунете выясняется, что информация недостаточна и однообразна и в том и в другом СМК, но за счет специфических визуальных техник, используемых каждым из двух медиа, а также различной организации времени телезрителя и пользователя Интернета у аудитории возникает стойкое убеждение, что новости на телевидении «линейны» и ангажированны, а в Рунете — разнообразны и объективны. Обязательная «лента» новостей подчеркивает актуальность и неподконтрольность цензуре, перемежение серьезных тем «желтыми» возвращает к значению слова «новость», многочисленные панели поиска указывают на разные пути получения информации, и

²⁷ <http://www.rian.ru/>

²⁸ <http://www.rian.ru/>

²⁹ <http://www.polit.ru/>

³⁰ <http://www.gazeta.ru/>

³¹ <http://www.dni.ru/>

³² <http://www.grani.ru/>

³³ <http://www.utro.ru/>

таким образом информационные сайты Рунета сохраняют репутацию единственного независимого СМК в современной России.

Но, как уже было сказано, быстро обнаружить информацию по интересующему вопросу через новостные сайты возможно лишь в редких случаях. Как правило, через пять минут поиска монитор уже изрезан открытыми окнами, последовательность которых напоминает бесконечный коридор обращенных друг к другу зеркал: названия статей возбуждают аппетит и обманывают, побуждая переходить по ссылкам на все новые и новые однообразные сообщения.

«Прочитать» новостной сайт невозможно — для работы с ним необходима техника «рассеянного восприятия» (по В. Беньямину³⁴). Простой визуальный прием — перегруженность экрана — позволяет новостным сайтам сохранить репутацию объективного источника и успешно конкурировать с телевизором. Это тем более верно для России, поскольку здесь «дискомфорт» Интернета, именно в силу характерной для «негативной идентичности» подозрительности, является условием комфорта и доверия. Вообще, «дискомфорт» Интернета — это условие принятия фигуры читателя (зрителя), в то время, как современное российское телевидение на большей части своего пространства зрителя вообще отрицает.

В условиях недостаточности и однообразия информационных источников главным инструментом формирования имиджа новостного сайта становится для сетевых журналистов метод размывания общегосударственной «повестки дня», представленной, в основном, на телевидении.

Техника «agenda-setting»³⁵ — формирование представлений аудитории о значимости того или иного события за счет манипулирования количеством экранного времени, посвященного той или иной теме, — имеет на постсоветском телевидении ряд «местных» особенностей. В частности, значимое исключение некоторых пунктов повестки дня из эфира может быть и попыткой исключить тему из оперативной памяти аудитории, и, наоборот, способом придать теме наиболее высокий статус³⁶. Не останавливаясь подробно на особенностях постсоветской «повестки дня», отмечу лишь, что сама иерархия теленовостей вычитывается без

³⁴ Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю. А. Здороваго. М.: Медиум, 1996.

³⁵ См., например: *McCombs M., Shaw D., Eyal Ch., Graber D., Weaver D. Media Agenda-Setting in the Presidential Election. New York, 1981.*

³⁶ См. выше с. 584–585.

особых усилий: в рамках больших блоков «Происшествия», «Политика», «Экономика», «Культура» «центральные» новости всегда имеют преимущество перед «местными», набор героев ограничен, дискуссионность оттеснена за рамки «серьезных» новостей и допускается лишь в некоторых программах, да и в тех имеет либо декоративный (передача «Однако»), либо исторический (программа «24») характер.

Традиционная повестка дня представлена и визуально выделена на многих новостных сайтах и создает рамку как в прямом, так и в переносном значении этого слова. Даже в такой «независимой» газете, как Утро.Ру, верхняя строка рубрик вполне узнаваема: «Новости», «Политика», «Экономика», «Происшествия», «Культура», «Жизнь». Обращает на себя внимание дублирование рубрик в электронных газетах с традиционной иерархией тем: первым часто является раздел «Новости», куда, по сути, включаются и модули из других рубрик. Например, в Газете.Ру рубрики «Первая» и «Новости» работают как механизм двойной актуализации и полностью составлены из материала более традиционных разделов «Политика», «Финансы», «Общество», «Комментарии», «Культура» и т. д.

В других электронных газетах традиционная иерархия заметно скорректирована: первая рубрика на Грнях.Ру называется «Мнения», а после традиционных «Политика» и «Общество» следуют «Акции протеста». На некоторых сайтах «повестка дня» вообще вытеснена лентой новостей. Например, на Полит.Ру лента строится по хронологии и включает новости из всех рубрик.

Гораздо большую значимость на новостных сайтах приобретает «желтая» рубрика: в уже упоминавшейся газете Утро. Ру она называется «Жизнь», на сайте Дни.Ру — «Шоу-бизнес» и т. д.

И наконец, новостные сайты обязательно включают рубрики, представляющие частные мнения знаменитых людей, комментарии экспертов и читательские форумы — формы, размывающие схему как в смысле, так и визуальном отношении.

Таким образом, новостные сайты являются опасным конкурентом телевизионным новостям и альтернативным способом формирования общественного мнения не только за счет игнорирования традиционной «повестки дня», но и за счет чересчур прямолинейного ее обнажения.

Рассмотрим теперь в качестве примера информационных сайтов сайты российских телевизионных каналов.

Сайты российских телеканалов не ограничиваются информацией о соответствующей части телеэфира и претендуют на то, чтобы быть

самостоятельными информационными источниками: раздел «Новости» занимает важное, часто первое место на главных страницах сайтов (сайты каналов «Первый»³⁷, ТВЦ³⁸, НТВ³⁹, РЕН-ТВ⁴⁰). Из этого правила есть и весьма заметные исключения, например, развлекательный канал СТС и образовательно-нравоучительный «Домашний». На сайте СТС⁴¹ слово «Новости» занимает одно из первых мест, и присутствует даже разделение на «Новости» и «События», но в действительности в обоих разделах речь идет лишь о новостях и событиях в мире шоу-бизнеса. На сайте канала «Культура» присутствуют только «Новости культуры», продолжая традицию противопоставления «культуры» и «политики». Сайт канала «Домашний»⁴² — единственный ресурс из рассматриваемых сайтов, где вообще нет новостей. «Домашний» позиционирует себя как «телеканал про жизнь», что в Рунете должно ассоциироваться с «желтой» тематикой: соответствующая рубрика на Утро. Ру называется «Жизнь», в Газете.Ру — «Из жизни». И тем не менее на сайте канала «Домашний», как, впрочем, и на сайтах других каналов, нет «желтой» рубрики — и это значимый пример различия лексики и правил Интернета и телевидения.

В остальном сайты телеканалов — пример того, как телевидение осваивает визуальные, технические и коммерческие приемы другого СМК и «выходит за собственные рамки», привлекая аудиторию за счет компенсирования в Интернете тех своих сторон, которые наиболее слабы при актуальном телепоказе. Фактически сайт канала — это большая заставка, несущая и акцентирующая символику канала, но уведящая от непосредственного просмотра: отсюда и актуализация того, что маргинально или отсутствует на телевидении, — новостей (в то время, как наиболее интересными для телеаудитории являются фильмы и сериалы, программы, информации об учредителях канала, его целях и т. д.).

В качестве небольшого case study рассмотрим сайты двух наиболее статусных из поддерживаемых государством общероссийских каналов — Первого канала и канала «Россия»⁴³.

³⁷ <http://www.1tv.ru/>

³⁸ <http://www.tvc.ru/center/>

³⁹ <http://www.ntv.ru/>

⁴⁰ <http://www.ren-tv.com/>

⁴¹ <http://www.ctc-tv.ru/>

⁴² <http://www.domashniy.ru/>

⁴³ <http://www.rutv.ru/>

На сайте Первого непосредственно под большой декоративной панелью с символикой канала находится кнопка «Новости». Новости и занимают почти все пространство первой страницы сайта. Слева сверху вниз следуют основные темы — пункты «повестки дня»: «Политика», «Экономика», «Общество», «В мире», «Культура» и т. д. Информация об эфире занимает совсем небольшую, но наиболее динамичную часть пространства сайта: бегущие строки в рубрике «Внимание!», рубрика «Эфир», кнопка «Программа» в конце страницы. Кроме того, среди основных тем фигурируют кнопки, совпадающие с названиями передач Первого канала, — «Другие новости», «Однако», «Времена». Но только разделы «Однако» и «Времена» — с портретами ведущих, калькой содержания и разъяснениями целей — являются репрезентациями передач. На первой странице сайта Первого канала телевидение «прячется» за новостями, ангажированность этого канала сознательно размыва, он претендует на то, чтобы быть серьезным информационным источником. Коммерческая составляющая сайта — именно через сайт легче всего за деньги попробовать стать участником той или иной телепрограммы — это тоже знак «современности», «постсоветского», в то время как на телеканале сознательно культивируются некоторые черты советского телевидения. Наконец, лента новостей и обязательный «Форум» символизируют объективность и заинтересованность в дискуссии.

В отличие от Первого, сайт канала «Россия» — один из немногих сайтов, где на первой странице новостей нет, есть только рубрики, освещающие новости о канале: «Телепрограммы», «Все кино», «Передачи», «Интерактив», «О компании». Это пример совсем другого телеканала, который не борется за имидж и место в Рунете, а просто использует пространство другого СМИ для распространения информации о своем канале (но не для его пиара). Такой сайт вполне соответствует каналу, который он представляет, поскольку, находясь под наиболее сильным государственным контролем, «Россия» является каналом с наиболее отчетливой и прогнозируемой «повесткой дня». Перенесение ее на сайт не только не повысило бы популярность «России», но, в связи с названной выше тенденцией к расшатыванию «повестки дня» на информационных сайтах Рунета, способствовало бы возрастанию недоверия к ресурсу. В данном случае можно наблюдать более осторожную стратегию телевидения «на территории противника»: ведь мало найдется людей, которые не интересуются телепрограммой, кино и погодой.

Визуальная пресыщенность зрителя и вместе с тем потребность в изобретении все новых медиаформ определяют неизбежность появления гибридных конструкций в сфере медиа, которые, не являясь ни наиболее популярными, ни наиболее долговечными, отражают тем не менее основные тенденции в развитии средств массовой коммуникации.

Среди всех гибридных конструкций примеры слияния телевидения и Интернета — наиболее консервативного и наиболее гибкого в использовании времени зрителя (пользователя) СМК — кажутся вероятными источниками новых медиаформ. Примеры соединения телевидения и Интернета имеют особое значения для постсоветской медиасистемы, так как в современной России специфика различных медиажанров определяется, кроме имманентных особенностей телевидения, радио, Интернета, еще и исторической традицией включения «советского» или «несоветского» содержания. Но независимо от культуры, на поверхности которой они появляются, гибридные медиаконструкции соединяют скорость и «необязательность» одних медиа со статусом и популярностью других.

ЖАН-ЖАК ВУНЕНБУРГЕР

Перевод с французского
Виктории Чистяковой

КИНО ВСТРЕЧАЕТ НОВЫЕ МЕДИА

Первая публикация: *Wunenburger J.-J. Le cinéma face aux nouveaux médias / Cinéma et audiovisuel, nouvelles images, approches nouvelles*, sous la dir. de Odile Bächler, Claude Murcia, Francis Vanoye, Actes du Congrès (1998) de L'A.F.E.C.S.A.V., Cluny, L'Harmattan, 2000. P. 29–34.

Развитие кино как индустрии и искусства обусловлено трансформациями способов производства и распространения его собственных образов, но зависит также и от общего развития сферы образных медиа. Между тем именно она претерпевает в конце XX в. резкие и беспрецедентные изменения, которые не могут не иметь последствий для эстетики кино. По правде говоря, мы еще страдаем от дефицита настоящей науки об изображениях, чего-то наподобие имагологии (*imago-logie*), которая для сферы изображений выступала бы тем, чем для вербального языка служит лингвистика. Ибо семиотика, которая только и делает, что распространяет на визуальные образы способы прочтения знаков словесных, далека от того, чтобы отвечать с этих позиций всем потребностям в понимании изображений. При этом такого рода наука об изображениях становится все более и более необходимой по мере того, как ускоряются изменения основ визуальных образов, происходит преобразование их в цифровую форму, циркуляция в Интернете и т. д. Спонтанный подход, с его восхищением искусством изображений, незнанием развития технологий и логики поведения зрителей, которые все чаще становятся участниками и даже авторами изображений, оказывается все менее и менее приспособленным для решения проблем психологического, социологического, педагогического, эстетического и даже этического характера — проблем, вызван-

ных инфляцией средств изготовления и распространения визуальных образов, статичных и движущихся, естественных и искусственных. Хотелось бы в этой связи кратко и в общих чертах напомнить о нескольких основных особенностях современной ситуации, которые свидетельствуют как об имеющейся надежде, так и о существующей опасности для нашей цивилизации образов.

Сенсационные инновации...

В соответствии со сложившейся традицией образ всегда ассоциировался с репрезентацией чего-то нереального, поскольку само понятие образа по определению предполагало исчезновение или замену реального референта. Однако с приходом фотографии, а затем кино образ смог начать претендовать, при определенных условиях, на то, чтобы считаться точной имитацией действительности. Новые электронные изображения идут еще дальше, так как они теперь способны заменять реальность, симулировать ее и даже превосходить, что делает из них новое орудие истины и власти. Изображение приближается тем самым к реальности, позволяет видеть «как если бы мы были там», а иногда даже позволяет усмотреть то, что ускользало от восприятия. Эта новая возможность приводит, конечно, к стиранию границ между реальным и нереальным, но она также придает образу познавательную способность «умного видения» (*intelligence scopique*), ставящую под сомнение все притязания культуры абстрактного мышления, которая веками считалась исключительной обладательницей права говорить и видеть истину. Она объясняет, во всяком случае, глобальное очарование телевизионных образов, с момента как они оказались способны давать нам доступ к удаленным в пространстве и сиюминутным событиям, происходящим за пределами нашей повседневности.

В действительности телевизионное изображение действует как фантастический усилитель нашей способности видения, как преобразователь нашей онтологической конечности. Вследствие применения технологии записи и передачи изображения наши глаза и эмоции оказываются напрямую захваченными событиями политического, военного, спортивного характера. Никакого действия, никаких усилий — и вот мы рядом, мы свидетели того, что происходит далеко от нас. Наделяя нас даром вездесущности, телевизионное изображение позволяет нам также наблюдать, находясь в безопасности, следить без ма-

лейших рисков за ходом войны и видеть все даже лучше, чем если бы мы сами там были. Телеизображение становится, таким образом, искусственным глазом, который преодолевает пространство и время, а также страхи, страдания и скорби, присущие реальной жизни и неизбежные для нас, если бы мы сами оказались в «сердце» события. Мы переживаем тем самым что-то вроде космического расширения, обретаем нечто наподобие комплексного панорамного видения, которое, по сути, существовало на протяжении всей истории человечества, но было лишь воображаемой привилегией богов, которые видят все. Телезритель, который во время информационной передачи оказывается прогуливающимся по континентам и сталкивающимся с горестями и радостями человечества, ощущает тем самым опьянение чувств, сопровождаемое чем-то вроде знания, стремящегося стать абсолютным. В условиях накопления изображений, их непрерывного и иногда циклического дефилирования на экране мы фантастическим образом становимся хозяевами мира.

Это изменение статуса изображений вытекает также из факта рождения образов компьютеризированных, которые заполняют наши экраны (кино-, теле-, а также мониторы компьютеров) все больше и больше и которые позволяют тем самым визуальному образу завоевывать умственное и эмоциональное пространство новым способом:

— во-первых, визуальный образ, долгое время оставшийся внешней копией модели, копией, которая воспроизводит облик по аналогии, сейчас является частью цифровой информации, поскольку каждый составной элемент реальности (цвет, форма) теперь аналитически обрабатывается, снабжается электронным эквивалентом и условно воспроизводится, без прямой связи с оригиналом. Так происходит переход, к примеру, от фотографических изображений, которые в течение очень долгого времени пытались точно воспроизводить реальность путем получения оттисков форм на светочувствительном материале, к изображениям цифровым, в которых воспроизводство внешнего облика вещей получается при помощи комбинации пикселей;

— во-вторых, искусственный образ объекта может быть обработан, начиная с его информационных основ, которые являются теми же самыми, что управляют существованием и становлением исходного объекта; тем самым становится возможным изучать при помощи образа временные и пространственные трансформации его объекта (дерева, памятника), заложенные в порядок его развития, путем простого изменения параметров, что и позволяет имитировать поведение объекта

в ситуациях как уже прошедших, так и будущих (и гораздо более живым образом, чем при помощи макетов);

— затем изображение можно сохранить и использовать в электронных архивах, которые избавляют от книжной линейности (CD-ROM, видеодиск), открывая тем самым новые траектории исследования, комбинирования и проектирования, — траектории, свободно управляемые пользователем и рассчитанные на каждого;

— наконец, поддержанные электроникой изображения могут циркулировать на большой скорости по всей планете по сетям интерактивной коммуникации, которые увеличивают доступность и облегчают получение максимально большого числа данных, отвечая на нужды возрастающей индивидуализации (при помощи интерактивных границ, личного доступа к сети Интернет).

Изображение, созданное цифровыми технологиями, становится с этого момента мощным генератором эстетического. Модификация эмпирического (экс-фотографического) изображения или его имитация и впрямь позволяет визуализировать бесконечные вариации форм, даря нам этим игру возможностей.

Эта новая цифровая техника открывает, следовательно, путь к идеализации форм, реконфигурации мира, в котором конкурируют информационные автоматы, иногда даже превосходящие человеческое изображение (например, в области цветовых композиций). Неудивительно, что компьютерная графика стала с недавнего времени многообещающим средством художественного творчества, в котором электронное производство изображений разворачивается в неограниченную и почти магическую созидающую способность. Артификализация изображения, увеличивая возможности комбинаторики воспринимаемых качеств, расширяет границы поэтики до бесконечности даже ценой того, что поначалу роль творца сводится до простого слуги техники. Да, электронное генерирование эстетических образов, конечно, означает определенную дегуманизацию искусства. Однако при этом происходит и реабилитация весьма архаического представления о том, что красота, вероятно, принадлежит формам этого мира как таковым, до того как их коснется изобретательный человеческий разум.

Основные тревоги...

Но эта эффектная эволюция, которая открывает новые горизонты для искусства изображений, не происходит без того, чтобы не иметь

последствий, закономерно вызывающих опасения относительно судьбы изображения в культуре:

— вначале изображения накапливаются и следуют со всей скоростью одно за другим в наших частных и публичных пространствах. Нас преследуют изображения, когда мы находимся в транспорте или на улице (реклама), в местах досуга (кино), в наших домашних помещениях (телевизор, монитор компьютера). В той же мере, в какой медиум в виде звука или буквы необходим для поддержания функционирования цифрового языка в его роли аккумулятора текстов (в случае с библиотеками) или же слов (если дело касается повседневной болтовни), визуальным образам, в силу их пространственной и оптической консистенции, нужно время для восприятия, интерпретации, интериоризации и для мечты, наконец. Между тем наши аудиовизуальные технологии навязывают нам, как ни парадоксально, такое ускорение темпа воздействия на нас внешних стимулов, что это лишает нас способности к длительному взгляду. Каковы последствия этого мимолетно-поверхностного (теле)видения для самой информационной полноты образов, а также и для глубины их восприятия? Не возникает ли тут риск искажения самой природы власти изображений, равно как и обеднения насыщенности их взаимодействия?

— далее, изображение, долгое время циркулировавшее в основном в среде художественной элиты, которая обладала умением рисовать и писать красками, превратилось в визуальную форму, все более и более доступную каждому. Сначала омассовление практики фотографирования и широкое распространение фототехники, а впоследствии демократизация программного обеспечения, дающая возможность конструировать и модифицировать изображения на экране, помещают процесс производства визуальных образов в зону досягаемости всех. Люди вскоре будут в состоянии создавать изображения механическим или электронным способом так же легко, как умеют писать. Но как оценивать все эти творения? Если традиционное киноискусство смогло создать систему норм и критериев оценки своих произведений (при посредстве фестивалей, института кинокритики), то оно рискует не проделать того же самого и для новых образов. Пленки фотонегативов содержат, конечно, так же мало «гениальных» образов, как и письменные произведения ушедших эпох. Но если поэмы и романы добывались обычно благосклонности истории вследствие их циркуляции в социуме, то как чрезвычайное распространение визуальных образов, инфографики, которая, между прочим, распространяется в широчайшем

масштабе, может сегодня оказаться в ситуации применения к ним критериев эстетического суждения? Усиление позиций творцов не связано больше с общественными практиками оценивания и художественного признания. Подобное разрастание образов и их индивидуализация — не делают ли они, так сказать, бессмысленным формирование культурных критериев и эстетических канонов? Не становится ли визуальный образ произведением диким, вне норм, свободным от его опосредования социальным миром, т. е. от культуры?

— наконец, изображения (фотографии, фильмы, программные продукты и их синтез) становятся все более и более уподобленными материальным и нематериальным товарам, существующим только в условиях рынков, которые и делают возможным их производство, репродукцию, хранение и распространение. Жалование художника царского двора в прошлом или даже цена от продажи картины, существующей в одном-единственном экземпляре, несоизмеримы с капиталами, которые вкладываются в область современной индустрии образов. Инвестиции, необходимые для реализации дорогостоящего американского кинопроекта со спецэффектами, стоимость функционирования телесетей, вложения и прибыли изготовителей аудиовизуальных материалов демонстрируют не только тот факт, что у визуального образа есть цена, но что создание и распространение образов генерирует финансовую сеть, которая допускает и делает возможным существование серьезной социально-политической власти. Вследствие этой концентрации полномочий автор популярного фильма может в наши дни прикоснуться к мечтам сотен миллионов зрителей на планете, гигантское фотоагентство может держать монополию на распространение той или иной «бомбы» в лице иконографического документа и т. д. Не становится ли с некоторых пор визуальный образ всего лишь торговой единицей, экономической и даже политической целью, порождающей новые олигархические влияния с еще плохо понимаемыми следствиями?

Совершенно очевидно также, что культура седьмого искусства, не будучи под угрозой как таковая, входит сегодня в новую ситуацию, отдельные заметные контуры которой мы только хотели наметить. Условия производства и просмотра традиционного фильма трансформируются головокружительным образом, обязывая в этой связи всех тех, кто принимает участие в его (фильма) развитии, сохранении и распространении, учиться лучше понимать особенности разрастающейся иконической среды и носителей эстетических изменений, все еще сложных для того, чтобы ими управлять и их предвидеть.

ГЛАВА 4

МЕТОДОЛОГИЯ

ЕЛЕНА ПЕТРОВСКАЯ

«КАКАЯ УГОДНО» ФОТОГРАФИЯ

Первая публикация: *Петровская Е. В.* Антифотография. М.: Три квадрата, 2003.

Сама практика повседневности подсказывает нам, что разговор о фотографии, даже если допустить его нарастающую отвлеченность, начинается с разглядывания снимков. На теоретическом уровне тому же научил нас Р. Барт: для него «наука» фотографии оказалась неотделимой не только от интереса к разновидностям изображений, но и от опыта глубокого личного переживания, который фотография, *конкретная* фотография, должна была одновременно удержать и по возможности восполнить¹. Следовательно, внимание к «данному» снимку, что соответствует и дейктике самих фотографий (они указывают на конкретные вещи и тем же ходом требуют ответного опознавания), такое внимание со всех точек зрения представляется неоспоримым.

Какая, однако, фотография должна располагаться в поле зрения сегодня? Может ли исследователь этого вида изображения в эпоху массового манипулирования фотоматериалом отталкиваться от того, что Барт называл «моей» фотографией? И, говоря шире, какая фотография может сегодня считаться «моей»?

Напомним, что «Camera lucida» строится вокруг единственного снимка: фотография, запечатлевшая мать Барта маленьким ребенком — впрочем, уже в неповторимости не столько черт, сколько ими отражаемой душевной сути (лучистый взгляд, редкая скромность), — так

¹ См.: *Барт Р.* Camera lucida. Комментарий к фотографии / Пер. с фр., послесл. и коммент. М. Рыклина. М.: Ad Marginem, 1997.

и остается непоказанной. Фотография Зимнего Сада, отсылающая к боли утраты, к тому, что поистине неизобразимо, составляет скрытый референт письма. Можно предположить, что на место этой фотографии позднейший исследователь поместит свою, но, так поступив, вовсе не станет бездумно следовать за Бартом. Ибо та единственная фотография, на которую будет опираться исследование, может акцентировать совсем другое — например, социально-генетическое («родовое») в противовес особенному, уникальному. (Скажем, фотография родственников на фоне скрытых или явных катаклизмов².) Такое решение оправданно хотя бы потому, что сегодняшний мир выстроен вокруг клише, иначе говоря — продуктивных банальностей. И поэтому можно не только заместить «мою» фотографию другой такой же (всеобщность «моего», его взаимообратимость), но, произведя замену, поменять и режим индивидуальной аффектации: предложить зрителю увидеть *punctum* там, где Барт опознал бы, наверное, одну непрерывность культурных значений. Или, выражаясь его языком, — лишь некоторый *studium*. Но подобный ход не кажется нам вполне радикальным. Он во многом заимствует логику, предложенную Бартом. Даже если «моя» фотография и становится «разоблаченной» — теперь ее видят все, причем аргументация от этого ничуть не пострадала, даже в этом случае остается то, что мы назвали бы интимностью: между зрителем и автором устанавливается негласное понимание по поводу деталей (но точно так же атмосферы) вполне конкретного, а потому необщезначимого снимка. По-видимому, новейший теоретик должен поступить иначе — отказаться от предъявления, от жеста демонстрации изображения вообще. Ибо нельзя не признать: *место, где раньше находилась — могла находиться — «моя» фотография, это место сегодня стало пустым.*

² Именно так, похоже, поступает Валерий Подорога, противопоставляющий не-предъявленную фотографию Зимнего Сада собственное фото из семейного альбома. И хотя этим жестом иллюстрируется иное понимание проблемы связи памяти и фотографии — «старые фотографии рассказывают нам не столько о том прошлом, в котором они делались, сколько об утрате времени нашей собственной жизни», — сама необходимость показа (сокрытия) некоторого «уникама» под сомнение не ставится. *Подорога В.* Непредъявленная фотография. Заметки по поводу «Светлой комнаты» Р. Барта // Автобиография. К вопросу о методе. Тетради по аналитической антропологии. № 1 / Под ред. В. А. Подороги. М.: Логос, 2001. С. 201, 203.

Говоря, что место «моей» фотографии отныне опустело, мы не отказываем современным зрителям в способности испытывать индивидуальные эмоции. Речь о другом. Если для «моего», этого незаместимого опыта утраты, Барт, по сути дела, изобретает специальный *фотографический язык* — в самом деле, для чего весь этот долгий разговор, если не для выражения остроты «моего» страдания, при том подспудном понимании, что такие состояния переживают так или иначе все, — то сегодня переосмысления требует само это понятие. «Мое» — не только и не столько то, что возвращает к личной травме. Это по-прежнему безусловный род узнавания, но вот только чего? Осмелимся предположить: фотографическая практика последних десятилетий, в том числе и ассоциируемая с постмодернизмом как стилем, а также повсеместные процессы социальной стандартизации, независимо от уровня развития конкретных обществ, — все это на разных, но соотносенных уровнях ставит проблему узнавания совсем по-другому. «Мое» переживание перестает быть исключительной прерогативой, кошмарной бездной, через которую прохожу только я. И если переживание это возвращается ко мне, в согласии с законом вытеснения, то только как опосредованное, как разделившее, вобравшее в себя чужой аффект. *«Мой» аффект сегодня априорно социален.*

Это может означать как минимум две вещи. Во-первых, узнавание «себя» не обязательно должно выражать идею возврата к себе как другому. Такая схема представляется «индивидуалистической» в том плане, что, демонстрируя несобственность «моего», тем не менее исходит из целостности внутреннего пространства, даже когда его неоднородность нарастает: область бессознательного есть квинтэссенция всего чужеродного, странного и страшного в рамках того, что образует — вернее, должно образовывать — необходимое единство личности. «Я» познается через серию «не-Я», конститутивных и в этом смысле первичных в отношении любых психических единств. Изображение в данном случае и может стать условием возврата, своеобразным трамплином или площадкой, откуда начинается тернистый путь к себе. Иначе говоря, оно может спровоцировать — «включить», активизировать — те самые аффекты, которые ведут свое латентное существование в глубинах бессознательного. «Коллективное бессознательное» вряд ли что-нибудь решительно меняет. По крайней мере, выделение в групповом восприятии архетипических структур отдает предпочтение тому, что в нем является инвариантным. Однако если говорить о «самоузнава-

нии» сегодня, то невозможно не заметить, как оно осуществляется через *других*. Это не простое изменение грамматического числа. Речь идет об аффекте, возвращаемом через общность, об аффекте самой этой общности. Это значит, что «мой» аффект необходимо растворен в аффектах других, что возвращается он ко мне в исходной общности разомкнутого опыта. Он заранее принадлежит другим. Он «мой», лишь поскольку он разделен, поскольку им уже — всегда — распоряжаются другие. Что не делает «мой» аффект более размытым или слабым в том смысле, что сила его равномерно распределена между членами анонимной, потенциально неохватной общности. Напротив, это означает, что в восприятии, в том числе и повсеместно воспроизводимых образов, мы все более зависим от невидимого, а главное — неустранимого присутствия других.

Но то же самое можно сказать, отталкиваясь от самой художественной практики. Переводя проблему на язык образов, язык современной фотографии приходится, прежде всего, констатировать изменившуюся структуру, или состав, изображения. При этом критерием изменения будет не набор каких-то формальных черт и отличий, но дополнительное пространство, открывающееся «внутри» изображения и соответствующее тому, что можно условно назвать опытом имманентно-критического восприятия. Это не суждение и не фотографический *studium*. (Хотя при определенных условиях то, о чем мы говорим, может принять одну из этих форм и даже обе сразу.) Мы имеем в виду своеобразное формально-содержательное расслоение, наблюдаемое буквально в каждой из так называемых постмодернистских работ. Об этом можно говорить по-разному: например, в терминах референта и превращения его из «данности» в «проблему»³. Об этом можно говорить как о критическом акте, каким является сама же фотография — фотография, становящаяся в известных обстоятельствах собственным «метаязыком»⁴. Наконец, можно рассуждать о тех же вещах и с использованием более традиционных понятий: современная фотография, указывает критик, не только предлагает зрителю некую сцену, но делает рефлексию над ней необходимой частью этой сцены, т. е. добавляет к после-

³ *Solomon-Godeau A. Photography After Art Photography // Art After Modernism: Rethinking Representation. New York: The New Museum of Contemporary Art; Boston: David R. Godine, Publisher, Inc., 1984. P. 81.*

⁴ *Krauss R. A Note on Photography and the Simulacral // October. Winter 1984. No. 31. P. 68.*

дней «*cogito*» ее же восприятия⁵. Если проводить лингвистическую аналогию, то это есть приостановка референта — то, что дает о себе знать не задним числом и не по здравом размышлении, но в момент самого перцептивного акта. Иначе говоря, не умея «правильно» назвать, не владея критическим языком как таковым, современный зритель тем не менее владеет чем-то близким критическому восприятию. Интереснее, впрочем, другое. Отмеченная двойственность, или дополнительность, являющаяся неотъемлемым элементом самого изображения, есть не что иное, как «место» зрителя «внутри» изображения. Иными словами, изображение существует постольку, поскольку в нем уже намечен путь для зрителя, поскольку зритель как необходимый соучастник конституирует его. Подобный структурно-содержательный момент и будет отличать новейшее (фото)искусство.

Продвинемся еще на шаг. Предназначенное зрителю «пустое» место — только это не пробел внутри изображения, это именно дополнительность, которая всегда уже там, на поверхности самой «картинки», — такая оставленная зрителю вакансия имеет важную особенность. По-видимому, любое, даже самое герметичное произведение можно охарактеризовать как трансцендирующую имманентность⁶, имея в виду, что оно заведомо открыто возможной/дальнейшей рецепции и что условием его самобытности является бытийственность — причастность миру людей и их многообразных действий. Чем постулируется неизбывная связь между произведением и широко толкуемым читателем. Но подобный тезис рискует упустить из виду особенность самой рецепции (если продолжать использовать герменевтический язык). Современная фотография не просто предназначена зрителю и даже не просто «интериоризирует» рецепцию, основываясь именно на ней. Одновременно она дает выражение тому, чему прежде не было и не могло существовать аналога: речь идет об исторически определенной общности воображения, как и о том невидимом со-обществе, что проступает сквозь контуры готовых общественных и политических форм. Выражаясь по-другому: сегодняшняя фотография потому только и может быть внутренне рефлексивной, критической и т. п., что ею мобилизуется потенциал некоей коллективной связи, возникающей по поводу распространенных в обществе стереотипов. Фотогра-

⁵ *Dickhoff W.* Untitled No. 179 // Parkett. 1991. No. 29. P. 108.

⁶ См.: *Рукер П.* Время и рассказ. Т. 2. Конфигурация в вымышленном рассказе / Пер. с фр. Т. В. Славко. М.; СПб.: «Университетская книга», 2000. С. 108.

фия, как правило, предъявляет эти стереотипы не в гротескно-отчужденном виде, но именно так, как они давно уже стали нашей второй — а может, и единственной — природой. «Разоблачение» таких клише есть в буквальном смысле снятие покровов, отчего их узнавание, вернее — узнавание с их помощью «себя», оказывается столь болезненным делом. Важно подчеркнуть: стереотипы эти — не просто навязанные нам извне модели поведения, социально сконструированные образы тела и/или «души», ролевые предписания. Эти клише формируют саму нашу чувственность, это наш способ реагировать на мир. Более того, циркуляция таких мифологем в современном мире, мифологем, принимающих в основном *визуальный* характер (достаточно обратиться к особенностям функционирования СМИ), позволяет говорить о всеохватности и «неразборчивости» самого их потребления. Клише по определению безымянно и в то же время множественно. Оно потому и является клише, что основной его признак — отсутствие всякого признака. Даже рекламное упование на исключительность — очередное клише. Однако сквозь то, что может показаться безнадежно однообразным, сквозь бесконечно тиражируемое проходят свои аффективные токи. Ведь равным образом это и область (коллективного) воображаемого с типичной для него эмоциональной загрузкой. И если, перефразируя классическую фразу, утверждать, что воображаемое структурировано как клише, то и в подобном случае в нем остается место для аффекта. Современная нам фотография угадывает эти сложные взаимосвязи. Обыгрывая, казалось бы, набор клише, она говорит нам о большем — не только об их спаянности с субъективностью, но и о том аффективном опыте совместности, который при помощи образов они нам возвращают.

И вновь мы хотели бы обратиться к тезису, прозвучавшему в самом начале. Теперь должно быть несколько яснее, почему «моя» фотография закономерно сменяется *какой угодно* фотографией. Этот новый тип изображения — ведь согласимся, что это всего лишь конструкт, но далеко не эмпирическая данность, хотя с фотографией не все так просто, и два уровня, материальный и теоретический, кажутся тесно переплетенными здесь потому, что фотография и «есть» то, что воплощает теорию, материализует время и отчасти пространство, делая это посредством того примечательного интервала, каким она сама и выступает, — так вот, данный тип изображения как раз и возникает изнутри так называемой художественной фотографии. Художественной, т. е. не отказывающей себе в удовольствии поставить подпись. В остальном

же, как это будет видно из дальнейшего, наименее зависимой от вымысла и наиболее *документальной* — если понимать под этим не столько фиксацию видимых объектов и изменений, происходящих на поверхности, сколько способ моделирования и передачи самих *поверхностных эффектов*, к числу которых, безусловно, относится и новое сообщество. «Какая угодно» («всякая», «любая») не есть оценка качества. Хотя надо признать, что фотографы, наиболее внимательные к своему времени, всякий раз используют то, что мы назвали бы нейтральным модусом репрезентации. Это тот уровень изображения, который остается невидимым и поэтому всегда просматривается, так сказать, навывлет: черно-белая любительская фотография (ныне устаревшая, а потому опознаваемая), квадратные полароидные снимки (в привычном белом обрамлении), остановленные видео- и телевизионные проекции, глянцевого, а с некоторых пор и цифровые фото. Каждая из перечисленных модальностей соответствует размытому образу того или иного поколения: поколение пользователей находится в прямой зависимости от поколения технических устройств. Стало быть, эстетическая рамка остается нейтральной как раз потому, что вообще не ощущается как рамка: так снимают, значит видят, все. (Чтобы увидеть нечто в эстетическом свете, необходимо превратить рассматриваемое в объект. В фотографии же, как известно, зритель наименее всего склонен выделять формальные параметры изображения.) Современные фотографы часто проблематизируют подобную «нейтральность»: именно благодаря их филигранной работе с обыденно-невидимым и начинают проступать его черты.

Итак, «какая угодно» фотография располагается вне поля оценок. Словосочетание «какая угодно» счастливым образом соединяет принадлежность всем и никому. Вернее, оно само стоит на переходе от индивидуального («моего») к всеобщему — тому, что «меня» отрицает. (Кстати, именно поэтому Барт столь непримирим к фотографии, принимающей облик Истории: последняя для него есть квинтэссенция общих законов, и в этом неизбежном круге интерпретаций индивидуальное исчезает бесследно. Именно поэтому Барту столь дорога случайность, входящая в само определение фото: случайность противится универсализации, всегда «обгоняет» ее.) «Какая угодно» фотография продолжает быть случайной. При этом ее случайность возведена как будто во вторую степень: она не только фрагментарна в отношении времени и места, не только «анекдотична» (в репортажном смысле слова), наугад выхватывая сцену или эпизод, но равным образом она

готова и к тому, чтобы сменить владельца, — «чья-то» фотография может внезапно оказаться в полном объеме «моей». Мы не имеем в виду простое совпадение *punctum*'ов. Постараемся пояснить — и прояснить — сказанное красноречивым примером.

У фотографа Бориса Михайлова есть серия снимков под названием «Танец». Она датирована 1978 годом. Серия посвящена его родителям, как и родителям жены. Что-то почти безошибочно подсказывает зрителю, что их там нет. Что же такого содержится в этих простых черно-белых карточках, что могло бы обеспечить непрерывность памяти? Не задумываясь, можно ответить: это время родителей Михайлова. Они жили в это время, и поэтому любой, а тем более заинтересованный репортаж есть возвращение в их прошлое. Но родителей Михайлова там нет. Более того, их, как и танцующих — в основном людей пожилых, уже, наверное, нет в живых. Стало быть, то, что дарят фотографии, одновременно есть память родителей — они лучше других могли бы помнить это время — и память *об* этих родителях. Но это и *общее* время — ведь родители, очевидно, не большие его свидетели, чем фотограф, присутствовавший на танцплощадке. Можно предположить, что в качестве «своего» они помнили совсем другое время — время, визуально преломленное сначала в фотомонтаже, а потом в монументальной пропаганде. Время стремительных «побед» социализма в противовес его позднему «застою». Вместо этого мы видим подборку фотографий одного танцевального дня, возможно даже вечера, в котором участвуют никому не известные люди. Этот анонимный фоторяд и есть *пространство «между»*, но точно так же *общее* пространство, формируемое встречными потоками аффектов: индивидуальной памятью того, кто вспоминает, и коллективом как случайным образом воспоминания — «мой» *punctum*, растворенный во временной общности, которую образовали эти пришедшие на уличную дискотеку люди.

Вот она, невозможная фигура — эти советские люди. Наверное, для удобства понимания следует внести графическую коррективу: «эти» «советские» люди, чтобы в полной мере оценить контраст и обретенное единство индивидуального и родового. На запечатленных людях нет никакого клейма их государственно-культурной принадлежности: нет ничего ни в одежде, ни в их поведении, что изобличало бы особый социально-антропологический тип. (Мы оставляем в стороне все культурные знаки, по которым умелый читатель легко восстановит «советскость».) «Советскими» делает этих людей наша память, а чаще —

просто готовность к воспоминанию, готовность, наиболее заметная тогда, когда память, прежде всего историческая, по понятным причинам нам изменяет. «Советскость», иными словами, есть некий смутный рассредоточенный аффект. Своим жестом посвящения Михайлов выявляет всю парадоксальность такой «ничейной» памяти: *я вижу моих родителей, глядя на чужую фотографию*. Иначе говоря, на фотографию, запечатлевшую чужих людей и/или взятую из постороннего архива.

Документальность

Выдвижение на авансцену того, что мы называли «какой угодно» фотографией (возможно, не без задней мысли: есть тому по крайней мере один литературный прецедент: «Everybody's Autobiography» — автобиография без принадлежности, которая, написанная личностью, могла бы быть достоянием всех⁷), сама возможность начать разговор с «ничейной» фотографии объясняется трансформацией понятия документального. Вполне очевидно, что у этого термина имеется своя история⁸. Интересно, что первое его употребление во Франции Кристианом Зевросом в конце 1920-х годов акцентирует не столько социальный факт, как логично было бы подумать, сколько индивидуальный почерк: так, документалистами прежде всего признаются такие признанные сегодня «художники», как Атже, Кертеш и Шилер⁹. Впрочем, для того чтобы увидеть эту эстетическую коннотацию в понятии документального, мы должны его испытать археологически. Иначе говоря, «эстетическое» должно быть последовательно извлечено, выделено из недр самого «документального». Наша гипотеза относительно сегодняшнего дня будет формулироваться по-другому: эстетическое, а лучше — художественное есть *условие* любой документальности. Что, в свою очередь, позволяет утверждать: только тот документ составляет «очевидный» факт, который сам же выступает постановкой. (Вспомним постановочное фото.)

⁷ Stein G. Everybody's Autobiography. New York: Random House, [1937].

⁸ Подробнее о кинематографических корнях «документального» в истории фотографии см.: Solomon-Godeau A. Who Is Speaking Thus? Some Questions About Documentary Photography // Solomon-Godeau A. Photography at the Dock. Essays on Photographic History, Institutions, and Practices. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991. P. 169 ff., 299–300.

⁹ Ibid.

Применительно к литературе — этому вымыслу *par excellence* — такая мысль не кажется, пожалуй, слишком вызывающей. Анализируя короткий текст М. Бланшо, который повествует о несостоявшейся смерти его рассказчика-героя — это сложное удвоенное, но и раздвоенное лицо, свидетель, переживший самого себя как свидетеля сорокалетней давности события, — исследуя Бланшо, Жак Деррида вскрывает «фиктивную» подоплеку всякого (литературного) свидетельства: истина возможна лишь постольку, поскольку сохраняется *возможность* вымысла, иначе говоря, того призрачного распада истины на мелкие фрагменты, или той «лжи», которая ее преследует. «Ложь» истины — это страсть самого письма в качестве намерения «поведать обо всем»¹⁰. Это выводит нас и на более общую проблему взаимоотношений литературы и жизни: литературная институция, навязавшая себя, распоряжающаяся правом разрешения самого неразрешимого, делает все возможное, чтобы забыть, что литература берет свое начало до литературы и что так называемый реальный опыт структурирован возможностью вымысла¹¹. Существует простейший способ перекинуть отсюда мост к визуальному — способ этот будет заключаться в том, чтобы рассматривать последнее как самостоятельный язык (или языки, если быть предельно точным). Тем более что археологический анализ той же документальной фотографии вскрывает ее дискурсивный характер: она рассматривается в рамках разветвленной системы высказываний, образующих определенный «режим истины», т. е. поддерживающих непрерывность истины и власти¹². Ясно, что так понятая фотография потребует от исследователя критического «всматривания» в саму риторику документальности, ибо способ фотографирования, признаваемый объективно-репортажным, беспристрастным, никак не может сойти за нейтральный. Так, Э. Соломон-Годо, описывая фотографии, снимавшиеся в 1930-е годы по заказу Администрации по защите фермерских хозяйств (Farm Security Administration) с целью обеспечить поддержку социальных программ (relief programs) Нового курса, отмечает целый ряд неизменно повторяющихся тропов: изображение субъекта и его тяжелого положения как зрелища, пред-

¹⁰ *Derrida J. Démeure. Maurice Blanchot. Paris: Galilée, 1998. P. 94.*

¹¹ *См.: Ibid. P. 123–124.*

¹² *См. показательное в этом отношении исследование: Tagg J. The Burden of Representation. Essays on Photographies and Histories. Amherst: The University of Massachusetts Press, 1988.*

назначенного в основном для другой аудитории и для другого класса; представление «факта» отдельной жертвы социальных обстоятельств как метонимического указания на эти самые (невидимые) обстоятельства и др. Сюда же можно добавить и то, что жертвы Великой депрессии изображались только «достойными» бедными (*the deserving poor*), в чем просматривается доктринальная черта данной государственной программы. Интересно, что ее директор Рой Страйкер, объясняя нанятым фотографам «настроение», которое он намеревался с их помощью передать, был фактически озабочен «риторикой образа»¹³.

Таким образом, можно заключить, что понимание документально-го как языка (в более широком или в более узком смысле) неотделимо от его «разоблачения»: от обнаружения всего того, что этот язык оформляет, запускает в действие, наделяет эффективностью. В соответствии с решаемой задачей в языке может акцентироваться разное — его (идеологический) референт, более отвлеченно истолкованная функция и др. Что в то же время означает, что признаются иные — недокументальные — источники документального. Стало быть, провозглашение постановочности как условия документальности вписано, казалось бы, в довольно проработанный контекст. Однако здесь мы должны сделать по крайней мере две оговорки. Во-первых, мы далеки от того, чтобы механически переносить модель (текстовой) деконструкции в сферу визуального. Несомненно, есть основания рассматривать структуру фото как разновидность *espacement*, этого пробела или интервала, который, не равный самому себе, внедрен в целостность и тождество. Не вдаваясь в подробности, заметим, что, разрывая *и* связывая времена (остановленное прошлое в настоящем каждый раз возобновляемого восприятия), делая это самым что ни на есть прямым, осязаемым способом, фотография удачно иллюстрирует то, что можно назвать конститутивной силой различия. Для кого-то она становится материальным агентом самой деконструкции¹⁴. Впрочем, одно дело сказать, что деконструкция применима к фотографии, другое — разыграть последнюю по нотам *différance*. Если и можно применять этот метод (но Деррида всегда возражал против деконструкции как метода, как набора готовых понятий, настаивая на ее гибкости и открытости материалу),

¹³ См.: *Solomon-Godeau A. Who Is Speaking Thus? P. 176–180.*

¹⁴ Так, по крайней мере, получается у американца Эдуардо Кадавы. См. его книгу: *Cadava E. Words of Light. Theses on the Photography of History. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1997.*

то лишь вводя серию опосредований и неизбежных перетолкований. Вплоть до того, что теряются сами их «истоки» (что, заметим, совершенно в духе обсуждаемого направления).

В фотографии все не так, как в литературном или философском тексте. Ее «пробел», и к этому мы еще вернемся, есть не просто утверждение возможности истории. (Такое толкование, навеянное В. Беньямином, предлагает своему читателю Э. Кадава¹⁵.) Зияние (в) фотографии, ее *différance* связаны, на наш взгляд, с тем, с чем деконструкция обычно не работает. Современная фотография фиксирует нечто вообще не поддающееся фиксации: она документирует «пустоту» нашей памяти, но равным образом и то, что делает эту память возможной. Говоря предельно сжато, она удостоверяет память как некоторый коллективный аффект. Материальная основа, необходимая для такой документации, должна быть поставлена в связь не с «самим» временем (этнографическая «правда» деталей), но с его образами, имеющими эмоциональную окраску (вымысел как способ правдивой реконструкции воспоминания). Ведь прямого доступа ко времени у нас (больше) нет.

Вторая оговорка будет заключаться в том, что в фотографии, как и в иных формах визуального, имеется свой собственный нередуцируемый остаток. Именно он и сопротивляется переводу на какой-либо язык, сохраняя за фотографией ее простоту и вместе с тем непроницаемость. И именно он, несмотря на жесткую критику технических искусств как проводников идеологии определенной формы, позволяет снова задавать «метафизический» вопрос о том, что такое фотография.

Возвращаясь к документальному и его особенностям в современной фотографии, приведем еще один знаменательный и проясняющий пример. В конце 1970-х американская художница Синди Шерман сразу же прославилась серией черно-белых фотографий под общим названием «Untitled Film Stills». На небольших фото запечатлена сама Шерман, которая старательно меняет облик, демонстрируя зрителю разнообразные женские типы, связанные, по-видимому, как с жанрами, так и с историей послевоенного кино. Мы говорим «по-видимому», потому что на этом этапе описания неизбежно начинается интерпретация. (Строго говоря, интерпретация опережает описание, поскольку из любой, потенциально бесконечной серии мы сразу выделяем некоторый «смысл» или, по крайней мере, пытаемся ее первично упорядочить. Описанию следовало бы «бесцельно» двигаться от одного изображения к другому, и,

¹⁵ Ibid.

может быть, в этом торможении, в этом искусственном замедлении восприятия как раз и скрыта возможность обойти теоретические штампы в пользу продуктивных штампов повседневности. Во всяком случае, сначала мы должны увидеть всех этих блондинок и брюнеток, плачущих, скучающих, куда-то стремительно идущих. Мы должны присмотреться к деталям их одежды и окружения, но точно так же и к самой фотографической фактуре — характеру съемки и освещения, качеству химической проявки, — чтобы сквозь эти уровни репрезентации мог проступить определенный женский тип¹⁶.)

Но «по-видимому» относится не только к зыбкости интерпретации. Тень сомнения падает и на самый референт, даже если мы единодушно заключим, что это набор стандартных женских образов, создаваемых кинематографом. Вот редкое «уточняющее» описание одной из шермановских фотограмм, а именно «кадра» под номером 16: «Было много таких ролей, сыгранных Бэтт Дэвис, например, в Соединенных Штатах или Ингой Майзель в Германии: “Моя жизнь тоже не подарок!”»¹⁷. Здесь важно правильно расставить акценты: дело не в частоте, с какой воспроизводится тип — для его устойчивости это попросту необходимо, — примечательно скорее то, что остается до конца не ясным, о ком или о чем, собственно, ведется речь. К тому же, чем более экспертной является оценка «кадров», тем более расплывчатым — намеренно расплывчатым — становится для восприятия их референт. Так, Лора Малви, британский киновед, комментируя работу Шерман, отмечает: «Черно-белые фотографии, похоже, отсылают к пятидесятым, к “новой волне”, неореализму, Хичкоку и к голливудским фильмам категории “В”. Это использование размытых коннотаций располагает их в жанре ретро (nostalgia genre)...»¹⁸. Со стороны «исполнителя», т. е. самой Синди Шерман, нечеткости фотографического референта соответствует прямолинейный характер «игры», вернее приема — его безыскусность и простота подчеркнуты постоянством дистанции по отношению к каждой новой личине, а также условное ис-

¹⁶ О формальных условиях появления такого типа см. блестящее эссе Розалинды Краусс: Cindy Sherman 1975–1993. Text by Rosalind Krauss, with an Essay by Norman Bryson. New York: Rizzoli, 1993.

¹⁷ *Kellein Th.* How difficult are portraits? How difficult are people! // Cindy Sherman. München, Stuttgart/Basel: Edition Cantz, 1991. P. 8.

¹⁸ *Mulvey L.* A Phantasmagoria of the Female Body: The Work of Cindy Sherman // New Left Review. July/August 1991. No. 188. P. 141.

пользование наспех подбираемого реквизита¹⁹. И при этом совершенно поразителен спровоцированный серией эффект — эффект узнавания среди «неподготовленной» аудитории: многие из зрителей, посмотревших «Film Stills», настаивали на том, что видели и знают фильмы, откуда были «взяты» эти кадры²⁰.

Возникает закономерный вопрос: какое отношение имеет эта откровенно придуманная серия к документальному? Как и какую достоверность она передает? Чтобы подойти вплотную к ответу на этот вопрос, посмотрим, что объединяет критиков и «профанов», т. е. самую обычную публику, в их интересе к данным фотографиям. Безусловно, момент узнавания. Но чего именно? Кинофильмов определенного периода? «Самих» 50-х, когда, похоже, и снимались эти фильмы? И того и другого. Ни того, ни другого. К 50-м, воссозданным с помощью определенных типажей — хотя происхождение этих последних и остается довольно туманным, — к образу искусственно синтезированного времени необходимо прибавить то, что делает его значимым, а именно эффект. И совершенно не важно, каким путем зритель получает доступ в это время — будь то непосредственно, простым утверждением: «Я это помню» или же опосредованно, через критическую работу, позволяющую увидеть в «50-х» лишь некоторый референт. В том и другом случае равным образом срабатывает механизм узнавания, и это отнюдь не мистический акт. Сила шермановских фотографий состоит, пожалуй, в одном простом парадоксе. Фотографии не допускают атрибуции в том очевидном смысле, что все в них заявляет о подлоге, — присутствие самой художницы, которая меняет маски; искусственность взглядов и поз, чуть-чуть похожих на дагерротипы с их бесконечной выдержкой и скрытой *appui-tкте*, этой простейшей подпоркой; наконец, приметная деталь — кусок провода, появляющийся то тут, то там и только подтверждающий, что Шерман-«актриса» себя же и снимает. Эти фотографии антиатрибутивны (на новом уровне) еще и потому, что исследователь типажей так и не найдет для них «оригиналов», а знаток

¹⁹ Ср. со словами художницы: «Потребовалось бы слишком много работы, чтобы они [«Film Stills»] выглядели безупречно, чтобы они выглядели в точности как *film noir* или фильм определенной эпохи (*period movie*). Вместо этого они их напоминают, но не очень сильно (*without doing a very good job*). Я обычно как бы быстро соберу все вместе и снимаю фотографию» (Interview // Jürgen Klauke, Cindy Sherman. Ostfildern: Cantz; München: Sammlung Goetz, 1994. P. 69.

²⁰ Цит. по: Cindy Sherman. 1975–1993. P. 17.

жанров ограничится одним лишь признанием верности работ стилистике «ретро» (непонятно, однако, по каким конкретным признакам будет осуществлен и закреплен такой отбор). И в то же время, при всей откровенной «неподлинности», эти снимки попадают в точку. Удивительным, почти беспрецедентным образом они дарят зрителям *ощущение истории*.

Если я что-то здесь и узнаю, то саму Историю. Мое узнавание никогда не бывает неподлинным. Это не значит, что я не могу ошибаться, это значит лишь, что узнавание — механизм, не имеющий отношения ни к производству знания, ни к обусловленным им категориям истины и лжи. Узнавание — это способ включения памяти, в том числе и коллективной, как аффекта. Критики постмодернистского состояния оплакивают утрату исторической памяти современными обществами, постулируя на ее месте зияющую пустоту. Художники, по их мнению, синтезируют лишь «галлюцинации исторического», тогда как формы, «наиболее дорогие нам в историческом отношении», эти художники «возвращают» в виде китча²¹. Антиатрибутивность Шерман, безусловно, может быть приравнена к пустоте, по крайней мере референциальной. Однако только благодаря такой «пустоте» и выявляется подлинность, которую необычайно трудно зафиксировать, — речь идет о коллективных фантазиях (фантазмах) исторического. Сами они тоже насквозь историчны. Проявляясь в определенное время — назовем его «нашим» временем, или современностью, — они отсылают к времени не менее определенному. Не случайно подразумеваемой (и счастливо обретенной) эпохой «Film Stills» стало вполне конкретное десятилетие 50-х, которое Малви коротко определила как время «демократии шика» (the democracy of glamour)²².

50-е суть беспорная проекция современного исторического воображаемого. Это тот способ, каким «наше» время демонстрирует свою историчность, не только отстраняя настоящее как прошлое, но и сообщая этой процедуре специфический характер: настоящее постигается как «вещь» протяженностью в десятилетие²³. 50-е — излюбленный

²¹ См., напр.: *Foster H. Recodings. Art, Spectacle, Cultural Politics*. Seattle, WA: Bay Press, 1985. P. 76.

²² *Mulvey L. A Phantasmagoria of the Female Body: The Work of Cindy Sherman*. P. 148.

²³ См.: *Jameson F. Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991. P. 284.

объект кинокартин в жанре «ретро» — это утопия провинциального городка, сплоченной семьи, процветающей белой Америки, по-прежнему наивной и безвинной: эта страна еще не испытала ни ужасов Вьетнама, ни борьбы за гражданские права, ни размаха и последствий феминизма. Рискнем предположить: формы, «наиболее дорогие нам в историческом отношении» — чем для американцев являются в том числе и их 50-е, не могут существовать иначе как в виде образов, образов, поставляемых в первую очередь кино и телевидением. Иными словами, сам исторический опыт, возвращаемый через воспоминания, дается сразу же как опыт визуальный. Это означает две вещи. Во-первых, что проживание момента имеет в качестве посредника неотчуждаемую визуальную репрезентацию. Так, «правда» 50-х в не меньшей мере относима к образу тех лет, который формировался СМИ и легко усваивался тогдашним зрителем, чем к «самим» 50-м как цепочке «объективных» внешних фактов. Тот, кто жил в 50-е, уже переживал их «фигурально», через самопредставление «живого» времени, его удвоение в теле- и кинообразах, поставляемых самой эпохой. Во-вторых, ретроспективный взгляд еще сильнее укоренен в визуальном, ибо любая форма исторического самоосознания оказывается сегодня неизбежно пропущенной сквозь фильтры чувственности, сформированной кинематографическим способом, т. е. перцептами новейшего, в основном послевоенного кино. 50-е становятся не просто «вещью», но вещью, предназначенной к осмотру. Такую выставку-осмотр воображаемого и устраивает для американцев Синди Шерман.

Шерман, как и другие фотографы, работает не с «пустотой», но с самим историческим чувством. Современная фотография документирует *условие возврата в прошлое*, условие, не имеющее ничего общего с музейной достоверностью. Наоборот, чем грубее материал, тем более удачной кажется «уловка», ибо коллективные фантазии «прикреплены» не столько к отдельным деталям, сколько к общей атмосфере, ими создаваемой. И тут невозможно переоценить то, что остается, в сущности, невидимым: способ освещения, параметры используемых объективов, композицию и резкость снимков и даже зернистость фактуры. Все эти формальные моменты производят смысл — в данном случае типаж — не меньше, чем приостановленная нарративность каждого из «кадров» по отдельности. Чтобы состоялся (повторился) «мой» аффект, необходима копия или аналог его материального носителя: та самая церковь, тот самый запах, то самое неуловимое выражение лица. Аффекты и в самом

деле как будто «живут» в материальных вещах, и достаточно новой встречи с этими вещами, чтобы пробудилось мгновенное воспоминание в качестве непровольной памяти. Но что значит непровольная память коллектива? Как она работает? Что нужно для того, чтобы увидеть и вспомнить — себя как часть определенной общности? Узнавание шермановских фотографий — это узнавание себя через других. То, что позволяет сказать: «Я это помню», — есть род аффективности, разделяемой всеми и не принадлежащей никому в отдельности. Я это помню, потому что это помнят другие, и только их память, аффект их памяти, позволяет помнить и мне. Без них я впадаю в амнезию. И конечно, не в силах ничего узнавать. Детали шермановских фотографий — это объекты, сформированные чужими взглядами, объекты в этом смысле ирреальные. Они как бы окружены бестелесной оболочкой или бахромой, которая доводит их до нужной степени правдивости: вот почему материальный субстрат здесь столь груб и случаен. Однако аура, окружающая объекты, складывается из взглядов, которые сами по себе не менее прозрачны и ирреальны: их «источник» — это старые фильмы, телевидение, рекламная продукция, модные журналы и т. п. Взгляды эти, иначе говоря, производны от социо-визуальных шаблонов вполне определенного — а именно «нашего» — времени. Лишь при попадании зрителя в это поле всеобщей анонимности, поле, пронизанное эмоциональными зарядами, и может актуализироваться то, что было до сих пор «пустым», а точнее — подразумеваемым, подспудным: на поверхность (изображения) разом выходят историческое время и аффект.

Узнавание

Здесь необходимо сделать остановку. В нашем рассмотрении теперь задействовано по крайней мере три категории — это время, память и аффект. Не говоря о самой репрезентации, которая является отправным пунктом всего движения вообще. Даже беглое знакомство со специализированной литературой наводит на мысль о том, что память и аффект разнесены по разным департаментам и в определенном смысле противопоставлены друг другу: аффект — то, что замутняет память, что делает образы прошлого недоступными, ибо перекрывает к ним путь. И понять это нетрудно: любой аффект, истолкованный как интенсивное переживание, фактически нарушает непрерывность наших восприятий или того потока сознания, который исследователи и счи-

тают памятью *par excellence*²⁴. По-видимому, путеводителем по аффективной памяти по-прежнему является художественная литература, где, как нам известно, такая память становится одновременно предметом рассмотрения и *формой* самого произведения: в этом смысле непревзойденными остаются «Поиски» Марселя Пруста.

Трудность усугубляется и введением понятия коллектива. Переход от индивидуальной длительности к длительности коллективной есть очередная версия проблемы интересубъективности, чье решение, обретаемое на путях социологизма, кажется поэтому неполным и лишь отчасти удовлетворительным. И все же особое место принадлежит здесь Морису Альбвашу²⁵ и его классическим трудам, посвященным коллективной памяти и «социальным рамкам», или «средам» (*milieux*), ответственным за ее формирование. Согласно сегодняшней парадигме общественных наук, заслуга Альбваша состоит в том, что своей постановкой вопроса он, по существу, деонтологизирует память, показывая ее функционирование в качестве самостоятельного института²⁶. Однако прочтение, которое мы можем дать этим сочинениям сегодня, нередко приходит в столкновение с более традиционным строем их аргументации и терминологического аппарата. Фактическая попытка объединить Бергсона и Дюркгейма, предпринятая социологом, завершается в одной из книг размышлениями о «реальном времени», и время это «не течет, но сохраняется [еще одно значение «*durer*»] и не перестает существовать (*subsiste*)» — утверждение, безусловно полемичное в отношении Бергсона, но вряд ли исчерпывающее как в свете новой социологической достоверности, так и с позиций отброшенной «спекулятивной» философии. И это несмотря на то что «реальное время» понимается Альбвашем как содержательно наполненное время событий, поставляющих материал для мысли²⁷. Еще более драматичной, на наш взгляд, является предсказуемая утрата произвольной памяти. Если память коллектива, пусть и множественная, толкуется как «при-

²⁴ См.: *Halbwachs M. La mémoire collective // Ouvrage posthume publié par Jeanne Alexandre. Paris: Presses Universitaires de France, 1950.* К этой книге мы еще вернемся в связи с понятием коллективной памяти, здесь же ограничимся указанием, что ее автор был прямым учеником Анри Бергсона.

²⁵ В русских переводах утвердилось правописание «Хальбваш».

²⁶ См.: *Châtelet F. Préface // Halbwachs M. Les cadres sociaux de la mémoire. La Haye; Paris: Mouton, 1976. P. X.*

²⁷ *Halbwachs M. La mémoire collective. P. 127–129.*

надлежащая всем», «подручная», в том смысле, что ее носителем выступают группы, куда мы входим добровольно, то «элементы прошлого», над которыми мы не властны, или собственно произвольная память, объясняются лишь тем, что с их групповыми носителями связь или прервана, или вовсе потеряна. Не случайно синонимом памяти становится «коллективная мысль», а в устойчивом понятии «потока сознания» акцент переносится именно на сознательный, т. е. осмысляемый, момент самих воспоминаний²⁸. Коллективная память, следовательно, рассматривается как память проясняющая, придающая (общественный) смысл отдельным людям и событиям. Моя память, казалось бы, сугубо индивидуальна — на деле же она не просто соотнесена с группой, к которой я принадлежу с момента своего рождения, но постоянно, на протяжении моей дальнейшей жизни, этой группой видоизменяется, обогащается, равно как и другими, к которым я примкну потом. В этом смысле, даже если я и не помню какой-нибудь конкретный эпизод, коллективная память позаботится о том, чтобы вернуть мне забытое воспоминание, и оно будет правдивым уже потому, что я помню другие аналогичные события и, стало быть, могу воспользоваться «родовым», а не моим лично образом прошлого. Для Альбваша таким забытым эпизодом выступает его самый первый лицейский день²⁹.

Этот пример того, что мы назвали бы *примышленным воспоминанием*, безусловно интересен, поскольку в нем затронута серьезная проблема, которая, впрочем, далее не развивается. Речь идет о подлинности самого воспоминания. И хотя Альбваш приводит этот пример для того, чтобы опровергнуть своих оппонентов — нет таких воспоминаний, заявляет он, которые могли бы полностью исчезнуть, их нет, ибо вся информация о прошлом хранится в обществе, — здесь просматривается возможность совсем иного толкования. Что я могу считать подлинным в своем воспоминании? Я *знаю*, что не помню, и вместе с тем что-то или кто-то поставляет воспоминания за меня, воспоминания, становящиеся в буквальном смысле моими. Каков, иначе говоря, тот *механизм*, который позволяет личному воспоминанию быть нераздельно слитым с коллективной памятью и от нее уже неотличимым? Альбваш проходит мимо этого вопроса. Он озабочен тем, чтобы сказать: коллективная память всеильна, она озаряет светом даже наиболее темные участки индивидуального сознания. И воссоздает она не только недостающие фак-

²⁸ Ibid. P. 30 ff., 128.

²⁹ Ibid. P. 58–60.

ты, но и самый их смысл. Подчеркнем: в центре его внимания — произвольная память групп, не переходящая, однако, в историческую. Тогда как непроизвольная память, память обрывочная и в этом отношении бессмысленная, есть всего лишь эффект угасающей коммуникации. Однако именно эта «несовершенная» память, пунктирная, живущая аффектом, и представляет здесь для нас первостепенный интерес.

Задержимся еще немного на этом лицейском эпизоде, символизирующем утрату прямого доступа к воспоминаниям. Во-первых, Альбваш допускает, что переживание его в тот день могло быть очень сильным и по одной этой причине должно оказаться забытым. Исследователь приводит такие созвучные ему слова Стендаля: «У меня нет памяти о тех периодах или мгновениях, когда я испытывал сильные чувства»³⁰. Иными словами, интенсивность переживания, или собственно аффект, оставляет по себе в памяти пробел, невосполнимое зияние. Фрейд назвал бы такой опыт травматическим и с готовностью признал бы потребность в его вытеснении. Чтобы тем самым констатировать и нечто иное, а именно *возвращение* опыта, неизбежную его отсрочку, свидетельством чему является в первую очередь клинически фиксируемый симптом. Но все это довольно хорошо известно. Альбваш продолжает: у меня нет непосредственной памяти этого дня, а если некий образ и есть, то он, восстановленный, безусловно, неполон и зыбок. «...но сколько же воспоминания, которые мы считаем *подлинными* (*avoir fidèlement conservés*) и принадлежность (*l'identité*) которых не вызывает сомнений, почти полностью построены на (*forgés*) *ложных узнаваниях*, в соответствии со свидетельством и рассказами других!» (курсив мой. — *Е. П.*)³¹. Триумф коллективной памяти. В самом деле, если мне удастся восстановить «общую атмосферу» и «характер» моего первого школьного дня, полагаясь лишь на «размышления» о том, «как это должно было быть», то, исходя из всего сказанного выше, тут уже не должно возникать никаких возражений. Источник моих «размышлений» известен — это собственная обобщающая память, воспоминания членов семьи, прочитанные мемуары и исследования о первом школьном дне, опыт собственных детей-школьников, наконец, посещения того же лица в зрелые годы. Разве таким образом восстановленное воспоминание не является «истинным»? К тому же оно более «истинно», чем любое из моих собственных воспоминаний, ибо ему придана та мера объективности, которой отдельная память с ее

³⁰ Ibid.

³¹ Ibid.

аффективными провалами и искажениями попросту не обладает. Аргументация вполне ясна.

И все же: вместо утраченного воспоминания — рефлексивная работа и ее (обнадеживающий) результат. Результат, заметим, представленный не иначе как в условном наклонении: «Какие возражения... можно предъявить к тому, что мне удастся восстановить общую атмосферу и характер моего первого школьного дня путем размышлений о том, *как это должно было быть?*» (курсив мой. — Е. П.)³². Таким образом, безоглядная вера в социум имеет своей обратной стороной признание фиктивности моих воспоминаний. И не только в возвышающем смысле хранимой обществом памяти, более полной и точной, чем любой из индивидуальных образов прошлого. Такое согласуется с концепцией. Фиктивность моих воспоминаний связана еще и с тем, что забытый день реконструирован *искусственно*, усилием воли, благодаря обширной культурологической работе понимания. Ведь я его по-прежнему не помню. Но это «ложное узнавание», пришедшее извне, эта восполняющая анонимность — рассказы и свидетельства других — дарят мне не просто чисто познавательное удовольствие, когда я знаю, вернее — в конечном счете узнаю, «как это должно было быть». И когда удовольствие от такой сознательной проекции как будто перекрывает и отчасти восполняет тогдашнее мое переживание. Необходимо признать, что в самих рассказах и свидетельствах, в этом шуме голосов, чей источник теряется, становясь все более неразличимым, поскольку он, строго говоря, всегда уже утерян, в этом гуле растворен, рассредоточен и забытый мною аффект. То, что возвращается ко мне и что мою память «омывает», дополняет, есть и хор голосов, и сочетание образов. И если согласиться с тем, что объект воспоминания подвижен, что он постоянно видоизменяется и в этом смысле ускользает, а «мое» неуклонно замещается «чужим», не только мне принадлежащим, тогда придется заявить уже со всей определенностью: вернуться «туда» невозможно, такого «места» не было и нет. Это не значит, что не было первого школьного дня или что мое переживание насквозь фантастично. Это значит лишь, что эмоциональной составляющей того самого дня является *общая эмоция*, диффузное поле некоторой совместной аффективности. Что аффект, отобравший саму мою память, не возвращается один, сам по себе, даже под видом неподконтрольного симптома, но, напротив, есть коллективный, если угодно — разделяемый симптом, если по-прежнему употреблять это слово.

³² Ibid.

Это можно понять и с помощью других подсказок. В своей недавней книге, посвященной виртуальному строю аффекта, Брайан Массуми приводит и комментирует замечательный психологический эксперимент. Речь идет о тестах, проводившихся Давидом Катцем в самом начале прошлого века и призванных установить влияние памяти на постоянство цветовых восприятий. Испытуемого просят подобрать такой голубой, чтобы он точно воспроизводил цвет глаз его отсутствующего друга. То же повторяется и в отношении черной шляпы испытуемого, алого цвета его собственных губ, коричневых кирпичей здания, где он когда-то жил. Слова, обозначающие цвет, используются как простые указатели. Однако там, где язык и устанавливаемые через него соответствия должны быть прозрачными, появляются неожиданные переменные: простые повседневные предметы «пронизаны слоями заинтересованности и аффекта». В итоге то, что испытывается, — это сложное совместное функционирование аффекта, памяти и языка. Результат эксперимента: испытуемые «почти всегда» неверно подбирают цвет или оттенок — он оказывается более ярким, более темным или более насыщенным по сравнению с соответствующим объектом. Катц отмечает, что такое «преувеличение» цвета связано с «абсолютным [и] поразительным характером» некоторых «цветовых особенностей». Следовательно, воспоминание о цвете есть не повторение какого-либо восприятия, но его преобразование и становление. Массуми заключает: глаза друга в памяти всегда «слишком “голубые”», и это избыток, эксцесс. Однако в язык такой избыток проникает, располагаясь *между* экспериментатором и испытуемым, и принадлежит он их *совместной* ситуации. Это есть то «безличное опыта», которое превращается в «личное» тогда, когда испытуемый с помощью другого — в данном случае экспериментатора — удостоверяется в переживаемой им исключительной нехватке, которую он тут же, мгновенным присвоением, и восполняет. А это значит, что «*опыт становится личным социально*»³³. Иными словами, еще до того как субъект сумеет переподтвердить себя в качестве субъекта, до того как опыт предстанет персонализируемым, «своим», существует некое онтологически и логически исходное «(со)-участие», партиципация, при которой субъект и объект по-прежнему едины и неразличимы. Эта изначальная взаимосвязанность, когда отношение возникает не в результате интеллектуального усилия, но дано

³³ Massumi B. Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation. Durham; London: Duke University Press, 2002. P. 208–212.

нам непосредственно и прямо — вспомним джеймсовский «радикальный эмпиризм», — и есть присутствие в коллективном опыте того избытка, который позволяет опыту длиться и в этом смысле сам по себе уже образует процесс. Однако эксцесс, как мы помним, — это признак аффекта («слишком» голубые глаза друга в отсутствие этого друга). Стало быть, аффект обеспечивает континуальность опыта, выступая условием его необходимого возобновления.

Но вернемся к узнаванию. На психологическом языке это означает ощущение того, что увиденный человек или образ, попадающий в поле зрения, явно когда-то встречались, но неизвестно где и когда. Коротко говоря, это есть нелокализованное воспоминание, или так называемое *déjà vu*. *Déjà vu* срабатывает как молниеносная вспышка и не зависит от того, сумеем ли мы восстановить источник этого воспоминания. Нередки случаи, когда источник так и остается подвешенным и нераскрытым. По крайней мере, когда такая неопределенность имеет собственную длительность и воспоминание, казалось бы, уже не зависит ни от моторно-двигательных функций организма, ни от самих восприятий, гарантирующих подобную его активность³⁴. Заостряя тезис, скажем так: текущему восприятию и сопровождающей его «полезной» памяти противостоит память «бесполезная» — она не обогащает актуальное восприятие образом прежнего опыта, пусть и весьма отдаленным, но скорее смещает его, дестабилизирует и даже перестраивает. В перспективе позитивного знания эту произвольную память всегда можно локализовать путем ее сведения к памяти овладевающей, активной. Локализация в этом случае принимает вид серии последовательных рефлексивных процедур, которые в конце концов призваны вернуть нас к «истине» воспоминания, даже если таковая необходимо будет кем-то разделяться. (Эту «истину» разделяет наша группа, сказал бы Альбваш.) Но сохраним за памятью-вспышкой два ее отмеченных свойства — бесполезность (неутилитарность), а также особое время. Чем же предстанет эта память без объекта, эта чистая игра воспоминания? По-видимому, она окажется не чем иным, как собственно *аффектом памяти*, т. е. памятью как неким над- или сверхиндивидуальным состоянием. Это та странная «нехватка» памяти, которая дается в качестве мгновенного избытка, — интимно-близкое, удерживаемое на непреодолимом, поистине фатальном расстоянии. Именно такой разрыв

³⁴ О связи телесной активности и памяти см.: Бергсон А. Материя и память // Собр. соч.: В 4 т. М.: «Московский клуб», 1992. Т. 1. Гл. первая.

и создает условия для встречи — прошлого и настоящего, внешнего и внутреннего, воспоминаний и самих вещей.

Но тот же разрыв ставит нас и в позицию соучастия, являясь условием своеобразной протосоциальной связи. Попробуем пояснить эту мысль. Период, ассоциируемый, по выражению Ф. Джеймисона, с логикой культуры позднего капитализма, не мог не повлиять на саму нашу чувственность. Вернее, это наша чувственность впервые подала сигнал о том, что во внешнем мире, казалось бы подспудно, произошли необратимые и в самом деле исторические перемены. Мотив психического онемения современных обществ, будь то индифферентность к разнообразным шокам, поступающим извне, или падающий порог переносимой боли, встречается уже у Юнгера и Бенямина. Коротко это можно выразить утверждением: современный человек «бесчувствен», под чем, однако, будет подразумеваться не один лишь феномен психической адаптации, по содержанию безусловно социальной, но и сама структура чувственности в традиционном понимании. Замороженное, анестезированное восприятие — вот ее общеизвестный позднейший трафарет. (Причем «трафарет» в двояком смысле «расклада», а также «расхожего мнения».) Что может потрясти такую чувственность? Где и каким путем она приоткрывается миру? Или, если иметь в виду наш интерес, каковы области и возможности самих аффективных воздействий? Еще задолго до событий, которые действительно пробрили «брешь» в американской психике и, кстати говоря, не в ней одной³⁵, отмечалось, что именно «травма», «дискурс травмы» является сейчас тем «местом», где возможно как само переживание, так и критическое высказывание о современности³⁶. Только травма оказывается знаком реальности, так как на уровне популярных представлений «травматический субъект» — всегда другой, тот, чья травма и удостоверяет его в качестве уцелевшего свидетеля, тогда как в области критических анализов, в том числе предпринимаемых художниками, травмой передается, напротив, радикальное отсутствие субъекта, ибо нет, да и не может быть, субъекта травмы³⁷. В том и другом случае, однако, в этом слове записан скрытый призыв к освобождению — «травма» одновременно указывает и на потребность в

³⁵ Бак-Морс С. Глобальная публичная сфера? / Пер. с англ. А. Гараджи // Синий диван. 2002. № 1. С. 33.

³⁶ См., напр.: Foster H. The Return of the Real // Foster H. The Return of the Real. The Avant-Garde at the End of the Century. Cambridge, Mass.; London, England: The MIT Press, 1996.

³⁷ См.: Ibid. P. 168.

доступе к «реальному», и на язык, который позволяет так или иначе потребность эту огласить.

Возникает законное подозрение: все, что не связано с травмой — а травма суть тяжелые условия труда и выживания, смыкающиеся с самой Катастрофой, как та нам открылась недавно (возможно, даже впервые), — в предельном случае, повторим, «нетравматическое» вообще не аффицирует чувственность и остается за порогом восприятия. А с травмой не связаны рутинные события, которые проходят незамеченными. Восприятия, образующие фон других восприятий. С травмой не обязательно связаны также аффекты и память. (По крайней мере, если мы на время освободимся от давления психоанализа.) Словом, с травмой не связана повседневность, господствующая и стертая в своем однообразии. И все же именно в ней, в этой повседневности — в машинной повторяемости действий и эмоций, — и заключается потенциал определенной коллективной связи. О чем, собственно, идет здесь речь? Речь идет о совместности самого узнавания. *То, что было — что казалось — индивидуальным опытом возвращается как коллективное воспоминание.* Это воспоминание отличается тем, что ему не удается ни на чем закрепиться: оно ищет и не находит соответствующий материал вовне. Оно, выражаясь по-другому, не имеет референта, вернее — всегда превосходит любой возможный референт. Воспоминание, утратившее ориентиры, не находящее необходимого «суппорта». Воспоминание-взвесь. И в то же время готовое подняться на поверхность — присоединиться к поверхности, — с тем чтобы обрести наконец надлежащую форму. Но, видно, с формой дело обстоит всего труднее. Далеко не секрет, что словом для обозначения сегодняшнего опыта является «банальное». Говоря «банальное», мы не должны привносить сюда оценку, а главное — исходить из явного или подспудного противостояния его чему-то «исключительному», «одноразовому», противостояния, которым, кстати говоря, оценка эта создается. Наш сегодняшний опыт банален по своей структуре, т. е. заведомо неразличим и повторяем, являясь продолжением все более отчуждающих и обобщенных технологий. В этом смысле он неиндивидуален и даже безлик. Его безликость — это безликость самой повседневности. Мы появляемся в мире, где всегда уже есть повседневность, и именно ею конституирован наш опыт. Поскольку образ жизни в современных обществах принимает все более стандартизованный характер — включая боль и удовольствие, которые и отличали прежде «Я», — постольку утрачивается любая «моя» специфичность. В любом случае, она определяется уже в связи с анонимным. И тем не менее «я» не перестаю «узнавать».

Мое узнавание — всегда лжеузнавание. И не потому, что у меня утрачена память о каком-либо событии. Мое узнавание ложно как раз потому, что я не успеваю пережить это событие, как не успевают пережить аналогичное событие другие. Мы вспоминаем несостоявшееся событие, чья бессобытийность разделяется нами независимо от того, к каким конкретным общностям мы принадлежим или себя причисляем. Собственно, эта бессобытийность и есть почва для появления некоего «мы», для оформления самой «нашей» памяти. Единственный шанс пережить то, что ускользает от переживания, — это вспоминать. Память как будто достраивает нечто обладавшее неполнотой реальности. И, по всей видимости, память есть последнее прибежище аффекта. Это одна из тех областей нашей жизни, где мы по-прежнему наиболее свободны. По крайней мере в том, что касается ненужности, «эксцессивности» воспоминания. То, что мы узнаем, — это стертый аффект повседневности. Праздники и будни, которые проходят быстрее, чем их успеваешь прожить. Мы узнаем в них свое опоздание. Опоздание, материализованное в стольких поточных вещах и предметах, в самом круговороте потребления. Нет ни одной вещи, которую я мог бы сегодня назвать по праву «моей», поскольку «мои» вещи имеются у всех без исключения. Невозможно быть коллекционером повседневности. Но, парадоксальным образом, только во всеобщем воспроизведении не-моего и таится для меня надежда. Только к потоку преходящих образов-товаров, возникающих и гибнущих по законам всемирного рынка, и могут прикрепиться мои наиболее сокровенные воспоминания. Мои воспоминания кратковременно поселяются в обреченных на исчезновение вещах. Вещах, у которых нет ни свойств, ни родословной, ни происхождения: вместо колокольни в Комбре и тончайшего бисквита — взаимообратимость ощущений и общедоступность пространств. Воспоминания оседают в вещах, не успевающих обрести символическую ценность, или же в таких, у которых ценность эта столь значительна и высока, что материальный их субстрат существует как бы независимо, отдельно: в любом случае разрыв между ним и провозглашенной ценностью — того или иного события, даты — остается непреодолимым. Словом, моя память актуализируется в том, что рождается лишь мертвым, несмотря на абсолютную свою «пригодность». Моя память размещается в стольких недоовоплощенных образах-вещах.

Сообщество вспоминающих. Вот где кроются истоки новой социальной связи. Данная связь не проходит по линиям уже существующих отношений, она аффективна и виртуальна. Ею выражается потребность

пережить опыт — коллективно, совместно, в эпоху, когда доступ к такому, кажется, закрыт. Когда существующие отношения воплощают все что угодно, только не совместность, ставящую под сомнение любые из осуществленных коллективных форм. Предобщественная связность, отголосок в принципе недостижимой социальности. Может быть, здесь и следует искать один из последних очагов сопротивления Системе. Как бы то ни было, но топосов такой связности, такой «причастности» очень и очень немного³⁸. Примечательно то, что все они аффективны, будь то сообщество пишущих, сообщество спонтанно возникающих борцов или же общность любовников. Сообщество вспоминающих — пожалуй, самый неопределенный топос. Не забудем при этом и печальный диагноз той исторической амнезии, в которой, по крайней мере в «постмодернистской» части мира, пребывают наши современники. Им, т. е. нам, отказано в исторической памяти, в способности повторно переживать формы, «наиболее дорогие нам в историческом отношении». Но постараемся взглянуть на это по-другому. Именно потому, что трансформируется историческая память, коллективное приближается к *непроизвольному, спонтанному*, и это касается как механизмов памяти, так и понятия самого коллектива. «Вспоминающая общность» и есть невозможный коллектив и невозможно-возможная память. Она создается нехваткой и избытком — нехваткой «моего», но и избытком этой самой нехватки. Разрыв, отделяющий меня от меня самого, и заполняется невидимой материей, и это происходит быстрее, чем я успеваю заметить. Однако, узнавая, т. е. вспоминая, я и восстанавливаю эту связь до связи, это нечто, делающее само «мое» воспоминание возможным. И тем самым я возвращаюсь назад — к условиям своего существования.

³⁸ О связи «communauté» и «communion» см., в частности, Мориса Бланшо: *Blanchot M. La Communauté inavouable*. Paris: Éditions de Minuit, 1983. Книга Бланшо является, однако, реакцией на ключевую работу Жан-Люка Нанси и не может рассматриваться вне связи с последней: *Nancy J.-L. La Communauté désœuvrée // Aléa*. 1983. No. 4. Подробный и едва ли не единственный у нас анализ философского понятия сообщества сделан Олегом Аронсоном в его книге «Богема: Опыт сообщества (Наброски к философии асоциальности)» (М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2002).

О ТЕОРЕТИЧЕСКОМ И ЭМПИРИЧЕСКОМ УРОВНЯХ КИНОВЕДЕНИЯ

Первая публикация: *Соколов В. С.* Киноведение как наука. М.: НИИ киноискусства, 2008.

В истории искусства и искусствознания нет прецедента, кроме кино и киноведения, когда художественная практика и ее научное осмысление возникали бы одновременно или почти одновременно. Литературоведение, музыковедение и другие искусствоведческие дисциплины формировались как результат анализа в той или иной мере уже сложившихся, имеющих свою историю видов искусства.

И вместе с тем, как это ни странно, киноведение — одна из немногих областей современного искусствознания, проявляющая до последнего времени крайне слабое внимание к проблемам логики и методологии своих научных исследований, а тем более к систематизированному анализу их истории¹. Обойдено вниманием и современное науковедение. Словом, логико-методологические проблемы киноведения как специальной области научного знания и познания, специфика закономерностей развития и формирования его концептуального каркаса до сих пор не стали предметом специального и пристального внимания историков и методологов науки. В литературе почти не освещены вопросы: о механизмах развития и смены научных концепций киноведения, о зависимости этого процесса от тех или иных парадигм, стилей научного мышления, сформировавшихся за пределами киноведения, но достаточно широко используемых киноведами в своих исследованиях.

¹ Наиболее представительный обзор методологических проблем советского киноведения см.: Искусство кино. 1976. № 11–12.

В этой области, как правило, зарубежные, да и наши исследователи, ограничиваются фиксацией фактов «заимствования» приемов, подходов, принципов, положений соседних дисциплин (психологии, семиотики, социологии и т. д.).

Однако в стороне остается анализ глубинных причин этих процессов. А между тем проблемы эти первостепенной важности.

Естественно, что они ни в коей мере не могут быть решены и даже сформулированы в одной статье. Цель статьи более локальна: привлечь внимание лишь к некоторым методологическим проблемам киноведения в связи с процессом его теоретизации.

Киноведение — развивающаяся наука и потому проходящая специфический процесс теоретизации, который в последнее десятилетие из скрытой формы начинает приобретать все более открытый, явный характер².

В самом общем виде теоретизацию можно характеризовать как «расслоение» эмпирического и теоретического уровней науки (эмпирического базиса и теории), происходящее на фоне структурной дифференциации различных киноведческих дисциплин и интеграции их в единую систему научного познания и знания.

Для процесса теоретизации киноведения характерно:

формирование киноведения как единой многодисциплинарной области научного знания;

² Как отмечают методологи научного познания, для теоретической стадии науки характерно формирование так называемого теоретического идеализированного объекта, теоретических моделей, которые не выводятся из эмпирии и не вырастают непосредственно из нее. Необходимым условием создания идеализированного объекта является выработка теоретической онтологической схемы, исходного теоретического концептуального каркаса, задающего определенный тип предметного содержания науки. «Этот каркас, — пишет В. Швырев, — играет роль некоторой методологической системы координат по отношению к развертыванию всего многообразия, позволяющего судить о типе онтологии, который лежит в основе данного теоретического знания» (Швырев В. Теоретическое и эмпирическое в научном познании. М.: Наука, 1978. С. 329). Одной из характерных особенностей теоретизации науки также является построение гипотетических концепций. Причем не только по отношению к объекту исследования, но и по отношению к путям дальнейшего развития самой науки. Последняя проблема почти не обсуждается в киноведении. Вместе с тем важность ее все более становится практически очевидной.

расширение и изменение взаимосвязей киноведения с другими искусствоведческими и неискусствоведческими дисциплинами;

формирование собственной теории (теоретического киноведения)³;

возникновение разнообразных функциональных связей между эмпирическим слоем и теоретическими моделями киноискусства, сформулированными на основе исследования собственной природы кинематографа и его собственной истории.

Основные функции теоретического слоя: создание теоретико-концептуальной модели киноискусства, разработка исследовательских программ для дисциплин эмпирического слоя и категориально-понятийного аппарата, выяснение структурных взаимосвязей киноведческих дисциплин друг с другом и киноведения в целом с другими сферами современного научного познания.

Необходимо отметить, что выделение эмпирической и теоретической стадий в истории киноведения требует специальных оговорок.

Во-первых, процесс теоретизации вовсе не означает, что на эмпирической стадии в киноведческих концепциях отсутствовали теоретические обобщения, а в период теоретизации наука пренебрегает эмпирическими исследованиями.

Во-вторых, основанием данной периодизации является история логики и способов научного исследования, его методологических принципов. Поэтому она далеко не всегда совпадает с «чистой» хронологией смены одних концепций другими, с последовательностью истории конкретных киноведческих концепций.

В-третьих, формирование собственной теории для киноведения — проблема, пожалуй, более острая и более сложная, чем для других искусствоведческих дисциплин.

³ В более зрелых и развитых науках, например в литературоведении, аналогичная дисциплина получила название «теория литературы». В данной статье не место для каких-либо обсуждений содержания и задач этой дисциплины, как они формулируются различными литературоведами. Отметим лишь, что теория литературы представляет собой своеобразную метатеорию по отношению к конкретным литературоведческим дисциплинам. Термин «теоретическое киноведение» позволяет, как нам представляется, более точно, чем термин «теория кино», обозначить относительно самостоятельную область методологических проблем киноведения, систематическое и системное изучение которых является одной из важнейших задач современной науки о киноискусстве.

Для генезиса классического искусствознания характерен процесс своеобразного центробежного структурирования своих дисциплин. Так, например, применение в литературоведении неспецифических дисциплин (социологии, психологии, семиотики и др.) и соответственно формирование ее частных дисциплин началось тогда, когда «твердое ядро» литературоведения уже было сформулировано и достаточно сильно защищено развитым концептуальным каркасом литературоведения.

Для киноведения характерен обратный процесс. Концептуальный каркас его теории формируется на фоне центростремительных тенденций по отношению к ассимилируемым киноведением не только неспецифическим, но и достаточно развитым в настоящее время своим, киноведческим дисциплинам эмпирического уровня. В первую очередь кинокритики, киносociологии, *не* говоря уже о дисциплинах, изучающих технологический уровень («технический феномен», по Эйзенштейну) киноискусства.

Проблема теоретизации приобретает дополнительную сложность и в связи с тем, что киноведение как междисциплинарная область науки включает в свое строение дисциплины социально-гуманитарного и естественного циклов.

Некоторые из этих дисциплин к тому же довольно «агрессивны» в своих претензиях на роль «теоретического ядра» киноведения, что совершенно справедливо вызывает беспокойство многих исследователей, сомнения в правомерности вторжения в область киноведения неспецифических дисциплин.

Вероятно, необходимым условием большей плодотворности дискуссий по этому вопросу является четкое определение самого понятия «неспецифические» дисциплины и дифференциация их инструментальных функций, с одной стороны — в искусствоведческом анализе (в исследовании практики киноискусства), с другой — в анализе логико-методологическом (в исследовании процесса изучения киноискусства, т. е. самого киноведения).

Проблема эта достаточно сложна. Однако на основе сложившейся практики можно попытаться дать самое общее, так сказать, «протокольное» определение «неспецифических» дисциплин.

К неспецифическим, по отношению к киноведению, дисциплинам относят теории (или области научного знания), которые возникли либо как результат исследования не кино, а других объектов (например, ма-

тематика, семиотика, психология), либо как дисциплины, которые, исследуя определенные уровни кино, не позволяют выявить его уникальность как особого вида искусства (например, социология искусства). Анализ функций этих дисциплин в киноведении требует конкретного анализа существующих теорий. Отметим лишь, что опасность представляет не сам факт использования в анализе киноискусства специальных теорий, а попытки их абсолютизации как единственно «научных», применимых в равной мере ко всем уровням искусства. Таковы претензии некоторых «искусствоведов», считающих, что лишь полная математизация искусствознания позволит создать адекватную модель искусства, а искусствознание возведет в ранг науки. Однако опасны претензии не только «технократов», но и представителей многих гуманитарных дисциплин (лингвистов, психологов и др.). Поэтому вопрос формирования теоретического киноведения и с этой стороны является одним из актуальнейших и важнейших вопросов сегодняшнего этапа развития науки о киноискусстве.

Игнорирование многодисциплинарности, системности взаимосвязи дисциплин современного киноведения, их иерархической соподчиненности приводит к односторонним тенденциям в исследовании киноискусства.

Первая тенденция состоит в том, что анализ одного из уровней киноискусства или специальные цели исследований формулируются как глобальный киноведческий подход. В результате происходит смешение методологических (мировоззренческих) принципов с методическими (инструментальными) функциями и задачами частных дисциплин. Так возникают теории «технического реализма», «физической реальности» и др.

Другая тенденция характеризуется экстраполяцией общих (эстетических и философских) концепций на область изучения киноискусства. Она характерна для некоторых наших теорий, где специфика киноискусства определяется либо лишь на истматовском уровне (формы общественного сознания), либо на общеэстетическом как некоторое своеобразие «сип-теза» элементов и функций классических искусств (см. «Лекции по марксистско-ленинской эстетике» М. С. Кагана).

В истории зарубежного киноведения, особенно начиная с 50-х годов, достаточно ясно определились два подхода в создании кинотеории:

индуктивно-эмпирический, на основе которого предпринимаются попытки определить специфику киноискусства из самого киноискусства;

дедуктивный, позволяющий раздвинуть рамки традиционных искусствоведческих методов и объяснить природу кинематографа как социального явления, прежде всего как специфической коммуникативной системы, как особого языка⁴.

Первый путь дал мощный толчок развитию кинокритики, на базе которой возникли различного рода эмпирические концепции. Второй породил неспецифические лингвоцентристские, социологические, информационные и другие концепции.

Проблема теоретизации киноведения предполагает два аспекта анализа — генетический и структурный, ибо нельзя отождествлять эмпирическую и теоретическую стадии развития научного познания и эмпирический и теоретический уровни развитой науки. Эмпирическое познание на синхронном уровне развития науки составляет ее необходимый так называемый эмпирический базис. Точно так же как нельзя ставить знак равенства между эмпирическим и обыденно-практическим сознанием. Последнее не составляет уровня (элемента) научного знания, хотя в генезисе обыденно-практическое сознание может выступать как источник знания научного.

Что дает основание характеризовать стадию зарождения и начального формирования киноведения как период эмпирического научного познания?

На эмпирическом этапе у киноведения нет собственного теоретического концептуального каркаса. Его методология еще как бы свернута, растворена в неспецифическом для искусства кино традиционном искусствоведческом и эстетическом анализе.

В той мере, в какой разработка концептуального аппарата все же осуществлялась, она не реализовалась еще в мощную теоретическую исследовательскую программу, определяющую перспективы и основные направления развития науки, в том числе и эмпирических исследований.

Терминологический словарь киноведения в основном заимствовался из классического искусствознания и традиционной эстетики. Поэто-

⁴ Реальный процесс развития киноведения, безусловно, значительно более сложен. Особенно наглядно это проявляется в истории советского киноведения и в первую очередь в концепциях С. М. Эйзенштейна и В. И. Пудовкина. Но это предмет особого исследования. В статье рассматриваются лишь некоторые тенденции, наиболее ярко проявившиеся в последнее время в зарубежном киноведении.

му фундаментальные понятия первых киноконцепций определялись в традиционно искусствоведческих терминах на основе эмпирической фиксации изобразительно-композиционных признаков кино как искусства. Иначе говоря, отправная «понятийная сетка» координат, задающая «идеальное» представление о кино как об искусстве, формулировалась главным образом в системе представлений и при помощи терминов традиционной эстетики и неспецифических по отношению к кино искусствоведческих дисциплин (литературоведения, теории живописи и др.). Эти дисциплины, поскольку они являлись моделями постановки и решения проблем в киноведении, можно назвать, пользуясь логико-методологической терминологией, парадигмами раннего киноведения⁵.

Неспецифические парадигмы искусствознания и его категориальный аппарат как нельзя лучше позволяли обосновать важный тезис: «кино не просто технический аттракцион, а особый вид искусства», ибо они давали возможность, выявив инвариантные признаки кино и других видов искусства, включить его в класс уже известных художественных явлений (кино — то же, что театр, только зафиксированный на пленку, кино — то же, что литература, только не «рассказывающая», а «показывающая», и т. д.).

Господство искусствоведческих парадигм и породило известное определение кино как «синтетического искусства», т. е. искусства, специфика которого определяется своеобразием адаптации и «соединения» воедино признаков других видов искусства⁶.

⁵ Термин «парадигма» в науковедение был введен известным американским исследователем Т. Куном. Значение науковедческого термина «парадигма» не совпадает с соответствующим термином в лингвистике. «Под парадигмой, — говорит Кун, — я подразумеваю признанные всеми научные достижения, которые в течение определенного времени дают научному сообществу модель постановки проблем и их решений» (*Кун Т. Структура научных революций*. М.: Прогресс, 1977. С. 11). Применительно к нашей теме можно сказать, что в различные периоды развития киноведения функцию парадигм, т. е. моделей постановки и решения проблем в киноведении, выполняли: общая эстетика, различные дисциплины искусствознания, в первую очередь литературоведение, в дальнейшем — лингвистика, семиотика, социология, психология и ряд других дисциплин.

⁶ Строго говоря, в этом смысле «несинтетических» видов искусства, т. е. видов, не адаптирующих и «не синтезирующих» в себе элементы, выразительные

Вместе с тем уже на эмпирической стадии происходит выделение признаков кинематографа, «не укладывающихся» в классические искусствоведческие теории. Их генерализация как фундаментальных понятий послужила основой для создания первых самостоятельных концепций киноискусства (например, монтажной теории).

Наиболее яркое и законченное выражение индуктивно-эмпирическое киноведение нашло в «нормативных поэтиках», в работах типа «Язык кино» Марселя Мартена, в которых принципы теоретической систематизации были в какой-то мере заменены принципами каталогизации и классификации приемов и признаков киноискусства, описываемых в различных, подчас конкурирующих искусствоведческих и киноведческих концепциях.

Объективная тенденция к теоретизации киноведения требовала сделать следующий шаг на пути отделения теоретического слоя от эмпирически конкретного анализа.

Выявив на основе индуктивно-эмпирического подхода свою, отличную от других видов искусства онтологию, киноведение подготовило лишь почву для формулирования своей парадигмы, своей исследовательской программы.

Однако индуктивно-эмпирический подход не позволял еще создать свой концептуальный каркас, «твердое ядро», по отношению к уже весьма развитым конкретным дисциплинам киноведения, которые, как правило, сформировались под влиянием неспецифических по отношению к киноведению искусствоведческих и неискусствоведческих дисциплин (например, теория кинодраматургии под влиянием и на базе общей социологии и социальной психологии и т. д.).

В качестве примера можно указать на концепции Базена и Кракауэра. Действительно, характерная особенность этих концепций состоит в том, что они возникли на базе непосредственного критического анализа определенных течений в киноискусстве. По существу, они являлись своего рода «теоретической критикой» или критикой, неразрывно, синкретически слитой с теоретическими обобщениями. В этом

принципы других искусств (так сказать, чистых искусств), не существует. Это вполне отчетливо понимал еще Лессинг. Мы не говорим уже о работах С. М. Эйзенштейна, в которых блестяще показано, что самые «кинематографические приемы» (монтаж, ракурс, план и т. д.) широко использовались в литературе, живописи, театре и других искусствах.

большое достоинство данных концепций, связанное с дальнейшим движением от неспецифических искусствоведческих «классификационных поэтик» к созданию собственной теории киноискусства. Можно сказать, что «реабилитация физической природы фильма» была реабилитацией собственной онтологии кино, а в киноведении она знаменует попытку сформулировать специфически киноведческую парадигму по отношению к конкретным искусствоведческим анализам фильма.

Методологическая слабость концепций типа Кракауэра и Базена состоит в том, что онтология киноискусства выводится на основе индуктивно-эмпирического подхода. А фундаментальные понятия «эстетические предпочтения», «мумификация» не являются теоретическими конструкторами, они вводятся чисто феноменологически как «протокольная» фиксация интуитивно очевидных признаков киноискусства. Не имея теоретической онтологии и будучи разноприродными по своим основаниям, эти понятия с трудом, а в ряде случаев и вообще не поддаются теоретической систематизации. Следовательно, они не могут в полной мере выполнять функции исходных логических конструкторов целостной теории. Естественно поэтому, что всеобщность и необходимость фундаментальных понятий по отношению к киноискусству вообще обосновываются в подобных концепциях лишь (или главным образом) при помощи анализа конкретных фильмов, т. е. путем ассимиляции эмпирически-конкретного материала киноискусства, а не разворачиваются в теоретически концептуальный каркас науки. Ни теория, ни методология не выделяются в специальный слой научного познания. Они как бы «погружены» в эмпирически конкретный анализ фильмов. Поэтому общие модели киноискусства в таких теориях скорее мозаичны, нежели логически конструктивны. Они не требуют и специального теоретического языка, поскольку рассчитаны на «общегуманитарный», искусствоведческий стиль мышления (тезаурус) читателя, на его традиционный социокультурный опыт, понимаемый в самом широком смысле этого слова. Естественно, что такие свободные концепции легко проецируются и на историю киноискусства, из которой, например, Кракауэр щедро черпает подтверждающие его точку зрения примеры (что также придает концепции видимость универсальной и всеобщей теории киноискусства).

Образная емкость концепции Кракауэра выгодно отличает ее от жестко классификационных, нормативных поэтик киноискусства. Однако это же определяет и ее слабости. Как всякая концепция, пост-

роенная на эмпирических обобщениях, она не может выдержать натиска контрпримеров. Подобные концепции смогли достаточно точно задать «исследовательскую программу» анализа направлений искусства, на базе которых они сформировались (и близких к ним направлений), но оказались мало продуктивными для исследования других направлений. (Достаточно вспомнить полемику Кракауэра с Эйзенштейном, весьма негативную оценку немецким теоретиком некоторых фильмов великого режиссера.)

В 1960–1970-е годы в зарубежном (отчасти также и в советском) искусствознании и киноведении получили широкое распространение так называемые семиотические концепции. В дискуссиях, развернувшихся на страницах нашей печати, были отмечены многие позитивные и негативные результаты вторжения семиотики в область изучения искусства.

Остановимся лишь на некоторых методологических проблемах критического анализа семиотического направления в связи с процессом теоретизации киноведения.

Структурно-семиотическое киноведение представляет собой практическую реализацию известной идеи лингвиста Ф. де Соссюра о семиотике как науке, призванной объединить ряд дисциплин, изучающих различные типы языков, в том числе и лингвистику, изучающую естественные языки. Некоторые современные исследователи эту идею Ф. де Соссюра попытались воплотить в своеобразной «периодической системе» элементов — дисциплин семиотики. При этом часть ячеек этой системы оказалась уже «заполненной» (эти науки в дальнейшем должны развиваться главным образом путем экстенсивного расширения и систематизации материала), часть же «ячеек» еще остается «пустой».

Семиотическое киноведение должно как бы «заполнить» одну из пустовавших «клеток» общей семиотики⁷.

⁷ Впрочем, тенденция использовать семиотику как метатеорию киноведения проявляется уже в ранних работах Р. Якобсона. В открытой форме наиболее четко эта тенденция выражена, пожалуй, в концепции Пазолини. «Я, как обычно, постулирую идентичность кино и реальности, — говорит Пазолини, — тот факт, что семиология кино должна быть лишь одной из глав общей семиологии реальности...». (В скобках можно сказать, что идея Пазолини об общей семиологии, которая должна быть одновременно и семиологией «реальности и кино речи», не позволяет автору выйти из круга противоречий, неизбежных при абсолютизации семиотического подхода при анализе искусства. Она напоминает точно подмеченное Аристотелем «удвоение мира вещей

Отказавшись от классических моделей искусства, выполнявших функцию «теоретического каркаса» в традиционном киноведении, семиотическое направление в качестве своей теоретической онтологии избрало концептуальный, достаточно сформировавшийся и разработанный теоретический каркас структурной лингвистики и семиотики. Используя их базовые понятия: «знак», «знаковая ситуация», «информация», «текст», «коммуникация» и другие, — структурно-семиотическое киноведение расширило границы исследования кино, рассматривая его как элемент общей системы коммуникативных процессов, образующих социокультурную сферу общества. Вполне естественно, что при таком подходе господствующим оказался дедуктивный способ исследования⁸.

Предметному содержанию кинотеории априорно был задан семиотический характер. В свою очередь методологические системы координат, в которых разворачивается многообразное теоретическое знание (как и его единство), неизбежно приняли неспецифическую для искусствознания форму семиотической и структурно-лингвистической теории⁹. Статус киноведения и был определен как статус частной дисциплины семиотики. Кино же, как ее «теоретический идеализированный объект» (вместо традиционного определения «кино есть искусство»),

и мира идей» у Платона, что привело, по мысли Аристотеля, не к решению, а лишь к «умножению» поставленных им вопросов.)

⁸ Следует отметить, что сам по себе дедуктивный способ исследования не является чуждым и для традиционного киноведения. При анализе некоторых уровней киноискусства он весьма продуктивно использовался в литературоцентристских, психологических, социологических и других концепциях. Однако логико-методологические принципы построения теории, как правило, в традиционном киноведении не обсуждались. И эта ограниченность эмпирического киноведения представителями «нового» направления была подмечена достаточно точно. Их ошибка состояла в другом, в абсолютизации абстрактно-дедуктивного подхода к созданию кинотеории.

⁹ Кстати, эти же тенденции «семиотизации» искусствознания проявляются и в работах некоторых советских авторов. Так, работа Ю. М. Лотмана «Семиотика киноискусства» — скорее приложение, нежели разработка понятий и категорий семиотики на материале искусства кино, скорее обоснование положения, что определенные уровни киноискусства могут быть использованы в качестве примеров и иллюстраций общей семиотики, нежели тезиса, что методы семиотики и ее категориальный аппарат могут быть использованы в инструментальной функции в киноведческом исследовании.

было определено как «кино есть язык». Иначе говоря, классическая эстетическая модель кино была заменена другой, также неспецифической моделью, но сформулированной вообще вне сферы искусствознания и эстетики.

Сама по себе попытка выйти из-под влияния парадигм классической эстетики и традиционного искусствознания не может быть оценена как ложный посыл. Достаточно вспомнить слова С. М. Эйзенштейна: «И как ничтожно мало сделала пока эстетическая наука в овладении средствами и возможностями кино! Об этом нужно твердить, и твердить неустанно. И здесь не только неумение или недостаток порыва.

Здесь часто поражают консерватизм и косность, своеобразный эстетический “эскапизм” перед лицом новых, небывалых эстетических проблем, которые ставят перед нами обгоняющие друг друга новые этапы технического развития.

Надо готовить место в сознании для прихода новых тем и новых явлений техники, которые потребуют новой небывалой эстетики»¹⁰.

Ошибка семиотиков состояла в том, что, отбросив старую эстетику и классическое искусствознание, они пытались решить «новые вопросы» и «новые темы» путем экстраполяции на исследование искусства неспецифических для него семиотических концепций. В результате пути создания действительно киноведческой теории, способной задать собственную киноведческую «исследовательскую программу» эмпирическому уровню (кинокритике, киносociологии и другим дисциплинам киноведения), по существу, остались в стороне.

Таким образом, характерными особенностями семиотического направления (при всем разнообразии составляющих его конкретных концепций) являются:

Отказ от индуктивно-эмпирических принципов изучения киноискусства. Традиционному подходу — от описания эмпирически фиксируемых фактов к их теоретическому обобщению — был противопоставлен дедуктивный путь: от конструирования концептуально категориального аппарата и языка теории к анализу конкретных фактов искусства.

Попытка вывести киноведение за границы парадигм традиционной эстетики и искусствознания путем экстраполяции неспецифических для него понятий и принципов семиотики, которой был придан методологический статус метатеории.

¹⁰ *Эйзенштейн С.* Навстречу будущему кино // Искусство кино. 1976. № 1. С. 3.

Отсутствие специфически киноведческой теоретической модели кино и специфически киноведческой парадигмы для частных дисциплин киноведения (дисциплин эмпирического слоя) не позволило ввести критерий достаточности и корректности категориально-понятийного аппарата в структурно-семиотическом киноведении для анализа киноискусства. Поэтому процедура верификации его понятий носит главным образом иллюстративно-метафорический характер, а эмпирический слой, как правило, представляет собой скорее сумму весьма произвольно подобранных примеров, без учета генетических и функциональных закономерностей киноискусства.

В результате между теоретическим (структурно-семиотическим) и эмпирическим (например, кинокритикой) уровнями возникли своеобразные ножницы. Теория оказалась не столько элитарной даже для профессионального круга исследователей, сколько (несмотря на претензии стать метатеорией) узкоспециализированной дисциплиной.

Все эти внутренние противоречия структурно-семиотического киноведения в той или иной форме были отмечены его крупнейшими представителями.

Но более ясно они выявились при анализе двух кардинальных проблем.

Проблема первая — так называемые «базовые единицы» или «атомарные знаки» кинематографического изображения. Внимательный анализ ее заставил поставить под сомнение возможность простого перенесения лингвистических и семиотических парадигм в сферу киноведения, искать теперь уже не только сходства, но и рубежей между лингвистикой и киноведением, поставить под сомнение фундаментальный характер базовой категории семиотики «знака». Так, Метц выступает с весьма резкой критикой лингвистических концепций киноведения и вводит серьезные ограничения применения понятия «знак». «Понятие знака, — говорит он, — даже если подвергнуть его целебному курсу похудения и брать в минимальнейшем значении, не имеет никаких оснований претендовать в семиологии киноискусства на большую роль, чем в иных областях современной семиологии и лингвистики. Не отвергая понятия знака как такового, мы должны указать, что в настоящий момент оно является лишь одним из инструментов исследования, уже не играющим той ведущей роли, что принадлежала им в трудах де Соссюра и Пирса»¹¹.

¹¹ Metz C. Le problem des unités pertinentes // Langage et cinéma. Paris, 1971. P. 156.

Вторая проблема связана с анализом некоторых неформализуемых художественно-содержательных уровней киноискусства, с описанием «смыслов» и «значений» произведений искусства, где традиционные способы оказались явно более продуктивны.

В качестве попытки преодоления этих противоречий, с одной стороны, была предпринята либерализация жестких структурно-семиотических концепций (достаточно сравнить хотя бы концепции Эко и Метца), что само по себе является свидетельством перехода этой теории от наступления к обороне.

С другой стороны, получает все большее распространение апелляция к иным парадигмам, конкурирующим со структурно-семиотическими (возрождение идей фрейдизма, феноменологии), возникают попытки «сращения» структурно-семиотического подхода с различного рода социально-философскими, политическими, этическими и другими концепциями и даже с марксизмом¹².

Короче говоря, все явственнее становится стремление найти некую новую метасистему, в которой можно было бы «примирить», привести к еще более общему знаменателю, чем семиотика, формирующиеся и четко выявляющиеся различные подходы и концепции на пути создания теоретического киноведения.

Объективное значение структурно-семиотических концепций состоит также в том, что они выявили необходимость формирования терминологического словаря и создания теоретического языка современного киноведения. Процесс этот до последнего времени осуществлялся достаточно спонтанно. Можно сказать, методом проб и ошибок.

Однако, как это часто бывает в истории науки, выявив проблему, структурно-семиотическое направление не смогло решить ее достаточно корректно с учетом специфики собственной парадигмы киноведения, особенностей исследовательских программ, которые реально сегодня выполняются на эмпирическом уровне, прежде всего в сфере кинокритики.

Отождествление парадигм киноведения с парадигмами лингвистики и семиотики, а в ряде случаев смешение и даже отождествление их дисциплинарных матриц¹³ неизбежно привело и к отождествлению

¹² *Olsson J.* *Semiology — vad ar der?* Chaplin. Stockholm, 1976.

¹³ Под «дисциплинарной матрицей» в логико-методологических исследованиях понимается система достаточно жестких формальных правил (алгоритмов) деятельности, которым ученый следует при выполнении своего рода «механической работы» при решении проблем, не выходящих за рамки принятой

значений и смыслов словарей специальных дисциплин со значением терминов категориального аппарата киноведения.

Остановимся на некоторых вопросах последней проблемы, ибо применение неспецифических теорий в эстетике, искусствознании, в том числе и в киноведении, всегда связано с введением новой терминологии, а в ряде случаев требует серьезного уточнения и даже пересмотра терминологического словаря традиционных дисциплин. Теоретизация киноведения ставит эту проблему особенно остро.

В противовес структурно-семиотическому подходу к созданию словаря киноведческого языка эту проблему следует решать исходя из специфики киноведения как особой области научного познания. Иначе говоря, экспликация заимствуемых терминов должна носить киноведческий, а не семиотический, лингвистический или другой характер.

Это важная методологическая проблема нашей кинотеории. От нее нельзя отмахиваться, и нельзя отдавать ее на откуп теоретикам, чьи концепции либо не удовлетворяют нас, либо вовсе не приемлемы по методологическим, идеологическим или иным соображениям.

Один из исследователей этой проблемы применительно к изобразительному искусству, Г. К. Вагнер, писал: «В ходе рассуждений мне пришлось заимствовать некоторые понятия и термины из других дисциплин, что может создать впечатление искусственной наукообразности. Но дело совсем не в этом, а в очень плохой разработанности искусствоведческой терминологии. Она большей частью описательна. Между тем даже сегодня введение в обиход нового слова или термина имеет определенное методологическое значение. Раз появился термин, значит, возникла необходимость привлечь внимание к какому-то явлению, это явление стало важным для какой-то области человеческой деятельности — политики, науки, искусства»¹⁴.

Аналогичная потребность введения терминов из других дисциплин имеет место и в киноведении. Сегодня они широко заимствуются из

теоретической парадигмы. Примером подобных дисциплинарных матриц в киноведении является, например, использование факторного анализа в конкретно-социологических исследованиях. Сюда же можно отнести и применение категориального аппарата и формальных правил семиотики и лингвистики в процессе структурного анализа определенных уровней конкретных произведений искусства.

¹⁴ Вагнер Г. Проблема жанров в древнерусском искусстве. М.: Искусство, 1970. С. 12.

психологии, социологии, физики, технических наук и т. д. Нет спора, хаотическое, ничем не обусловленное введение чужеродных терминов — явление отрицательное.

Однако не менее отрицателен и априорный пуризм в этом вопросе. Формирование терминологического словаря киноведения происходит. И это непреложный факт, обусловленный задачами науки. Следовательно, вопрос состоит в том, чтобы проанализировать этот процесс, до последнего времени происходящий в основном стихийно. Такой анализ является непременным условием строго научного контроля, исключающего личные симпатии или антипатии в оценке продуктивности или непродуктивности того или иного терминологического неологизма.

В каких же случаях оказывается возможной и необходимой «замена» (перекодировка) терминов классической эстетики и искусствоведения новыми, нетрадиционными, какая цель при этом может быть реализована?

Интерпретация традиционных эстетических и искусствоведческих моделей в системе и в терминах, например, точных наук, может быть целесообразна, во-первых, для выделения уровня теории, который до последнего времени был представлен лишь качественными моделями, но практически хорошо формализуется и, следовательно, описывается на соответствующем специальном языке более точно, однозначно и сжато. Это позволяет для определенных уровней эстетической и художественной деятельности применять методы количественного исчисления. Таково, например, отношение между многими разделами теории стихосложения и структурной поэтикой, теорией музыкальной композиции и моделированием некоторых ее уровней на ЭВМ. Таково отношение между рядом технических дисциплин экспериментальной психологии и разделами киноведения, описывающими «технический феномен» киноискусства, и т. д. Во-вторых, интерпретация искусствоведческих моделей на языках точных и естественных наук может преследовать цель экспликации¹⁵ некоторых традиционных понятий

¹⁵ Термином «экспликация» в современных логико-методологических исследованиях обозначают одну из важнейших процедур выработки научной терминологии. Воспользуюсь определением советского философа В. С. Швырева: «Под экспликацией в современной логико-методологической литературе понимается выработка точного научного понятия со стороны фиксирования смыслом и значением, которое замещало бы имеющиеся нестрогие представ-

эстетики и искусствознания в соответствии с требованиями решения практических задач художественного творчества, например, на уровне операторского мастерства, введения критериев эстетической и художественной оценки определенных параметров технических средств изображения в кино, более строгого учета и прогнозирования реального воздействия произведения искусства (фильма) на уровне конкретно-социологических исследований и т. п. В-третьих, такая перекодировка может быть полезней для выявления уровней и круга проблем, которые не могут быть формализованы и достаточно строго логически обоснованы в структуре традиционной искусствоведческой концепции.

Для традиционного искусствознания, для эмпирического киноведения — в особенности (впрочем, как и для большинства гуманитарных наук) характерно использование качественных моделей, которые дают возможность «объяснить в принципе» (Берталанфи) сложный объект как систему. Целостность разноуровневых компонентов, их взаимосвязь интерпретируется в таких моделях как полифункциональность объекта исследования. Обоснование репрезентативности качественных моделей в большей мере рассчитано на интуитивную очевидность. На практике оно осуществляется различного рода неформальными приемами. Например, многие качественные модели искусствознания и эстетики подтверждаются или опровергаются непосредственно в процессе художественного анализа или в акте эстетического восприятия произведений искусства. Следует отметить при этом, что объяснение «в принципе» творческого акта художником, достаточно метафоризированная интерпретация произведения искусства зрителем подчас оцениваются значительно выше, чем логически строгий анализ фильма. Для определенных ситуаций в этом есть свое основание, которое в данном случае не рассматривается.

Для большинства терминов, используемых при качественном описании, характерна полисемантическая, что обуславливает своеобраз-

ления, связанные с использованием тех или иных терминов» (*Швырев В.* Теоретическое и эмпирическое в научном познании. С. 17–18). Процесс экспликации всегда опирается на некоторые предположения о том, каковы же исходные ориентиры проблемы. И дело заключается в том, чтобы дать теоретический анализ этих исходных признаков, обосновать их, конкретизировать в какой-то более дифференцированной концептуальной конструкции, предложить их типологию или теоретическую модель, с которой можно работать как с «идеальным объектом».

ную метафоричность эстетических и искусствоведческих терминов и моделей по отношению к эквивалентным на данном уровне терминам и моделям специальных наук.

Метафорический характер подобных терминов позволяет, во-первых, описывать связи элементов и функций объекта (исследуемых специальными дисциплинами на формальных уровнях в терминах с жестко заданным значением) в неформализуемых до конца моделях, по структуре близких к образному типу описания; во-вторых, использовать языки конкретных наук лишь частично; в-третьих, при установлении эквивалентности эстетических и специальных терминов расширять значение последних. Так, термины «образ», «композиция», «содержание», «форма» и другие в искусствоведческих моделях приобретают некоторую многозначность, позволяющую в спектре значений каждого из них имплицитно фиксировать значения, заданные в философии, психологии, эстетике и т. д.

В спектре значений традиционного эстетического или искусствоведческого термина можно выделить две группы: явные значения, т. е. те, которые могут быть достаточно четко дифференцированы и однозначно перекодированы в термины других наук; неявные значения. Это интуитивно очевидные в структуре искусствоведческих моделей, но неперебиваемые на другой язык значения. Обычно неявные значения и связывают со спецификой эстетической и искусствоведческой терминологии. Однако это не во всех случаях точно. Такие значения могут не иметь эквивалентного термина в другом языке вследствие мигрирующего характера их значений, отсутствия строгого определения в системе самой эстетики и искусствознания.

Подобные значения терминов задаются путем метафорического описания (интерпретации) объекта исследования на языке, близком к языку и структуре самого объекта (искусство, эстетическая деятельность). Например, значения многих терминов, используемых художественной критикой, ее способы и методы описания весьма близки к языку и методам художественного творчества¹⁶. Поэтому в ряде слу-

¹⁶ В. В. Иванов считает, например, Вагнера не только композитором, но и исследователем мифа. При этом он ссылается на Леви-Стросса: «Родоначальник современного структурного исследования мифов Леви-Стросс в первом томе своего последнего обобщающего четырехтомного труда по мифологии говорит о Вагнере как о главном предшественнике структурного изучения мифов. При этом, указывая на глубокое внутреннее “родство, на первый взгляд пора-

чаев их можно рассматривать как своеобразную форму художественной интерпретации произведений искусства, рассчитанную не на логическое обоснование и доказательство, а на интуитивную очевидность выводов, на возбуждение эмоциональной сопричастности читателя к позиции, к точке зрения художника и критика. Понятно, что подобные модели не могут быть однозначно верифицированы в продуктивной художественной деятельности. Но они не рассчитаны выполнять функции строгих алгоритмов формализованных уровней художественной деятельности¹⁷. В каждом акте художественного творчества или эстетического восприятия они уточняются, приобретают новые оттенки в зависимости от трудно учитываемых индивидуальных особенностей реального процесса этой деятельности.

Синкретичная (образная) полисемантическая терминов традиционной эстетики и искусствознания, при уточнении их значений в различных системах научного знания, расчленяется на некоторую сумму частных значений, что фиксируется как замена эстетического или искусствоведческого термина специальными, входящими в словари языков конкретных наук (например, «произведение искусства» — «сообщение» — «текст», «содержание» — «информация» — «структура» и т. д.). Очевидно, что каждый из специальных терминов уже по значению исходного, поэтому такая перекодировка нередко понимается как схематизация и упрощение, как подмена собственно эстетических проблем проблемами других наук (теорией информации, семиотикой, кибернетикой).

Действительно, имплицитные значения искусствоведческого термина, будучи дифференцированы и «разведены» в значениях терминов конкретных наук, утрачивают образную связь между собой, характерную для полисемантического термина качественной модели. При этом очевидно, что чем более строго и однозначно они опреде-

зительное, между музыкой и мифами”, Леви-Стросс подчеркивает, что “если в Вагнере нужно признать несомненного отца структурного анализа мифов... особенно много раскрывает то, что этот анализ сначала был осуществлен посредством музыки” (Иванов В. Очерки по истории семиотики в СССР. М., 1976. С. 77).

¹⁷ Это безусловно, за исключением отдельных элементов теории, например «пропорции», «метрика» и т. д. Но формальные модели этих элементов эстетической деятельности обычно являются продуктом частных теорий, а не общей эстетики (ср. теорию архитектуры и общую эстетику).

лены в конкретных науках, тем труднее восстановить эту связь. В таких моделях теряется полифункциональность объекта исследования, что обычно и оценивается как утрата эстетической специфики¹⁸. Особенно это характерно для семиотического киноведения. Бесконечное количество «кодов» вызывает удивление даже у самих семиотиков¹⁹.

Подобная экспликация нередко преследует цель не моделирования объекта (в данном случае киноискусства), а создания, так сказать, «чисто понятийного аппарата», построенного из нескольких исходных понятий. Скорее это семантическая типологизация терминов, игнорирующая эмпирический слой киноведения, непосредственно связанный с практикой искусства. В этом, в частности, и проявляется его абстрактно-дедуктивный характер.

Действительно, если для классического искусствознания была характерна типологическая каталогизация элементов фильма, например монтажа (параллельный, внутрикадровый, ассоциативный и т. д.), то для структурно-семиотического подхода прежде всего важна терминологическая систематизация, «разложение», «расчленение» спектров значений терминов и закрепление полученных частных значений в семиотических терминах («код», «уровень», «сегмент» и т. д.). В результате распад семантической целостности спектра значений традиционного термина истолковывается, при проекции на искусство, как «исчезновение» из современного кино монтажа, нарративности и т. д. Приверженность иных исследователей той или иной неспецифической парадигме (например, структурной лингвистики) заставляет их «изобретать» и вводить в киноведение по аналогии новые термины: «кинема», «иконема» и др. По существу, эта процедура «терминологического синтеза» в подобных концепциях в какой-то мере подменяет синтез логический.

¹⁸ См., например, анализ искусства как коммуникативной системы в работе А. Моля «Эстетическое восприятие и теория информации», где используется аппарат шенонской теории информации.

¹⁹ Порой создается впечатление, что у каждого автора есть своя минимальная единица, и приходится лишь удивляться, как за столь недолгий срок исследований было «выявлено» такое множество единиц (или уровней), каждая из которых выдается за подлинную и единственную, тогда как на самом деле каждый автор думал лишь о частном коде или же группе частных кодов, идентифицируя их с кинематографом в целом.

Узкоспециализированные теории оказываются беднее традиционных на уровне системного рассмотрения искусства в целом. Для преодоления этого недостатка обычно избирается несколько путей — предпринимается попытка создания метатеории по отношению к конкретным дисциплинам, изучающим объект «с различных сторон». В принципе это позволяет вернуться к определенной целостности модели искусства, в которой метафорическая образность моделей традиционной эстетики может быть представлена (по крайней мере на определенных уровнях) как теоретическая модель объекта.

Однако создание такой теории требует и нового метаязыка, новых принципов и методов построения, ибо она по своей логической структуре, по методам уже не может быть традиционной теорией. Переход от интуитивной к теоретической целостности модели объекта предполагает формулирование ряда методологических принципов, позволяющих устанавливать корреляцию между различными дисциплинами. Только на уровне этой новой метатеории может быть корректно осуществлена и перекодировка терминов.

В нашей эстетике широко распространен другой путь — путь обратной экспликации новых терминов конкретных искусствоведческих и других дисциплин в систему традиционной эстетики. Обычно такие операции приводят к эклектической ретроспективе, т. е. к использованию самых различных теорий прошлого, отдельных положений в виде цитат и весьма произвольных их толкований вне исторического контекста. В результате этого происходит некоторое сближение значений терминов традиционной эстетики и новых терминов. Эквивалентность их, как правило, устанавливается на уровне неспецифических (как для эстетики, так и для конкретных наук) смысловых структур естественного языка.

Обращение к этимологии того или иного термина через значение его в естественном языке (как правило, в гуманитарных науках) является одним из способов нахождения общего семантического уровня (семантической связи) терминов-омонимов, употребляемых с различным значением или с различными оттенками значения. В первую очередь это относится к словам, терминологическое значение которых возникло в результате трансформации (экспликации) значения слова живого языка в той или иной теории. Как правило, такие термины существуют одновременно со словом-аналогом естественного языка, и вместе с тем в различных теориях один и тот же термин использует-

ся с неадекватным значением; неадекватно значение этого термина и по отношению к слову естественного языка²⁰.

Не всегда правомерен и сам метод отыскания значения термина в архаической полисемантической слова естественного языка или значения термина в современной теории.

Очевидно, что установление эквивалентности традиционных моделей и моделей, сформулированных в специальных теориях, путем нахождения семантической эквивалентности их терминов на уровне естественного языка крайне ограничено и в лучшем случае дает возможность установить некоторую аналогию моделей. Однако всегда остается неудовлетворенность; традиционная модель выглядит содержательнее, когда она представлена в традиционных терминах (включает большое количество значений и больше степеней свободы их интерпретации). Создается иллюзия, что новый способ анализа в принципе менее продуктивен, беднее, чем традиционный.

Такое мнение укрепляется, когда делается попытка, сохраняя традиционную структуру, проблематику старой теории, «подновить» ее новой терминологией, новыми методами. В результате таких модернизаций эстетическая или искусствоведческая теория действительно нередко обедняется и искажается, становится эклектичной. Точно так же как и экскурсы в историю эстетики с целью найти «подходящий» термин или объяснение новым явлениям искусства через старую теорию есть не уважение к традициям, а произвольное, волюнтаристское обращение с фактами истории науки.

Как же реально формировался и формируется язык современного киноведения? Из каких словарных фондов пополняется его терминологический словарь?

В самом приближенном виде можно выделить четыре «словарных фонда», термины которых в результате специальных в каждом случае процедур экспликации входят в состав терминологического словаря

²⁰ Дж. Пирс писал: «Слова, используемые в таких научных описаниях, как правило, берутся из повседневного словаря. Так, Ньютон использовал слова: сила, масса, скорость и притяжение. Но эти слова в науке приобрели новый смысл. Нельзя применять законы Ньютона, рассуждая о силе обстоятельств, массе способов, притягательной силе Брижит Бардо. Точно так же слова “связь” и “информация” можно говорить в разных случаях, но это отнюдь не значит, что везде, где встречаются эти слова, можно пользоваться математической теорией связи» (*Пирс Дж.* Символы, сигналы, шумы. М: Мир, 1967. С. 16).

киноведения. (Вопрос о специфике процедур экспликации требует специального рассмотрения.) Естественный язык, словарный фонд которого наиболее широко используется на эмпирическом уровне, например, кинокритикой. Тенденция экспликации значений и смыслов слов естественного языка в сужении их спектров, в сведении к минимуму семантической двухвалентности, придания им некоторой терминологической жесткости (например, слово «зрелище» приобретает терминологический характер при описании некоторых особенностей киноизображения).

Категориально-понятийный аппарат классического искусствознания и эстетики (например, киноведческим экспликатом литературного термина «сюжет» является «киносюжет»).

Терминологические словари неспецифических по отношению к искусствознанию в целом и к киноведению в частности дисциплин, парадигмы которых используются при анализе киноискусства (например, лингвистический термин «морфема», его экспликат в семиотической кинотеории — «кинема»).

И наконец, что крайне важно и что заслуживает самого пристального внимания, на современном этапе происходит и интенсивный процесс экспликации собственных киноведческих терминов, т. е. дифференциация, уточнение значений, которые оказались слишком общими, многозначными и т. д. (например, монтаж, кадр, план и др.), и закрепление их значений в новых терминах с более точным и в то же время более узким значением.

В терминологическом словаре киноведения важное место отводится терминам классической эстетики и искусствознания (таким, как «прекрасное», «трагическое», «комическое»), которые занимают как бы «промежуточное» положение между терминами теории киноведения и естественного языка. Будучи введены в терминологический словарь эстетики из естественного языка, они никогда не теряли исходной семантической двухвалентности смысла и значения, характерной для слова естественного языка. В современных условиях эти слова-термины, точнее, термины-слова, в большей мере входят в словарь критики, а не теории, выполняя главным образом «назывные» функции по отношению к объектам и понятиям теории, смысл которых интуитивно очевиден, но теоретически необъясним на уровне эмпирического знания.

Можно сказать, что подобные термины выполняют функции введения некоторых объектов в предмет теоретического анализа. Сам же

теоретический анализ требует «расщепления» исходной двухвалентности подобных терминов, а это в свою очередь выражается на теоретическом уровне в создании специализированного языка науки, позволяющего строить концептуальную модель объекта.

Следовательно, создание словаря теории киноведения не может быть сведено только к экспликации терминов классической эстетики и искусствознания, а также слов естественного языка. Эти термины образуют особый семантический слой, позволяющий осуществлять проекцию теоретического содержания, сформулированного на специальном языке теории, в сферы соседних искусствоведческих дисциплин и в сферу ненаучного, обыденного сознания.

В отличие от структурно-семиотического метода экспликации, которая состоит либо в замене традиционных терминов лингвистически, либо в уточнении значений их в соответствии с парадигмой и исследовательскими программами, неспецифическими для киноведения, — в отличие от этого, в марксистском киноведении должна быть четко сформулирована проблема создания терминологического словаря и теоретического языка в соответствии со спецификой киноведческой парадигмы. Иначе говоря, экспликация должна носить киноведческий, а не семиотический, социологический или другой характер.

В условиях чрезвычайно интенсивного, бурного развития, с одной стороны, художественной практики (различных направлений, школ, стилей кинематографа), а с другой — дифференциации научных представлений, теоретических концепций (возникновение различных киноведческих дисциплин, подходов и методов анализа киноискусства) все более очевидной становится практическая необходимость выделения методологических проблем киноведения, четкого определения его коренных, фундаментальных понятий, наконец, создания своего языка. Таким образом, наряду с проблемами, что исследовать, актуальными становятся вопросы, как исследовать киноискусство, каковы возможности и условия корректности применения неспецифических теорий в исследовании киноискусства.

К проблемам методологии относятся также принципы «отбора» и определение стратегии использования методов других, соседних дисциплин в киноведении. Иначе говоря, решая проблемы методологии киноведения, необходимо:

- 1) определить операциональный характер методов и принципов других дисциплин при анализе киноискусства;

2) сформулировать принципы системной, а не только комплексной взаимосвязи их в соответствии с собственной «киноведческой» стратегией исследования киноискусства;

3) определить границы (и ограничения), а тем самым и возможности и цели использования средств других дисциплин и из языков при исследовании киноискусства.

Не следует забывать при этом, что методологический уровень не позволяет (да это и не является его стратегией) получить теоретическую модель самого киноискусства. Его цель — исследовать теорию. Метатеоретический характер методологических проблем киноведения определяет и достаточно абстрактный его уровень, например, по сравнению с кинокритикой, имеющей дело непосредственно с «плотью» искусства.

Между теоретическим уровнем и критикой в современном киноведении все более явным становится своеобразное «разделение труда», требующее не синкретизма, а органического единства их в исследовании киноискусства. И критик, и теоретик оба ошибутся, если первый будет считать, что теория должна строиться на уровне критики и при помощи ее средств, а теоретик попытается подменить критика и при помощи аппарата, методов и языка теории будет решать задачи непосредственного критического анализа конкретного произведения искусства.

Продуктивность и содержательность конкретных исследований сегодня во многом зависят от того, насколько глубоко осмыслены и четко сформулированы его фундаментальные понятия, в какой мере «интуитивная очевидность» представлений уступит место теоретически дифференцированным понятиям и определениям.

КАДР

Первая публикация: *Изолов Н. А.* Феномен кино. История и теория. М.: ЭГСИ, 2001.

Несоответствие систем «естественного» и «механического», функционирующих только во взаимосвязи друг с другом и внутри друг друга, — самая суть феномена кино. Для каждой из них нужны способы внешнего выражения.

Так мы вплотную подходим к проблеме *кадра*. <...>

Самые специфические кинематографические явления наиболее трудно поддаются теоретическим определениям и чаще всего объясняются с помощью конкретных примеров. Так, для описания феномена кино обычно вполне достаточно упоминания восторгов раннего зрителя от трепета серых листьев на ветру или ужаса от прибывающего поезда. Для определения кадра ограничиваются констатацией его длины и ограниченности рамкой.

И это все верно. Однако уйти от содержания термина «кадр» мы не можем, поскольку без этого нельзя раскрыть связь элементов кино и «прорастание» их друг в друге. Задача осложняется тем, что сам термин «кадр» в силу своей неясности и размытости границ требует очень осторожного с собой обращения. Вспомним, в какой связи кадр уже упоминался нами.

Площадь кадра — «поле зрения» механического «субъекта» — пленки, определяемое фокусным расстоянием объектива, служащего в свою очередь посредником между реальным миром и камерой, трансформатором оптической среды.

Кадр — психологический барьер, отделяющий зрителя от зрелища.

Кадр — система, заданная геометрической формой прямоугольника.

Кадр — система, сохраняющая иллюзию трехмерности и при этом имеющая возможность моментально ее разрушить, сосредоточив внимание зрителя на плоской поверхности экрана, т. е. на самом кадре.

Кадр — система, протяженная во времени, но состоящая из моментальных фотоснимков.

Кадр — система, изменяющая реально существующие отношения предметов между собой и их движение.

Кадр — минимальный материальный кусок конструкции фильма.

Кадр — критерий «документальности» кино; документ предкамерного факта.

Заметим, что слово «кадр» своим происхождением обязано не кинематографу, а фотографии, и обозначает фотографический снимок, моментальный или сделанный с длительной выдержкой, но тем не менее имеющий свою эстетику. В кино этим словом называется нечто совсем иное, в практическом смысле — кусок пленки от одной монтажной склейки до другой. Но функции кадра слишком многочисленны, чтобы можно было остановиться на таком узком определении.

Поскольку уже единичный моментальный фотоснимок с киноленты производит некий моментальный эффект (остаточное зрение), то именно его мы примем за отправную точку наших рассуждений для того, чтобы понять сходство и различие фотографии и кино.

Во всяком случае, кадром и здесь и там называется изображение, которое фиксируется на пленке за время работы механизма затвора. В фотографии это единичная фотоклеточка, в кино — последовательность снимков. Природная документальность кинокадра (в отличие от фото) сказывается в том, что моментальные снимки следуют один за другим именно в том порядке, в каком были сделаны. Каждый следующий удостоверяет предыдущий. Сырой материал киносъемки, показанный с той же скоростью, с какой был снят, и не обработанный для получения эффектов, вторичных по отношению к тем, что уже содержатся в самом объекте съемки, всегда документ предкамерной реальности.

Трюковые операции с моментальными снимками вполне разрешают фальсификацию документа: она может быть незаметна. Манипуляции с движущейся пленкой могут быть направлены только на выявление самих себя — с целью достижения соответствующего эффекта. Этим объясняется большая степень доверия к документальности кинокадра в сравнении с фотокадром.

В кино очень тесно связаны между собой понятия кадра, документальности и моментального эффекта, причем последний компонент

этой триады легче всего воспроизводится при нарушении любого из двух других.

Вообразим ленту, склеенную из моментальных снимков, где каждый вырезан из какого-то кинокадра. При обычной, да и при любой другой проекции на экране изображение окажется мешаниной раздражающих глаз пятен. Но это уже принцип, доведенный до абсурда, — мы получим помеху в чистом виде, не несущую никакой информации.

Эйзенштейн, монтируя известный эпизод разгона июльской демонстрации в «Октябре», заставил «помеху» заработать. Соединяя по два кадрика-клетки с пулеметом и стреляющим из него пулеметчиком, режиссер заставил зрителя физически ощутить нервную вибрацию оружия — вероятно, при использовании двойной экспозиции такой эффект не был бы достигнут.

Но что в данном случае считать кинокадром? По отдельности снятые длинные планы пулемета и человека? Или чередующиеся пары моментальных фотоснимков? Или получившуюся в итоге ленту? Ведь отдельно снятые первоначальные кадры здесь были разъяты, двуклеточные единицы монтажной структуры не существуют друг без друга, а итоговый результат нельзя признать непрерывно снятым за время работы затвора.

Эйзенштейн, вспоминая об этом эксперименте, объяснял склейку по два моментальных снимка тем, что один снимок не был бы замечен при проекции. Т. е. не сработал бы эффект остаточного зрения.

Возможны и другие трюковые операции с пленкой подобного рода. Например, можно окрасить каждый моментальный снимок целостного кинокадра в разные цвета. Или, взяв соответствующие негатив и позитив одного кинокадра, разрезать их пополам и продолжить негативное изображение позитивным, либо наоборот (такой прием применен, в частности, Кулешовым в «Сорока сердцах», 1930, и Годаром в «Альфавиле», 1965). Очевидно, что это будут эффекты внекадрового происхождения, искусственно создаваемые помехи.

Но если даже счесть кадром кусок пленки от склейки до склейки, то это вовсе не означает, что он должен быть результатом непрерывной съемки. Л. Фелонов в книге «Монтаж в немом кино. Ч. 1. Фильмы Люмьера и Мельеса» пишет: «Последовало изобретение Мельесом того технического приема или трюка, который мы склонны называть монтажом в скрытой форме».

Такой монтаж, обычно неуловимый для зрителя, заключается в сочетании двух кадров, сходных по композиции, снятых с одной точки, но с остановкой для изъятия или перемены отдельных компонентов.

Последовательность таких кадров создает на экране мгновенную трансформацию мизансцены, персонажей или обстановки, что неосуществимо при обычной съемке.

Многие волшебные эпизоды Мельеса только кажутся снятыми сразу, целиком, непрерывно, а в действительности они состоят из ряда «подкадров», отдельных фаз действия, тщательно организованных и точно пригнанных друг к другу»¹.

Итак, способы организации моментальных эффектов «внекадрового» происхождения, как и принципы внутрикадрового «скрытого монтажа», исходят из своеобразного закона «двойного» тяготения: 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. Обычно эти две разнонаправленные тенденции уравнивают друг друга (например, в нейтрально-безоценочном хроникальном материале), и тогда мы сосредоточиваем внимание на объекте съемки, безусловно доверяя форме его изображения. При смещении акцентов в ту или иную сторону важным становится процесс пленочной трансформации, *недостоверность* передаваемого сообщения.

Поскольку монтаж мгновенно меняет точку зрения зрителя (а это то же самое, что и мгновенное естественное перенесение взгляда), он так же естествен в кино, как и эффект остаточного зрения. Поэтому *монтажная склейка может лишь условно считаться границей кадра*.

Мысль о том, что монтаж — система, рассчитанная на эффект «естественности», подтверждается следующим. Все существующие способы монтажных соединений, добывающиеся «комфортного», плавного перехода, можно классифицировать по двум признакам. Рекомендуются либо сохранять на экране точку концентрации внимания зрителя, либо монтировать кадры по направлению движения. В первом случае упор делается на зрительную доминанту, во втором — на периферийное зрение: физиологически именно движение опознается периферийным, нецеленаправленным зрением, при том что форма, очертания предмета должны быть в фокусе.

Монтажное строение фильма повторяет монтажное строение кадра. Этим, вероятно, объясняется стремление современного кино к

¹ Феллонов Л. Б. Монтаж в немом кино. Часть 1: Фильмы Люмьера и Мельеса. М.: ВГИК, 1973. С. 42.

длинным планам, а самого раннего — к коротким сюжетам, когда кадр равнялся фильму. Современная техника позволяет создавать такие фильмы, как «На 10 минут старше» Г. Франка: название в равной степени обращено и к снимаемому объекту, и к зрителю, поскольку подчеркивает фактор документированности времени. Первых кинематографистов занимали другие проблемы.

Л. Фелонов подробно пишет об однокадровых фильмах английского пионера кино Дж. А. Смита: «К своим экспериментам Смит пришел не сразу, а после создания нескольких комических фильмов, состоящих из одного крупного плана.

В прошлом Смит был фотографом-портретистом, и, конечно, ему приходилось снимать своих заказчиков не только семейными группами и во весь рост, но и приближенно, по отдельности крупным планом, так что переход к портретам на экране был для него вполне естественным. Но портреты в кино не могли оставаться неподвижными, и Смит обогатил их мимической игрой.

На экране портреты потеряли свою скованность и представительность, перестали быть документом, а превратились в некоторую физиономическую игру, порой весьма утрированную и вульгарную. Первым опытом Смита в новом жанре оказался *фильм с двумя персонажами*. Он длился всего 40 секунд — просто сидели рядом пожилые супруги, и каждый наслаждался по-своему: он, держа в руке кружку, похлебывал пиво, она нюхала табак и чихала.

Забавный этот фильм, хотя и лишенный сюжета, понравился публике, и Смит продолжал снимать подобные картинки...

Мы не будем вдаваться в подробное описание этих фильмов, приведем только их названия. По ним легко догадаться, что происходило на экране и чем занимался актер в том или ином случае: «Первая сигара», «Тупая бритва», «Надоедливая муха», «Тугой воротничок», «Слепой нищий», «Чтение утренней газеты», «Семейная ссора», «Рассказывание анекдота», «Дама за туалетным столиком», «Актер» (исполнитель гримируется то стариком, то старухой), «Целующиеся негры», «Не та бутылка» (бродяга по ошибке вместо виски выпивает скипидар), «Волшебный эликсир» (старик превращается в молодого человека), «Суфражистка произносит речь», «Монокль мой и Чемберлена», «Конкурс курильщиков»².

Здесь все верно, за одним исключением: экранные портреты не перестают быть документом (по сравнению с фотографией), а становятся

² Фелонов Л. Б. Монтаж в немом кино: Часть 2: Ранние английские фильмы. М.: ВГИК, 1978. С.12-13.

ся им — документом предкамерной реальности. Очень точно отмечены феноменологическая, неповествовательная природа кино — зритель охотно смотрел эти короткие однокадровые бессюжетные фильмы — и документированность кадра (легко вычисляемая из приводимых Л. Феллоновым примеров): среди шестнадцати упоминаемых названий нет ни одного, которое бы сообщало дополнительную информацию о внутрикадровом действии. Эти названия подобны номерам в каталоге, отмечающем хранимую вещь; в их назойливой тавтологичности по отношению к фильму-кадру нет никакого издевательства над зрителем.

Фильм Г. Франка, показывающий ребенка, увлеченного каким-то зрелищем (видимо, кукольным спектаклем), заставляет зрителя задуматься о реальном времени, которое малыш тратит на созерцание спектакля, а сам зритель — на фильм; зритель, смотря на мальчика, думает о себе. Называйся фильм «Ребенок в зрительном зале», подобного эффекта не создалось бы.

Фильм Смита, показывая целующихся негров, называется «Целующиеся негры», а не «Смертельная страсть», например. Кадр с дамой за туалетным столиком называется «Дама за туалетным столиком», а не «Перед балом».

Возвратимся к движению моментальных снимков и попытаемся разобраться: почему при весьма условной документальности фотокадра документальность кинокадра почти никогда не вызывает сомнений. Всегда ли кадр должен двигаться? Пленка должна. А кадр? Вероятно, нет. Поясним мысль на конкретном примере.

В практике кинематографа широко применяется трюк стоп-кадра. Это повторенный требуемое количество раз, «распечатанный» моментальный фотоснимок. И если на экране возникает изображение, обладающее абсолютной неподвижностью (пустой интерьер, снятый не дрогнувшей камерой), то, кажется, не должно быть принципиальной разницы между действительно снятым с реальности куском пленки и стоп-кадром, распечатанным в лаборатории. Между тем разница есть. Потому и используется этот трюк, что он хорошо заметен.

Стоп-кадр опознается даже тогда, когда мы имеем дело с надписью (интертитром), если он не снят с титрового плаката, а распечатан с единичного кадра-клетки. В «натуральном» интертитре всегда заметна пульсация реального времени. Стоп-кадровый интертитр производит впечатление мертвенности, неестественности надписи. Это моментальное ощущение соответствует природе стоп-кадрового времени, неадекватного естественному, природному времени, поскольку оно (стоп-кадровое) не замещается пространством (длиной) пленки, а на-

оборот: длина пленки создает искусственное, чисто фильмическое время. Но об этом чуть позже.

Дело в том, что фактура предметов реального мира, проецируемого на экран, подвергается деформации со стороны самой пленки, фиксирующей изображение. Кристаллическое строение пленочной эмульсии обуславливает неравную плотность фиксирующего материала на разных участках площади кадра, и на экране фактура (видимая поверхность вещей) предметного мира уже разложена изнутри невидимой невооруженным глазом, незаметной на единичном снимке текстурой пленки. Каждая клеточка непрерывно снятого куска пленки имеет собственную, неповторимую кристаллическую текстуру, и при проекции она не играет большой роли. А когда умножается один снимок, невидимое становится заметным, поскольку мы наблюдаем уже не столько изображение, сколько разлагающую его текстуру снимка.

Это свойственная самой природе кино естественная помеха, и она связана с последующей жизнью фильма. Перевод изображения с одной пленки на другую (контратипирование, необходимость которого вызывается тем, что пленка не может храниться вечно, портится от времени или просто изнашивается) с каждым разом все больше и больше наслаивает на одно изображение множество различных кристаллических текстур, способных в конечном счете совершенно подавить изображение. Но это и есть культурный слой со знаком «минус», удостоверяющий функционирование вещи в культурной среде.

Поэтому из двух одинаковых по «возрасту» кинокадров большее доверие и больший интерес всегда вызывает тот, который разрушился больше, хотя информационная насыщенность свойственна, конечно же, другому.

Разумеется, возможность проявления и огрубления кристаллической структуры снимка ощущалась людьми, пытавшимися определить феномен кино через трепет серых листьев или волнение людской массы. Так, Э. Кракауэр писал: «Во времена своего исторического рождения человеческая толпа — это гигантское чудовище — была чем-то новым и ошеломляющим. Как и следовало ожидать, традиционные искусства оказались неспособными объять и изобразить ее. Однако в том, что не давалось им, преуспела фотография; ее техническое оснащение позволяло отображать толпы, случайные скопления людей. Но лишь кинематограф, в некотором смысле завершающий фотографию, сумел показать человеческую толпу в движении. В данном случае технические средства воспроизведения появились на свет почти одновременно с одним из своих главных объектов. Этим объясняется сразу же

возникшее пристрастие фото- и кинокамеры к съемке людской массы. Ведь нельзя же объяснить простым совпадением, что уже в самых первых фильмах Люмьера были сняты и выход рабочих из ворот фабрики, и толпа на перроне вокзала во время прибытия и отправления поезда»³.

Заполненность кадра тысячами шевелящихся частиц — такое же феноменологически-эстетическое явление, как несоответствие реальной действительности и кадровой, искажение камерой и образа реального мира, и глазного восприятия, взаимосвязь трюка и эффекта, взаимообращение информации и помехи. Контратипированием наращиваются кристаллы кадровой текстуры, и накопление помех вызывает тот же феноменологический эффект, что и максимально информативная беспристрастная съемка огромной толпы⁴. Однако перегруженность кадра деталями (в равной степени смысловыми и помеховыми) присуща и фотографии и кино. В чем же уникальность именно кинокадра?

Возвратимся к последовательности моментальных фотоснимков, сбалансированной одновременным тяготением к сжатию (вводимой извне механической помехой, трюком) и расширению (накоплением естественных изменений, не всегда помеховых). Что такое моментальный фотоснимок? Ограниченное формой прямоугольника изображение живой реальности. Оно не претендует на то, чтобы документировать время. Выдержка (время работы затвора) в моментальной фотографии влияет на эстетику снимка, и потому она нефеноменологична: зрителю, разглядывающему фотографию, безразлично, равнялся ли фотографический «момент» $1/3$ или $1/1000$ секунды, — ему важен конечный результат.

Время разглядывания фотографии не ограничено, тогда как стоп-кадр в кино подвергается смысловому разлому. Стоп-кадр не документирует время, как обычные кинокадры, но пользуется таким же зрительским отношением к себе, как и они, поскольку поставлен в один ряд с ними. Это моментальный снимок, разглядывание которого ограничено во времени, что, хотя и несколько иллюзорно, поднимает его ценность как документа.

Ни в одном из искусств, не исключая музыки, категории *времени* и *пространства* не дополнялись естественно присущим материальной реальности третьим *составляющим* — *скоростью*. В кино существует

³ Кракауэр Э. Природа фильма. М.: Искусство, 1974. С. 82.

⁴ Это обстоятельство может быть и творчески обыграно (см., например, «Начало» А. Пелешяна, 1967).

эталонная скорость — 24 к/с, и отклонения от нее возможны именно по причине существования константы. Это обстоятельство всегда использовалось в трюках, независимо от того, менялась скорость съемки или нет: при неизменности одной из величин возможно варьирование двух других; поэтому в раннем кинематографе было очень трудно добиться соответствия реального и экранного времени.

Что касается пространства в кинематографе, то оно двойко: это видимое ограниченное пространство экрана и его пленочный двойник. В последнем одна из сторон прямоугольника тяготеет к бесконечному удлинению, и категории времени и пространства (здесь равного «расстоянию») прямо замещают одна другую — *протяженность во времени означает протяженность в пространстве*.

Для того, чтобы доказать правомерность этих соображений, зададимся вопросом: всегда ли «моментальный фотографический снимок» моментален? Т. е. всегда ли неважно время, зафиксированное работающим затвором фотоаппарата (мы сейчас не берем в расчет кино, поскольку там все последовательности моментальных снимков сняты с одинаковой выдержкой). Скорее всего, это зависит от типа затвора и степени подвижности системы «объектив—пленка», т. е. от категории скорости, определяемой соотношением времени и пространства (расстояния, длины). Моментальный снимок не апеллирует к понятию скорости, поскольку не фиксирует время в его протяженности; упомянутая ранее неизменность отношения «объектив—пленка» объясняется не только постоянством расстояния между ними, но и неподвижностью пленки в момент работы затвора, тогда как в кинокамере пленка от нажатия до выключения кнопки успевает сдвинуться на определенное расстояние. Иначе говоря, в кино отношение «объектив—пленка» подвижно: одно движется относительно другого.

Утверждать, что в фотографии нет ничего похожего, было бы неверно. Существуют панорамные фотоаппараты типа «Горизонт», в которых отношение «объектив—пленка» обладает некоторой степенью свободы. Только здесь не пленка движется относительно объектива, а объектив относительно пленки. (Интересно, что такой тип аппарата появился почти одновременно с изобретением кинематографа.) Образуется временной разрыв между началом движения и его концом: категория времени возникает со всей своей очевидностью. Замещение реального документированного времени геометрическим удлинением одной из сторон кадрового прямоугольника на примере панорамного снимка еще заметнее, чем в случае с кинокадром. Панорамный снимок

стремится к увеличению своих размеров; вероятно, его нельзя считать моментальным.

Мы не зря поставили подвижность связи «объектив—пленка» в зависимость от типа затвора фотоаппарата. Таких типов два, и они разнятся принципиально. Первый тип, «центральный», — имеет конструкцию лепестковой диафрагмы и позволяет объективу проецировать внешний мир *сразу* на всю площадь кадра-клетки. Второй, «шторно-щелевой», как видно из названия, представляет собой шторку с щелью, бегущую вдоль прямоугольного кадра и в *различные* моменты пропускающую на *различные* участки кадра-клетки *различные* участки проецируемой реальности. Разница между этими затворами несущественна, если речь не идет о панорамном фотоаппарате. В нем так же невозможно применить центральный затвор, как в кинокамере — непрерывно движущуюся пленку. И в том и в другом случае точка фокуса скользила бы по всему видимому пространству кадра, и никогда не удалось бы получить резкости, требуемой от кадра так же, как и от реальной действительности.

Панорамный снимок — промежуточное звено между моментальным фотографическим снимком (фотокадром) и непрерывно снятым куском скачкообразно движущейся пленки (кинокадром). Такой снимок предстает как своего рода продукт разнонаправленных сил сжатия — растяжения.

В противоположность центральному затвору, максимальным сокрытием своего действия напоминающему трюковую диафрагму, маскирующуюся под эффект зрительного восприятия, бегущая щель всегда остается откровенным трюком, а трюк, как мы знаем, по своей природе механичен. И если оборудовать объектив панорамного фотоаппарата скачковым устройством, то вполне можно получить кусок пленки, который при соответствующем механизме проекции позволит нам наблюдать на темном экране внешний мир через бегущую световую полосу. «Реставрировать» зафиксированную на панорамном снимке реальность удастся еще проще, если разглядывать снимок через движущуюся шторку с вертикальным разрезом.

Различные отрезки панорамного снимка принадлежат различным моментам времени. Поэтому он документирует заключенное в нем время геометрией своей формы: время замещается пространством, как и в кинокадре. С помощью линейки мы можем вычислить время, разделив длину на известную скорость.

Скептики скажут, что для получения фотографии с большим отношением сторон совсем не обязательно использовать панорамный фо-

тоаппарат, а достаточно скадрировать снимок, обрезав его по своему усмотрению.

Однако это не так. Поскольку кадр комплексная система с одновременно существующими признаками и есть несколько констант, на которые нанизываются все функции кадра (среди них пара «объектив— пленка», абсолютная симметричность искривления изображения по всему полю кадра), то всякое вмешательство в сложившуюся систему отношений непременно будет ощущаться. То же самое можно сказать и о трюковой панораме по фотоснимку: да она и не рассчитана на достижение эффекта живой реальности (во всяком случае, так было до появления видеотехники).

Наконец, среди важнейших уроков, преподносимых фотографией, нужно назвать контактную печать. Она позволяет получить безнегативное изображение — то, что фотографы называют «фотограммой»⁵. На лист фотобумаги накладываются предметы различной формы и различной оптической проницаемости и засвечиваются для получения нужного рисунка.

Фотограммным эффектом в кино обычно обладают помехи «естественного» пленочного происхождения. Дефекты, возникающие от старения фильма — царапины, фрикционные полосы, потертости, сдвиги эмульсии, а также дефекты фотографического и физико-химического происхождения. Или же это могут быть искусственно вводимые помехи, раскладывающие кадр на минимальные составляющие.

Таким образом, пленка, пропущенная через проекционный аппарат, экспонированная или неэкспонированная, засвеченная, забракованная, исцарапанная, загрязненная, со смазанным изображением и т. п., представляет собой самоценную реальность, разумеется, второго порядка по отношению к настоящей реальности.

В кино (как и в фотографии) возможно воссоздание изображения, никогда не существовавшего в действительности — вполне достоверного, но нисколько не претендующего на жизнеподобие. Убедительное подтверждение этому мы находим уже в эмбриональном периоде истории кино. В начале XX века в Англии Роберт Пол пытался повторить феерические опыты Мельеса. Незнание технологии мельесовского производства доставило ему немало хлопот. Пол использовал сложнейшую по тем временам технологию — он сконструировал аппарат

⁵ Не нужно путать это слово с моментальным фотографическим снимком, единичной клеткой кинокадра. Обычно слово «фотограмма» употребляют при публикации «кадра из фильма».

для печати позитива с нескольких негативов, причем достиг при печати комбинированных кадров изумительной точности. В то время, как Мельес усердно документировал предкамерную реальность при помощи двойных экспозиций, «скрытого монтажа» и предкамерных трюков, Пол создавал собственную, стопроцентно «помеховую», абсолютно нежизнеподобную и столь же достоверную действительность.

Кадры фильмов Люмьера и Мельеса одинаково документируют предкамерную реальность, и делить кино на игровое и документальное, исходя из стилистических различий, по меньшей мере неубедительно. Документальность кино — феноменологична; недокументальное кино должно идти против своей природы, как это сделал Пол.

Тогда же в Англии кинокадр, стремящийся к максимально емкой структуре, приблизился в однокадровых фильмах Смита к своему идеалу, совместив тавтологическое изображение и название с целью наибольшей документальности, и до совершенства ему не хватало только звука.

По всей видимости, кинокадр, использующий одновременно все формы передачи информации — изображение, а также речь письменную и устную (что-то схожее с телерепортажем) и предоставляющий зрителю полную свободу выбора и мгновенного сравнения всех носителей информации, должен стать «ячейкой» истинно документально кино и всех его возможных ответвлений.

Такая конструкция не будет чем-то неожиданно новым, непривычным для человеческого сознания. Внутреннее (психологическое) наблюдение субъекта (зрителя, читателя, слушателя) параллельно наблюдению внешних систем сообщений, и очень часто, например, человек, читающий роман и увлеченный им, не может объяснить, на чем он сконцентрировал свое внимание в данный момент: на видимом слове, своей внутренней речи или предстающей его воображению картине. Восприятие феномена — процесс переплетения в человеческом сознании и подсознании внешних и внутренних способов выражения.

Кадр — это одна из возможных структур человеческого сознания, тяготеющая к взаимозамещению воспринимаемых времени и пространства в геометрической рамке, сбалансированная давлением внешних помех, стремящихся разложить визуальное сообщение на минимальные единицы, и внутренней потребностью к расширению, накоплению естественных изменений.

Кадр, безусловно, — внеплочное образование.

«РАБОТА ФИЛЬМА» КАК ПРЕДМЕТ ТЕОРИИ КИНО

Несмотря на уже более чем 100-летнюю историю кино¹, теоретическое исследование данного предмета вплоть до настоящего времени находится в зачаточном состоянии. Вне зависимости от того, какой именно мы используем термин для указания на теоретические формы работы с кинематографическим материалом, — киноведение, кинокритика, теория фильма или что-то другое, — то, на что этот термин указывает, по состоянию на данный момент является весьма смутной предметной областью, лишенной четких границ и эффективной методологии². Единственное исключение составляет история кино, однако лишь в той мере, в какой является фрагментом «большой» социальной истории и рассматривает кино как элемент социального процесса, т. е. изучает не столько историю «кино», сколько историю людей (или институтов, или культуры и т. д.) в кино либо историю того, как кино наследило в социальной истории. Подобный способ трактовки пред-

¹ Более или менее общепринятой датой рождения кинематографа считается 28 декабря 1895 г., когда состоялась публичная демонстрация «Прибытия поезда» Л. Люмьера в Париже в кафе на бульваре Капуцинов. Однако эта датировка весьма условна, поскольку первые короткие кинофильмы создавались уже в 80-е гг. XIX в., и к этому же периоду относятся первые публичные сеансы.

² Устойчивость описанной ситуации поддерживает широко представленную в настоящее время точку зрения, согласно которой никакой «теории кино» в научном (нормальном) понимании этого словосочетания просто не может быть, и де-факто возможна лишь киножурналистика того или иного качества. Такой точки зрения придерживается, напр., один из наиболее авторитетных российских специалистов в области кино К. Э. Разлогов.

мета позволяет истории кино не задаваться вопросом о предметной специфике кинематографа, чего прочие упомянутые (и некоторые не упомянутые) выше дисциплины позволить себе не могут.

В качестве наглядных свидетельств имеющихся в области теории кино³ проблем можно привести, по меньшей мере, три факта: 1) отсутствие устоявшегося дисциплинарного словаря (в частности, нет единого термина для фиксации основного предмета анализа); 2) отсутствие специфичных для материала (т. е. кино или, используя модный термин большей общности, «экранной культуры») средств теоретического исследования, которые составили бы корректную и эффективную альтернативу существующим исследованиям «по аналогии» («как литературное произведение», «как повествовательная структура», «как символический культурный текст» и т. д.); 3) неспособность добиться интерсубъективно значимых результатов с помощью имеющихся аналитических средств: человек, не знакомый с конкретным произведением, на основании критического описания (например, киноведческой статьи) не способен составить релевантного и адекватного собственным зрительским потребностям представления о произведении.

Поскольку, с нашей точки зрения, последний признак является наиболее значимым, именно на нем мы остановимся подробнее в этой короткой статье.

Согласно расхожим представлениям, эстетическое восприятие (включая восприятие киноматериала) относится к числу предметов, которые не могут быть адекватно и без существенных информационных потерь транслированы одним субъектом другому. На уровне бытовой коммуникации эта оценка эстетического восприятия закреплена в популярной поговорке «о вкусах не спорят». В области эстетических оценок мы всегда интуитивно готовы допустить плюрализм мнений и признать за собеседником право не согласиться с нами в воп-

³ Во избежание терминологической путаницы и неоправданного усложнения дальнейшего изложения мы будем использовать термин «теория кино» как общее обозначение для всех направлений теоретической работы с киноматериалом, т. е. предполагающих рефлексии над кинопроизведениями либо кинопроцессом и получение теоретических, зафиксированных в текстовой форме результатов, значимость которых выходит за рамки специальных задач кинопроизводства.

росе о том, следует ли считать то или иное произведение «гениальным» или «заурядным», «стильным» или «пошлым», «оригинальным» или «банальным» и т. д.

Вместе с тем, соглашаясь со значимостью индивидуально-психологической компоненты в эстетических суждениях и тем самым принимая тезис о приватности эстетического опыта, мы все же не готовы признать вкусовое суждение случайным (полностью произвольным). Более того, мы различаем «дурной» и «хороший» вкус, что недвусмысленно свидетельствует о наличии интуиции некоторой специфической объективности эстетического суждения.

Высказывая вкусовое суждение, мы говорим *не о себе* — по крайней мере, когда готовы это суждение отстаивать: мы уверены, что за ним есть нечто большее, нежели просто наши личные впечатления. Возможно, то, о чем идет речь в эстетическом суждении, и носит локальный характер, но само это «место» (локация) референта эстетического суждения находится вне пространства конкретной индивидуальной психики: это некоторым образом *общее* место, и индивидуальный характер связанных с ним психологических переживаний вовсе не означает недоступности самого «места» для другого субъекта. Ко всему прочему, в пользу объективности эстетической оценки говорит и нередко встречающееся сходство вкусовых суждений множества людей по поводу одного и того же предмета (например, относительное единодушие критиков в оценке того или иного произведения как «выдающегося», «талантливое», «многообещающего» или, соответственно, «банально-го», «бездарного», «вторичного» и т. п.).

При перемещении из области высокой теории в сферу повседневной бытовой практики актуальность отмеченной нами дихотомии базовых интуиций, — одна из которых требует суверенитета для суждений вкуса, другая же отстаивает их общезначимость (или, по крайней мере, транссубъективный характер), — непосредственно обнаруживается в практике эстетической критики. В подавляющем большинстве случаев *мы не можем непосредственно перейти от суждения критика о произведении к собственному суждению о произведении* и не можем заменить сообщаемой им информацией ту информацию, которую мы получили бы из произведения при самостоятельном (не опосредованном критиком) с ним знакомстве. Фактически до знакомства с произведением суждения критика остаются для нас непонятными (беспредметными) и обретают смысл (предметность) только в качестве альтер-

нативы сформированному по результатам знакомства с произведением собственному мнению.

В области теории кино эта проблема выражена особенно ярко. В подавляющем большинстве случаев зритель обращается к критике не для того, чтобы сравнить свое мнение с мнением других людей, а для того, чтобы сэкономить время на просмотре: выбрать один фильм из нескольких, не имея возможности посмотреть их все, или же получить материал для обсуждения фильма, который не видел. Таким образом, читатель ищет возможность получить эстетический опыт без непосредственного контакта с эстетическим объектом. Он полагается на критика, который должен помочь читателю, сообщив последнему *значимые для него сведения*, достаточные, чтобы сделать принципиальный выбор «за» или «против» фильма (т. е. для вынесения собственного — предварительного — эстетического суждения).

Отметим, что, хотя, будучи поставлена явным образом, эта задача может показаться несколько гротескной и априори невыполнимой, она является совершенно нормальной с точки зрения классических требований к тому, что принято называть «научным исследованием». Предсказание, возможность получения *опережающей* (и, в этом смысле, *замещающей*) личный опыт информации является одной из двух базовых функций научного знания. Другой такой функцией является выведение универсальных закономерностей, т. е. более или менее общезначимых моделей, построение которых и позволяет замечать фактические (опытные) данные теоретическими, более или менее достаточными для ориентации в некоторых реальных ситуациях⁴. Стало быть, у нас есть полное право требовать от *научной* теории фильма (если таковая вообще возможна) некоторых *более или менее общезначимых* результатов⁵ двух видов: общезначимых аналитических инструментов (моделей) и получаемой с их помощью общезна-

⁴ Можно было бы привести огромный перечень работ по философии и методологии науки, содержащих аргументы «за» необходимость указанных элементов стандарта научности, поэтому ограничусь лишь указанием на то, что, несмотря на стремление в новейших версиях философии науки (напр., в конструктивизме) ограничить их роль, полностью отказаться от них пока не отважился никто.

⁵ Здесь не имеет смысла поднимать вопрос о критериях общезначимости, — достаточно, чтобы результаты имели интересубъективную прагматическую ценность для некоторого множества индивидов.

чимой информации, способной замещать (хотя бы частично) личный опыт.

Однако существующая теория кино таких результатов не предоставляет, отчасти скрывая свое бессилие за горизонтом смежных задач (используя кинопроизведения как материал для несобственно-кинематографических исследований, например, для социологии и истории культуры, теории СМИ и др.), отчасти кивая на уже упомянутую выше проблему всех эстетических теорий — нетранзитивность эстетического опыта⁶. Наиболее же серьезным препятствием для построения научной теории кино стал традиционный подход к анализу кинопроизведения (фильма), в той или иной степени основанный на аналогии между фильмом и литературным произведением.

Исторически модели работы с фильмом заимствовались из литературоведения и лингвистики, причем не только кинокритиками, но и самими кинематографистами⁷. Чтобы продавать фильмы, их нужно было делать понятными и насыщать информацией, а самый легкий путь — обращение к литературной повествовательной традиции (истории, мифологии, художественной литературе и т. д.). В итоге ориентация кино на литературу как образец формирования повествовательного фильма (и источник прямых сюжетных заимствований) была документально закреплена крупнейшим кинопромышленником своего времени уже в 1907 году⁸.

Ориентация на повествовательность предполагала адаптацию технического арсенала кино и способов организации информации в фильме под задачи передачи сюжета. Сама логика организации информации, которая использовалась для создания фильмов, задавала аналогию с литературным повествованием: создание фильма рассматривалось как перевод с «обычного языка» на «язык кино». При таких

⁶ Подробно о проблеме общезначимости и коммуникации в связи с суждениями вкуса см.: *Вархотов Т. А.* «Работа фильма» как предмет исследования // Экранный культура в современном медиапространстве. Екатеринбург, 2006.

⁷ Например, одним из основоположников семиотики кино, явным образом ориентированной на лингвистическую структуралистскую традицию, был П. Пазолини; см., напр.: *Пазолини П. П.* 1) Поэтическое кино // *Строение фильма*. М., 1984; 2) *Смерть как смысл жизни. План-эпизод, или Кинематограф как семиология реальности* // *Искусство кино*. 1991. № 9.

⁸ О создании Шарлем Пате «Кинематографического общества авторов и литераторов» см., напр.: *Садуль Ж.* История киноискусства. М., 1957. С. 58–60.

обстоятельствах неудивительно, что и теория кино с момента своего появления рассматривала связь кино и литературы как нечто само собой разумеющееся⁹.

Доминирование функции повествования в сочетании с явной ориентацией на литературу и успехом вышедшей из лингвистики структуралистской методологической программы в области гуманитарных и общественных наук привели к появлению в третьей четверти XX века ставшей на сегодняшний день базовой структурно-семиотической модели анализа фильма. Эта модель исходит из предположения, что фильм является кодированным сообщением, содержащим авторское послание (обычно предполагается, что его подготовил режиссер); задача заключается в том, что расшифровать код и понять сообщение. «Режиссеры, киноактеры, авторы сценария — все создатели фильма что-то нам хотят сказать своим произведением. Их лента — это как бы письмо, посланное зрителям. Но для того, чтобы понимать послание, надо знать его язык, — писал Ю. М. Лотман. — ...мы обнаруживаем своеобразную систему сходств и различий, позволяющую видеть в киноязыке разновидность языка как общественного явления»¹⁰.

⁹ Узкие рамки настоящей статьи не позволяют привести развернутых аргументов в пользу данного тезиса, однако достаточно взглянуть на историю развития технической стороны кинематографии (в особенности в первые десятилетия истории кино), чтобы зависимость кино от литературы стала очевидной. Основным двигателем развития техники съемки и монтажной техники всегда выступало требование расширить повествовательный арсенал, «догнать» литературу. И уже на ранних стадиях исследования кино теоретические модели строились, основываясь на предпосылках, почерпнутых из семиотики и классической (кантианской) эстетики: на представлениях о конструктивно-знаковом, искусственном характере кино. См., напр.: *Тынянов Ю. Н.* Об основах кино // *Тынянов Ю. Н.* Поэтика. История литературы. Кино. М., 1977. В целом по проблеме см. также: *Соколов В. С.* Киноведение как наука. М., 2008, в особенности с. 8–94.

¹⁰ *Лотман Ю. М.* Семиотика кино и проблемы киноэстетики // *Лотман Ю. М.* Об искусстве. СПб., 1998. С. 290, 312. Органично дополняет картину позиция одного из ведущих западных специалистов в области семиотики кино: «Главное в исследовании киноязыка — выявление характера и сущности отношения между означающими структурами и означаемым объектом» (*Митри Ж.* Визуальные структуры и семиология фильма // *Строение фильма.* М., 1984. С. 34).

Существует значительное число модификаций семиотического подхода за счет усложнения семиотической модели фильма, обнаружения дополнительных базовых семантик и интерпретант (фильм как отражение социальной системы, фильм как манифестация бессознательного и т. д.)¹¹, изменения статуса получателя сообщения (рассмотрение зрителя в качестве источника значений кинематографических кодов) и т. д. Тем не менее вне зависимости от конкретной модификации (включая примитивные формы, используемые в работах кинообозревателей модных журналов) можно выделить общую базовую модель, которую отличают следующие особенности:

Фильм и зритель («автор» — «фильм» — «зритель» и т. д.) отделены друг от друга и представляют собой две (три и т. д.) различные замкнутые в себе системы, между которыми наличествует эпистемологическая дистанция. Фильм как объект работы зрителя-интерпретатора отделен от этого последнего так же, как материальные объекты отделены от познающего субъекта.

Зритель редуцирован к когнитивной системе и должен совершать определенные познавательные усилия в отношении фильма.

Фильм рассматривается как информационная система, структурированная аналогично языку и нуждающаяся в *понимании*.

Не вдаваясь в обстоятельную критику структурно-семиотической модели¹², отметим лишь те моменты, которые непосредственно связаны с поставленной в начале этой статьи проблемой: есть ли в суждениях вкуса объективное содержание и возможно ли транслировать эстетическое переживание.

На первый взгляд, рассматриваемая модель как раз таки и выделяет объективный слой содержания фильма — закодированное сообщение (информацию), которое, в результате интерпретативной работы зрителя, может быть расшифровано и понято (и, соответственно, транслировано далее в некинематографической форме, — например, в

¹¹ См., напр., о модификации семиотики кино во французской психоаналитической школе: *Разлогов К. Э.* Психоаналитическая теория кино во Франции // Вопросы философии. 1985. № 8. С. 112–124.

¹² Подробнее о структурно-семиотической модели исследования фильма, ее эпистемологических основаниях и проблемных местах см.: *Вархотов Т. А.* Стратегия исследования кинофильма: методологический аспект // Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования. М., 2004. Ч. 2.

разговоре). Однако о каком сообщении идет речь (оставим пока в стороне вопрос о том, хочет ли зритель что бы то ни было декодировать)? Это может быть, например, анализ всей знаковой структуры фильма (кадров и т. п.), в результате чего, помимо очевидной проблемы членения кинематографической ткани на отдельные значащие единицы, мы можем столкнуться с проблемой обнаружения смыслов там, где их никто не закладывал. Для примера позволю себе привести длинную цитату из работы Ю. Н. Арабова «Кинематограф и теория восприятия»: «Когда я поступал во ВГИК в далеком 1975 г., по институту ходили легенды о киноведе Суркове. Все мы тогда были фанатами Тарковского и шли в институт, чтобы продолжить его славное дело. Так вот Сурков, по слухам, охлаждал студенческие мозги следующими вопросами: “Помните, как Феофан Грек из «Андрея Рублева» сидит в лесу, а по голым ногам его ползают муравьи?.. Так вот, что это значит?!”. Или из того же фильма: “Помните, как ученик Рублева падает в ручей, сраженный ордынской стрелой, а из раны его вытекает кровь, а потом молоко?.. Что это значит?!”. Студенты потрясенно молчали. В их сознании проносились фантомы возможной расшифровки: может, муравьи на ногах Грека означают чернь и ее отношение к художнику, а может, что-то еще... По поводу вытекающей крови и молока вообще ничего в голову не приходило, кроме вульгарного выражения “кровь с молоком”. И никто не мог допустить, что Грек в весеннем лесу просто лечится от ревматизма, а при ученике Рублева всегда находилась фляга с молоком, — оно и вытекло, когда сраженный ученик упал в ручей...»¹³.

«Сама многозначность толкований того или иного визуального эффекта в фильме указывает на то, что в некоторых случаях авторы, похоже, не наполняют его конкретным содержанием, — отмечает Ю. Н. Арабов. — Однако визуальный эффект, независимо от своего смыслового наполнения, “работает”, производит эмоциональное потрясение, оседает в памяти, “цепляет” наши чувства»¹⁴. Таким образом, мы сталкиваемся с серьезнейшими проблемами как при попытке выделения знаков, так и при их декодировании, что вызывает серьезные сомнения в общезначимости и объективности результатов, которые могут быть получены таким способом.

¹³ Арабов Ю. Н. Кинематограф и теория восприятия // Киноведческие записки. 1997. № 35. С. 175.

¹⁴ Там же. С. 177.

Альтернативной информационной структурой, которая явно просится на роль объективной компоненты дискуссии о фильме, является сюжет. Однако сообщаемая им информация в подавляющем большинстве случаев крайне бедна (попробуйте пересказать сюжет фильма «Blue» Д. Джармена или «Джерри» Г. Ван Сента и использовать полученный рассказ для обсуждения впечатлений от просмотра) либо вторична, что характерно практически для всех фильмов «низких» жанров — боевиков, фильмов ужасов и т. п. Хотя существует довольно много фильмов, одним из наиболее интересных компонентов которых является сюжет, все же в большинстве случаев не сюжет привлекает зрителя. Добавим к этому также тот факт, что во второй половине XX века многие кинематографисты объявили открытую войну повествовательности и литературности, перенося центр внимания с сюжетной организации на видеоряд, звукоряд и т. д. «По-моему, кино не годится для повествования. Это не повествовательное искусство. Приведу пример. Девушка открывает окно. Я часто использую этот кадр. Что видят при этом зрители? Это можно пересказать в нескольких словах. Но что хочу показать я? Я хочу показать вам женщину, занавеску, небо, то, как женщина одета, каким жестом она открывает окно. Кино создает особый, сложный и конкретный образный мир, к которому восприятие будет возвращаться в своей памяти, углубляться в него, развивать его, дополнять. Этот образ вовлекает зрителя в себя. Иными словами: само по себе повествование — далеко не самое важное»¹⁵, — постоянно повторяет П. Гринуэй, являющийся одним из наиболее влиятельных кинематографистов современности. И простейшие наблюдения за поведением среднестатистического кинозрителя отлично согласуются с этой оценкой: зритель идет не *читать* знаки, не слушать *историю*, не следить за *сюжетом*, он идет *смотреть* фильм.

Однако, как показал кризис кино, начавшийся практически сразу после его первых успехов¹⁶, зритель не пойдет просто на «кино», удивительная способность кино к презентации реальности сама по себе коммерчески не эффективна. *Кино должно выработать коммуникативный инструментарий (язык) и передавать важную информацию (рассказывать)*, — такой установки фактически придерживаются ре-

¹⁵ Гринуэй П. Кино не годится для повествования... // Искусство кино. 1997. № 9. С. 36.

¹⁶ См.: Садуль Ж. История киноискусства. С. 34.

жиссеры и кинокритики первой половины XX века. *У кино есть язык, и зритель должен овладеть этим языком и понимать сообщение автора(ов)*, — так рассуждают кинокритики второй половины XX века. Тем самым, начав с удивления перед кинематографическим «смотреть», приходят к дидактическому «читать». Авторы потрудились, чтобы написать, зритель должен потрудиться, чтобы прочесть. Удовольствие от просмотра фильма связывается здесь с работой зрителя: вскрывая сложный кинематографический код, он продвигается к смыслу и, достигая его, наслаждается: «Кинематограф похож на видимый нами мир. Увеличение этого сходства — один из постоянных факторов эволюции кино как искусства. Но это сходство обладает коварством слов чужого языка, однозвучных родному: другое притворяется тем же самым. Создается видимость понимания там, где подлинного понимания нет. Только поняв язык кино, мы убедимся, что оно представляет собой не рабскую бездумную копию жизни, а активное воссоздание, в котором сходства и отличия складываются в единый, напряженный — порой драматический — процесс познания жизни»¹⁷.

Эстетический эффект (или как бы мы это ни назвали) связывается с работой зрителя, а потенциал этой работы (основание, по которому зритель может рассчитывать на успех) определяется качеством работы режиссера¹⁸. Мы имеем дело с частным случаем культурного коммуникационного механизма: зритель приходит получить сообщение от «умного собеседника» и, затратив усилия на понимание, получает удовольствие от того, что понимание состоялось (или неудовольствие от того, что не состоялось). Модель та же, что и применительно к текстам (книгам).

Отсюда выводится одно необходимое и, определенно, сомнительное следствие: получается, что зритель любит работать. Наверное, с некоторыми оговорками такую точку зрения можно принять в отношении профессионального зрителя, однако верно ли это по отношению к «обычному» зрителю, отправляющемуся в зал вечером после работы с ведром поп-корна и кока-колой? Не думаю, что кто-то поспорит с тем, что этот зритель приходит за чем угодно, но уж точно не работать. Если его заставят работать с фильмом — поставят в ситуацию, когда удовольствие не наступит «само», а происходящее на экране начнет

¹⁷ Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. С. 291.

¹⁸ Или авторского коллектива. В данном случае не имеет значения, какую концепцию авторства мы примем: будем считать фильм режиссерским или нет.

требовать усилий понимания, — он уйдет. Вне зависимости от точки зрения режиссеров и критиков, именно этот аспект зрительского восприятия и соответствующая задача кино стали главным открытием и основой катехизиса продюсеров. Не зритель должен работать над фильмом, — это *фильм должен работать со зрителем*, должен держать его, не оставляя никаких шансов включить какую-либо «познавательную деятельность», потому что, если она включится, зритель может утомиться или заметить, что «фильм-то так себе».

Не зритель работает с фильмом, а фильм со зрителем, — это простое и довольно очевидное наблюдение явно недооценено в традиции теоретического осмысления кино. «Вероятно, феномен популярности кино не объяснить с точки зрения его философской и эстетической значимости, его художественных качеств, — пишет по этому поводу Ю. Н. Арабов, озадаченный культом М. Монро. — Тут мы имеем дело с нашим сознанием, с некими психологическими механизмами, которые реагируют особым образом на прямоугольник, горящий в темном зале»¹⁹. Сконцентрировавшись на изучении «содержания», на различии «содержательных» и «бессодержательных», «оригинальных» и «банальных» фильмов, теоретики упустили из виду подлинную предметность кино как объекта теоретического исследования: *работу фильма со зрителем*.

О чем говорят «непрофессиональные» зрители, выходя из кинотеатра? О сюжете? Иногда. О тонкостях кинематографического кода (символизме, ценностях и т. п.)? Никогда, разве что в негативной модальности («опять эта ностальгия по советской власти», «дурацкая политкорректность» и т. п.). Они говорят о *совершенно другом предмете*, вовсе не похожем на *смысл* и крайне плохо поддающемся артикуляции: о *своих состояниях* по ходу и по итогам просмотра. О состояниях не рациональных и даже не собственно психологических, а о состояниях психофизиологических, *телесных*. Они пытаются обменяться пережитым психофизиологическим опытом, чаще всего в форме фиксации факта наличия идентичного опыта у нескольких собеседников. Смысловой ряд фильма (идеи, ценности, сюжет, символический антураж — знаки эпохи и т. п.) если и выделяется зрителем, то далеко не в первую очередь. В первую очередь его интересуют *состояния*, являющиеся в значительной степени субъективным переживанием определенных соматических, вегетативных событий —

¹⁹ Арабов Ю. Н. Кинематограф и теория восприятия. С. 161.

концентрации различных гормонов в крови и т. п., происшедших в результате просмотра («у меня аж голова закружилась», «было так жутко», «поднимает настроение», «такая сексуальная» и т. п.).

Тем самым наш исходный вопрос принимает совершенно иной характер: оказывается, в случае кино суждение вкуса базируется как минимум *не только* на показателях «эстетического чувства» зрителя, поскольку воздействие фильма носит объективный (имеющий материальное выражение) характер, и именно это воздействие и является предметом интереса для зрителя. Основание суждения — та психофизиологическая *работа*, которую фильм *продельвает* со зрителем во время просмотра.

Поскольку фильм производит некую работу со зрителем, и результаты этой работы можно фиксировать в терминах психофизиологии, вопрос о наличии объективного содержания в суждении о фильме получает вполне однозначный положительный ответ, — проблема теперь заключается в том, чтобы выяснить «природу» этой объективности и подобрать пригодные для ее фиксации средства моделирования.

Классическая эстетика, как и большинство ее неклассических критиков, в равной мере разделяют ряд общих эпистемологических положений, значимость которых для эстетики и для теории фильма явно недооценена. Важнейшим из них является интуиция наличия фундаментального разрыва между субъектом, характеризующимся когнитивными способностями, и объектом, характеризующимся материальной природой (протяженность, делимость и т. д.). Материя не содержит в себе идей, ценностей и т. п., все это является элементами субъективности. Однако как тогда внешнее по отношению к субъекту материальное тело (например, фильм) может быть действующей причиной (в том же смысле, в котором взрыв — действующая причина разрушения здания) изменений внутренних состояний субъекта? Классический ответ, данный И. Кантом, — «никак»; действующей причиной является «общее чувство», эта причина находится *в* субъекте, а не *вовне* его. В самом по себе эстетическом объекте нет ничего возвышенного или прекрасного, все это содержится в «общем чувстве», все это — события внутри субъекта, его *способ отношения* к чему-то снаружи²⁰. В этой логике нам следовало бы изучать не столько кино, сколько «чувство кино» субъекта, где сам фильм был бы лишь поводом обратиться к очередной познавательной способности.

²⁰ См.: Кант И. Критика способности суждения. М., 1994.

Структурно-семиотические информационные модели несколько модифицировали проблему: эстетический объект (фильм) является письмом, в котором содержится некая важная закодированная информация. Искусство есть код, а по ту сторону кода располагается некий объект познания, стремиться к которому естественно для существа, характеризуемого в первую очередь и по преимуществу через когнитивные способности. Теперь общность суждений вкуса объясняется тем, что они в действительности являются познавательными суждениями, поскольку эстетический объект в действительности вовсе не иноприродная субъекту материя (объективность), а след (послание) другого субъекта. Круг замкнулся, субъект общается сам с собой, отправляя себе все более усложненные письма, радуясь полученным и наслаждаясь расшифровкой им же самим порожденных кодов.

Итак, предметность классической эстетики — структура специфических когнитивных способностей субъекта. При такой трактовке фильму в качестве теоретического объекта соответствует модель «общего кинематографического чувства» субъектов восприятия фильма. Предметностью теории фильма становится абстрактный зритель и специфический набор его когнитивных способностей, ответственных за суждение о фильме. Это теория кино без кино.

Предметность информационной теории фильма («семиотики кино») — «кино как знаковая система». В конечном счете моделью здесь выступает язык как универсальный образец семиотической системы. Это снова теория кино без кино: знак «прозрачен», его отношения с референтом изучают лишь для того, чтобы оптимизировать переход к референту. В каком-то смысле предметность кино оказывается по ту сторону предметности кино: мы доберемся до предметности, когда построим эффективную семиотику кино, т. е. когда перестанем замечать его своеобразие, когда успешно увидим за ним субъекта. Субъект отправил сообщение, роль сообщения — быть посредником, т. е., по возможности, максимально прозрачным. Классический способ мышления, успешно воспроизводящийся в системе европейской интеллектуальной культуры, несмотря на продолжающуюся уже третье столетие критику, не позволяет смотреть на вещи иначе: либо фильм — это субъект (например, режиссер), и тогда в действительности мы говорим о субъекте (например, о режиссерском послании), либо фильм — это *не субъект*, и тогда он ничего не может сделать с субъектом, поскольку нет *причинения* от материальной системы к когнитивной, разве только когнитивная система сама что-то *усмотрит* в материальной.

Как же в таком случае быть с тем простым жизненным наблюдением, что фильм что-то делает со зрителем, и то, что он делает, не относится к области трансляции субъективных значений (идей, ценностей и т. п., хотя этот слой тоже может присутствовать в фильме), а скорее к области психофизиологического опыта (образно говоря, больше похоже на массаж, чем на разговор)? Что такое эта «работа фильма», какова ее природа?

Для того чтобы ответить на этот вопрос, необходимо пересмотреть обсуждавшийся выше базовый эпистемологический принцип: если фильм «оторван» от зрителя, если для восприятия фильма требуется его «понимать», он не может оказывать воздействие на субъекта, он может лишь быть отправной точкой для того, чтобы субъект сам оказал воздействие на себя («поняв», что это необходимо). Если мы поддерживаем дистанцию между зрителем и фильмом, эта дистанция никогда не будет пройдена. Фильм не будет воздействовать на зрителя, который занял отстраненную позицию: если вы не настроены «пугаться», нет смысла идти на фильм в жанре Horror. Работа фильма требует в качестве условия своего осуществления *доверия*, устранения дистанции, отказа воспринимать фильм как артефакт, систему условностей (язык), — необходимо, *чтобы мы поверили в реальность того, что видим*. Поверить в данном случае не значит согласиться или позволить ввести себя в заблуждение, поверить — значит воспринять фильм как *собственное реальное*, позволить ему *стать элементом структуры индивидуального жизненного мира* на время просмотра. Довериться фильму — значит включить его в систему актуального телесного опыта, что одновременно означает включение своего телесного «я» в ту реальность (систему возможностей конкретного телесного «я»), которая представлена на экране. Входя в пространство фильма, зритель получает доступ к специфическим возможностям, предоставляемым реальностью этого фильма. Вместе с камерой он может пролезать в замочную скважину или двигаться внутри стены вдоль провода звонка (фрагмент из начала «Ночного дозора»), может нырять, прыгать с парашютом, убегать от ватаги бандитов, бояться в наполненном живыми мертвецами ночном лесу и т. д. Все эти и бесконечное количество других возможностей открываются зрителю, как только он сам открывается фильму, и то, насколько фильм в состоянии расширить спектр актуальных возможностей зрителя в процессе просмотра, и составляет «работу фильма».

Однако не фантазируем ли мы? Ведь фильм — не реальность, как бы он ни был на нее похож, он специфическая условность, продукт технической уловки, и, что даже более важно, зритель никогда не путает «кино» и «реальность», по ходу просмотра отдавая себе отчет в том, что то, что происходит на экране, все-таки происходит не с ним (иначе вряд ли *ноггог*-фильмы пользовались бы популярностью).

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо уточнить, что такое «реальность», в каких отношениях с ней находится индивид и в чем состоит сходство реальности и фильма.

Прежде всего, необходимо отметить, что применительно к конкретному телесному индивиду бессмысленно говорить о «реальности вообще», поскольку как биологическое существо он живет не «на белом свете», а в рамках вполне определенного пространства, границы которого очерчены зоной его привычных перемещений. Это неоднородное пространство, в котором разворачивается двигательная (локомоторная) активность индивида, точнее всего можно охарактеризовать как систему возможностей (потенциальных телесных действий) человека. В процессе движения внутри окружающего мира индивид, в порядке ориентировки, воспринимает предоставляемые этим миром возможности, например, в зависимости от ситуации деревянный стул может оказаться маркером определенной позно-тонической активности (возможности сесть), оружием, препятствием для бега, топливом и т. д., но никогда — «стулом» из соответствующей статьи толкового словаря русского языка. Восприятие возможностей основывается на той информации, которая поступает индивиду через органы чувств: по сути, для индивида мир и есть та информация, которую он о нем получает. «Извлечение информации не мыслится здесь как передача сообщения, — пишет основатель экологического подхода в психологии Дж. Гибсон. — Мир не разговаривает с наблюдателем. ...Информация не передается. Она просто там есть»²¹.

Восприятие индивидом внешнего мира (отбор информации) естественно детерминировано перцептивными возможностями (люди не видят ультрафиолетовое излучение), а на более высоком уровне — адаптационными потребностями. Т. е. он *воспринимает то, что имеет к нему отношение*. При этом в роли первичного фильтра выступает

²¹ Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. М., 1988. С. 343.

физиологическая организация органов восприятия, заранее отсекающая заведомо лишнюю информацию, а в роли вторичного фильтра выступает ориентировочная деятельность (психика)²². Основной задачей при этом является использование полученной информации для ограничения степеней свободы, которыми обладает локомоторная система индивида, т. е. отбор возможностей из числа предоставляемых²³. Мир соотносится с нашим телом, предоставляя нам определенные возможности (и включая наше тело как предоставляющее определенные возможности другим телам) и конституируя наше индивидуальное тело как определенную относительно устойчивую стратегию осуществления этих возможностей. «...конституирование субъекта как отдельной и определенной самости следовало бы рассматривать лишь постоянно возобновляющимся процессом структуризации модальной реальности, характеризующейся своей особой пространственно-временной морфологией. Постоянно регенерирующий и наследующий сам себе субъект имеет место лишь постольку, поскольку предметный мир, постоянно предоставляя возможности по разворачиванию двигательной активности и трансформируясь таким образом в окружающий, непрерывно задает и определяет его место в нем»²⁴.

Фильм представляет собой специфическую информационную структуру, по способу организации информации максимально приближенную к «реальности»: зритель имеет дело с полноценным визуальным потоком, отличающимся от естественного преимущественно наличием рамки-ограничителя (границы кадра), получает аудиопоток, также близкий к естественному. Слух и зрение являются наиболее информативными информационными каналами и обладают наибольшим значением для ориентировки в среде (т. е. как раз для выбора локомоторных возможностей). Не хватает запаха и еще двух информационных потоков, в наибольшей степени ответственных за «реальность» восприятия — тактильных ощущений и кинестетических эффектов. Следует отметить, что два присутствующих информационных потока в наибольшей степени важны для сознательных психических процессов (мы намеренно пользуемся ими и рефлексивно ориен-

²² Об ориентировочной деятельности см.: *Гальперин П. Я.* Лекции по психологии. М., 2002.

²³ *Бернштейн Н. А.* Биомеханика и физиология движений. М., 1997. С. 355.

²⁴ *Романов В. Н.* Исповедь научного работника, или Утешение методологией // Три подхода к изучению культуры. М., 1997. С. 100–101.

тируемся на предоставляемую ими информацию), а три отсутствующих — для бессознательных процессов (мы редко специально обращаем внимание на тактильную или кинестетическую информацию и не умеем ставить ее под сомнение²⁵). Отсюда и интересная особенность «эффекта реальности» в кино: мы можем ступать в пространство предлагаемых реальностью фильма телесных возможностей без опаски, поскольку отсутствие тактильной и кинестетической информации подсознательно гарантирует нам безопасность этой авантюры, сообщая телу, что все происходит «понарошку». Отсюда двойственность ситуации зрителя. В *действительности* (для внешнего наблюдателя) зритель покоится в кресле посреди темного зала, полного таких же зрителей (и всегда может вернуться к этому состоянию, — например, просто покрутив головой по сторонам). Однако в это же самое время зритель пребывает в доступном персонально для него (вне связи с остальными зрителями) пространстве локомоторных возможностей другой, возможно сильно отличающейся от привычной, реальности.

О том, что сходства системы информации фильма с системой информации жизненной мира достаточно для того, чтобы почувствовать опыт расширения привычного набора возможностей телесного опыта за счет тех новых, что содержатся в фильме, свидетельствует опыт огромного числа посещающих кинотеатры зрителей. При этом тот факт, что их тело фактически обездвижено в ходе просмотра и непосредственной реализации возможностей, составляющих структуру реальности фильма, не происходит, только усиливает итоговый эффект: подавленная моторная компонента в этой ситуации компенсируется вегетативной, что обеспечивает более сильное психоэмоциональное переживание, нежели в том случае, когда возможна двигательная разрядка.

Применительно к общей теории эстетики эту особенность эстетического переживания зафиксировал в своей теории катарсиса Л. С. Выготский²⁶: «Действие эстетического катарсиса симметрично от-

²⁵ Перемещение посредством эскалатора в метро связано с определенным набором локомоторных возможностей и характеризуется определенным кинестетическим паттерном. Вступая на остановившийся эскалатор, мы испытываем серьезные сложности с тем, чтобы скорректировать нашу локомоторную схему и избежать специфического ощущения толчка, связанного с тем, что тело «делает поправку» на движение в действительности покоящегося эскалатора.

²⁶ *Выготский Л. С. Психология искусства. М., 1987.*

носителем терапевтического. Терапевтический катарсис не столько очищает, сколько повышает терпимость к “грязи” тела и чувств. Эстетический же катарсис, в понимании Выготского, чувства формирует, усиливая переживания за счет отсутствия внешнего поведенческого компонента. ...Призрачность чувств при катарсисе — их избыточность по отношению к контексту обыденной жизни обеспечивает их безопасность, нейтрализует содержащийся в них регулятивный компонент, предотвращая поведенческую реакцию. Это позволяет пережить чувство без оценки его уместности, без оглядки на возможные последствия, а значит, принять существование любого аффекта как должное. *Построить дополнительную реальность, значимую, но безопасную*²⁷.

У Л. С. Выготского речь идет о чувствах, порождаемых сюжетом произведения искусства, т. е. об информационной структуре существенно более высокого порядка, нежели уровень локомоторных возможностей. Однако при переходе на уровень телесного опыта в контексте проблемы работы фильма механизм, о котором размышлял Л. С. Выготский, становится существенно более зримым и значимым, а проблема воздействия сюжетного ряда (рассказа) прекрасно вписывается в общий контекст обсуждения воздействия фильма в терминах возможностей. Чтобы от повествовательной структуры перейти к психологическому эффекту, требуется этап понимания, а локомоторные возможности из визуальной и звуковой информации о среде (частным и сильно обедненным случаем которой является фильм) воспринимаются непосредственно. Зритель включается в пространство фильма, но в силу множества причин не может принять непосредственное телесное участие в действии, — и это *торможение локомоторной активности* запускает работу *эмоций*. «Эмоция действительно является в некотором роде замещением действия. При этом незавершенная стрессогенная ситуация вызывает большее напряжение, чем столь же стрессогенная, но завершенная. Физиологи отмечают, что при “подавляемом гневе висцеральные реакции сильнее, чем при аффективной вспышке”²⁸. Таким образом, получается, что «искусство буквально записывает в теле культурно-исторический опыт»²⁹.

²⁷ Улыбина Е. В. Тело и слово в теории катарсиса Л. С. Выготского // Психология телесности. Между душой и телом. М., 2005. С. 378. Курсив наш.

²⁸ Фресс П. Эмоции // Экспериментальная психология. М., 1975. С. 156.

²⁹ Улыбина Е. В. Тело и слово в теории катарсиса Л. С. Выготского. С. 382.

Едва ли в случае фильма предметом «записи» является культурно-исторический опыт, но что зритель приходит в кинозал именно за психофизиологическим опытом, за опытом телесных переживаний, — несомненно. И здесь мы можем вернуться к вопросу о соотношении реальности и фильма, с одной стороны, и фильма и зрителя, — с другой. Конечно, фильм сложно спутать с реальностью, однако, несмотря на существенно большую простоту и бедность, фильм как информационная структура, безусловно, представляет собой модель «реального» и содержит информацию того же свойства (и сходным образом структурно организованную, что резко отличает фильм от, например, литературы), что и реальность — информацию о возможностях индивида. Причем фильм как событие включения зрителя в определенную материально-техническую систему (зал, экран, пленка и т. д.) организован таким образом, что, с одной стороны, ослабляет собственный «эффект реальности», обездвиживая индивида и лишая его важнейшей для интуитивного доверия тактильной и кинестетической информации, а с другой стороны, за счет этих же ограничений усиливает психоэмоциональное воздействия, заставляя зрителя *переживать* то, что он не может сделать. В конечном счете именно этот эмоциональный осадок от пережитого действия и является стимулом для расширения телесного опыта, и кино — в идеальном случае — позволяет переходить к этому эмоциональному результату без моторно-двигательного этапа.

Таким образом, работа фильма совершается «над» и «за» зрителя, предоставляя в его распоряжение переживание того опыта, которого у него никогда не было. Последнее положение имеет прямое отношение к вопросу о том, до какой степени возможно замещение реальности фильмом и насколько зритель в состоянии различать эти две «реальности». В подавляющем большинстве случаев люди не ходят на фильмы, структура возможностей которых знакома им по структуре собственного жизненного мира (подчеркнем — речь идет о локомоторных возможностях, а не сходстве социокультурной обыденности, которая, как раз напротив, обычно привлекательная для зрителя). Здесь проходит естественная граница достоверности кино: при прямом столкновении жизненного мира и фильма последний оказывается в положении подделки. Однако, вопреки кажущейся невозможности обратной ситуации, предпочтение фильма как более достоверного, чем реальность, довольно распространено. Оно проявляется в тех случаях, когда определенный адаптивно значимый жизненный опыт был при-

обретен посредством кино раньше, чем соответствующие возможности проявились в структуре жизненного мира. Например, представление о любви как структуре отношений и системе поведения: подросток часто раньше встречается с соответствующей системой возможностей в кино, чем в собственной жизни, и часто в дальнейшем ориентируется на представления (поведенческие схемы, ожидания поведенческих схем партнера и т. д.), почерпнутые из фильмов, не отдавая себе отчета в источнике собственных ожиданий (т. е. считая имеющиеся представления «естественными»).

Степень доверия зрителя к фильму, т. е. его готовность воспользоваться предоставляемым фильмом пространством возможностей, будет зависеть сразу от нескольких факторов, наиболее значимыми среди которых являются: актуальное состояние индивида (эмоции, цели и т. п.), специфика его жизненного мира (привычного пространства возможностей) и его жизненный опыт. Поскольку индивид воспринимает только те возможности, которые имеют к нему отношение, он не примет фильма, предоставляющего неинтересные для него возможности (ребенок не будет смотреть социальную драму, пенсионер — кино о подростках, а интеллигент без энтузиазма отнесется к «примитивному» боевику). Поэтому координация с реальностью фильма требует специальной «настройки», и опытные зрители знают об этом, принимая решение о выборе фильма с учетом актуального психофизиологического состояния и целей (желаний).

Подытоживая сказанное, мы можем ответить на поставленные в начале статьи вопросы следующим образом. Воздействие фильма имеет объективный характер в том же смысле, в котором объективный характер имеет воздействие реальности. Собственно, *кино и есть реальность* в том смысле, что оно содержит непосредственно воспринимаемую (не требующую декодирования и интерпретации) информацию о специфическом наборе телесных возможностей индивида, составляющих реальность конкретного фильма. Вследствие такой информационной организации *фильм расширяет наше пространство возможностей и наш психофизиологический опыт*, что и составляет предмет зрительского интереса. Соответственно, предметом обсуждения (исследования и трансляции) в кинокритике и теории кино должна быть *работа фильма* — тот объективный эффект, который кино вообще и конкретный фильм в частности способны производить над зрителем.

Поскольку работа фильма имеет психофизиологический результат, наиболее ценным *теоретическим описанием фильма* будет такое, ко-

торое содержит: 1) описание структуры возможностей, характеризующих реальность фильма; 2) описание тех граничных условий (описывающих актуальное состояние индивида параметров), которые являются значимыми для координации зрителя с пространством фильма. Первый пункт (описание структуры возможностей) содержит собственно описание работы фильма, а второй пункт фиксирует необходимые условия совершения этой работы и задает границы вариативности этой работы в зависимости от актуального состояния зрителя. Критическая статья, которая содержит хотя бы частичное описание этих двух групп элементов работы фильма, способна решить основную проблему — предоставить зрителю информацию, пригодную для того, чтобы восполнить отсутствие непосредственного знакомства с фильмом и, соответственно, достаточную для принятия решения «в пользу» или «против» просмотра до его совершения. Такая статья способна с высокой вероятностью *прогнозировать* впечатления зрителя, опираясь на *объективную модель* — механизм производства локомоторных возможностей и — опосредованно — психофизических переживаний, т. е., в конечном счете, «жизненного опыта». Тем самым предлагаемый в настоящей статье проект теории кино как исследования оснований, механизмов и возможных последствий «работы фильма» оказывается, как минимум, частично адекватным требованиям классического стандарта научности и подводит к пониманию кино как *эффektivного средства трансляции опыта*. В отличие от текстовых форм коммуникации, и, в частности, литературы, аудиовизуальные формы коммуникации, и, в частности, кино, обладает уникальной способностью: оно не кодирует, а физиологически производит определенные состояния зрителя, т. е. непосредственно, минуя рефлекссию и даже работу воображения, передает психофизический опыт. И эта способность как раз и стоит за тем различием между «смотреть» и «читать», «показывать» и «рассказывать», значение которого подчеркивали многие режиссеры и кинокритики (от Ж.-Л. Годара и А. Базена до П. Гринуэя и Ю. Арабова), но суть которого до настоящего времени оставалась не вполне понятой и из-за этого недооцененной.

НЕПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ КИНОФОРМЫ В НЕКОТОРЫХ НЕМЕЦКИХ И ФРАНЦУЗСКИХ ТЕОРИЯХ КИНОАВАНГАРДА

Многочисленные рекомендации, даваемые теоретиками киноавангарда создателям фильмов (часто, как известно, те и другие были одними и теми же лицами), можно привести к важному принципу: о каких бы конкретных стилистических чертах ни говорилось, речь как о главной режиссерской цели или важнейшей вспомогательной функции¹ всегда шла о способах эмпатического «выведения наружу» глубинных временных структур зрительского бессознательного, структур «жизни»². Велся ли разговор о движениях человеческого тела, мими-

¹ Говоря о том, что эмпатическое «выведение наружу» глубинных временных структур зрительского бессознательного одни кинотеоретики рассматривали как главную цель режиссерского творчества, а другие — как важнейшую вспомогательную функцию, мы имеем в виду различие между немецкими и французскими теориями киноавангарда, с одной стороны, и советским киноконструктивизмом, с другой стороны. Немецкие и французские кинотеоретики, ориентированные, прежде всего, теми или иными направлениями философии жизни, именно актуализацию иррациональных «жизненных» форм зрительской субъективности считали основной задачей киноискусства. Советские же создатели теорий и фильмов, и в первую очередь С. М. Эйзенштейн, исходили из приоритета формирования «нового человека», рационально мыслящего и понимающего самого себя, историю и окружающую действительность в духе марксистской идеологии.

² «Жизненные» структуры понимались киноавангардистами, во-первых, как *неинформативные (допредикативные, довербальные)* временные формы субъективности и, во-вторых, как некие *информативные* коллективно-психологические *онтологические* временные формы, в частности, Мифы, «архетипы», «пра-

ке, жестах, монтажных ритмах или о понятиях, казалось бы, сугубо пространственных — об «орнаментальности» или «гомогенности» экранного изображения, о «тоне» изображения, «глазах ландшафта», «лице местности», «кукольности» — это всегда был разговор именно о времени, о воздействии экрана на некую онтологическую временную сущность человека, оказывающуюся в результате *явленной* самой себе. Ну а самым первым условием достижения такой явленности было требование преодоления того, что *мы* можем назвать «*знаковостью*» экранного изображения — совсем иного рода воздействия, при котором зрительское восприятие отзывается *смысловой привычностью означаемого*, предопределенной не «жизненным» Мифом, а субъективно-психологической мифологичностью сложившихся жанрово-повествовательных структур³.

У этого проявившегося сначала в авангардистской живописи и поэзии стремления довольно древняя европейская родословная. Еще Плотин, предвосхищая многие принципы иконописи, говорил, что живопись, чтобы прорвать материальную оболочку и соединиться с высшим духовным миром, должна перестать идти на поводу у тех «иллюзорных смыслов», которые дает нам наше зрение, и, избегая перспективистских деформаций, пространственной глубины и теней, сосредоточить свои усилия на схватывании и передаче *создаваемому полотну* некой *реальной истины*, становящейся таким образом истиной *самого полотна* — его поверхностным сиянием, ритмом и гармонией⁴.

символы». *Неинформативные «жизненные» временные формы*, пришедшие в теории киноавангарда из различных направлений философии жизни, родственны и *интенциональному акту* Э. Гуссерля, и *перцептивным объектам* основателя гештальтпсихологии Х. фон Эренфельса, и всем другим вариантам тематизации допредикативного уровня субъективности, продолжавшим на рубеже XIX и XX веков традицию, в основании которой стоит идея *трансцендентальных форм чувственности* И. Канта.

³ О Мифе как коллективно-психологической *онтологической* временной структуре идет речь в работе Ф. Ницше «Рождение трагедии из духа музыки». Такое понимание Мифа, связанное с философско-эстетическими идеями немецких романтиков, стало одной из главных предпосылок важнейшего в философии жизни, экзистенциализме и персонализме разделения между онтологическими и социально-обусловленными структурами коллективной и индивидуальной психики (между Мифом и «мифами»).

⁴ См., например: *Бычков В. В.* Малая история византийской эстетики. Киев: Путь к истине, 1991. С. 40, 41.

Прорыв за пределы «материальной оболочки» к «реальной истине» произведения искусства и воспринимающего сознания был важнейшей целью и авангардистов. Именно такую программу, уже на закате авангардистской стадии модернизма, имел в виду К. Гринберг в эссе 1939 года «Авангард и кич»: «Содержание должно быть настолько полно растворено в форме, чтобы произведение искусства или какую-либо его часть нельзя было свести к чему-то, не равному им самим... событие или содержание становятся чем-то таким, от чего нужно бежать как от чумы»⁵.

Начало же данной модернистской традиции восходит к символистам, стремившимся, как отмечал Ц. Тодоров, «разделить литературное произведение на форму, которая и была его жизнью, и содержание, бывшее внешним фактором по отношению к произведению искусства»⁶. В качестве инварианта символистской формы — как в литературе, так и в живописи — полагалась ритмическая музыкальная структура. Такая редукция формы к музыке была связана с современной символизму философией, прежде всего, с идеями Ницше, Дильтея и Бергсона, считавшими музыкальные ритмы одним из непосредственных проявлений «жизни».

Однако почти одновременно с философской и эстетической темой музыкальных ритмов широко распространяются обозначившие важный поворот во влиятельной в конце XIX века эстетике вчувствования теории, разрабатывающие проблему *трансцендентальных («жизненных») структур восприятия пространства*. Задачей автора становится не «вчувствование» в изображаемую натуру, в результате которого зрителю передается авторское эмоциональное состояние, а извлечение из глубин психики зрителя через посредство изобразительной формы допредикативной трансцендентальной основы пространственных представлений. В частности, в 1890 году известный немецкий скульптор и теоретик искусства А. фон Гильдебранд в популярной на рубеже веков книге «Проблема формы в изобразительном искусстве...» говорит, что цель художника или скульптора — не копировать природу, а создавать такие произведения, в которых был бы дан «образ пространственного представления»⁷: «Для художника... не может быть задачей,

⁵ Цит. по: *Burgin V. The end of art theory. University of Pennsylvania, 1986. P. 11.*

⁶ *Ibid.*

⁷ *Гильдебранд А. Проблема формы в изобразительном искусстве и собрание статей о Гансе фон Маре. М.: МПИ, 1991. С. 20.*

без дальнейшего соображения, закрепить явление как таковое... Ибо его изображение должно давать те факторы, на которых основывается наше представление, и притом тут дело идет... о той подоснове, на которой произвольно строятся пространственные представления»⁸. По мнению Гильдебранда, существует абсолютный стиль, в котором та или иная повествовательная конкретика занимает подчиненное положение по отношению к идеальной пространственной форме: «коду “далевого» представления”, позволяющему глазу в спокойном состоянии воспринимать «картину... выражающую трехмерное только в признаках на плоскости»⁹, и «коду “двигательного” представления», являющемуся двигательной способностью глаза давать «возможность непосредственно осязать трехмерное с близкой точки зрения и познать форму через последовательность восприятия во времени»¹⁰.

«Пространство есть одновременно тождество и различие протяженности и длительности. Обе эти категории наполняют понятие пространства реальным содержанием. В своем фактическом бытии пространство представляется протяженным, одновременно рассматриваемым как некая своеобразная длительность, сказывающаяся в самой протяженности... пространство представляет собой становление образа выражения мира, выражения, данного как единство различного множества моментов протяженности и длительности»¹¹, — таково, по мнению Н.Тарабукина, не «психологическое», а «феноменологическое»¹² пространство в искусстве, в частности в живописи. «При подобной “установке” проблема пространства приобретает совершенно... иное решение, нежели то, какое ей придают психологи... Наша задача не психологическая. Мы стремимся... определить самую *смысловую структуру* (курсив наш. — Б. Р.) пространства, как она дана в живописи в виде определенной художественной формы выражения»¹³.

Речь у представителя позднего русского формализма Н. Тарабукина идет здесь именно о смысловой, предикативной, структуре пространства в искусстве, предопределенной той или иной картиной мира,

⁸ Там же. С. 21.

⁹ Там же. С. 23.

¹⁰ Там же.

¹¹ Тарабукин Н. М. Проблема пространства в живописи // Вопросы искусствоведения. 1993. № 1. С. 186.

¹² Там же. С. 177.

¹³ Там же. С. 181.

уже установившейся как временное целое, но перманентно «становящейся» именно вследствие своей *временной* «природы». Эта картина мира существует как то или иное авторское «мифологическое» имманентное время «становления образа выражения мира». Но в том-то и дело, что психологические и эстетические теории рубежа двух прошлых веков подготовили в первое десятилетие XX века переход к такой *смысловой* структуре художественного пространства, одним из главных приоритетов которой как раз и было понятие пространства «психологического», причем трансцендентально-психологического, *допредикативного*, связанного с предельно-глубинными, т. е., в определенном философском контексте, «жизненными» структурами пространственного восприятия.

Общеэстетическая ориентация на «жизненные» музыкальные ритмы и «жизненные» структуры восприятия пространства вместе с религиозно-философской темой досмыслового генезиса предметного мира и позаимствованной у философии жизни на пути к собственной кинематографической «автономности» идеологией «жизненной» телесности стали важными компонентами киноавангардистской «антизнаковости», избравшей себе в качестве негативного фона уже вполне сложившиеся формы повествовательного киноязыка.

«Хороший фильм вообще не имеет никакого “содержания”. Ибо он — зерно и оболочка в одно и то же время. Он также мало имеет содержания, как живопись, как музыка или как, одинаково, выражение лица. Фильм есть *искусство поверхности* и “что внутри, то и снаружи” — в нем»¹⁴; «кадры... литературных фильмов даже и при хорошей режиссуре и наилучшей игре имеют характер явления безжизненного и разрозненного, так как им не хватает *видимой длительности*... Поэтому фильм требует, особенно при постановке душевных движений, непрерывную длительность видимых моментов. Он должен быть построен из несмешанного материала чистой зрительности: в зримой ленте каждый литературный мостик действует как холод безвоздушных пространств»¹⁵, — в этих взятых из «Видимого человека» Б. Балаша фрагментах прочитывается важная для всего авангардизма мысль о том, что обязательным следствием требования «антизнаковости» является требование «автономности» искусства, в данном случае — киноискусства. Фильм, будучи определенным *экраным действием*, дол-

¹⁴ Балаш Б. Видимый человек // Киноведческие записки. 1995. № 25. С. 69.

¹⁵ Там же. С. 70, 71.

жен быть в первую очередь выражением возможностей именно экранного действия (не литературы, не музыки как таковой, не живописи и т. д.), т. е. таким «искусством поверхности», которое в то же время есть искусство «видимой длительности», эмпатически актуализирующей зрительскую «жизнь».

У «видимой длительности», по Балашу, две ипостаси: во-первых, это все, что связано с «жизненностью» человеческой телесности — движений тела, жестов, физиогномики и патогномики («быстрой» мимики) человеческого лица; во-вторых, «видимая длительность» — это «лицо экрана», т. е. вся поверхность экрана, выражающая «жизненную» физиогномику «души» автора фильма.

Первые главы «Видимого человека» большей частью посвящены телесности: «Впервые психика, непосредственно становящаяся телесной... зарисована и изваяна материалистически»¹⁶; «все человечество снова начинает учиться позабытому языку гримас и жестов. Перед нами — не словесный суррогат, язык глухонемых, но зрительная корреспонденция непосредственно воплотившейся психики. *Человек снова становится видимым*»¹⁷. Балашевская апологетика телесности связана с физиогномической традицией, идущей от И. К. Лафатера¹⁸, и с современной немецкому теоретику «космической физиогномикой» Л. Клагеса. Именно «космическая физиогномика» выдвигает идею телесной эмпатии: «...человеческая выразительность обладает удивительным свойством: мускульные сокращения переживающего передаются наблюдающему, в котором инициируются произвольные сокращения тех же мускулов, что приводит к переживанию похожего напряжения, а следовательно, чувства»¹⁹. Это эмпатически передаваемое «человеческой выразительностью», по Клагесу, *позитивное* иррациональное «чувство» (Клагес называет его то «душой», то «инстинктом»), являющееся вместе с *негативным* рационально-интеллектуальным «духом» одной из многочисленных метаморфоз романтической оппо-

¹⁶ Там же. С. 64.

¹⁷ Там же.

¹⁸ См., например: *Ямпольский М. Б.* Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М.: НИИ киноискусства, Центральный музей кино, Международная киношкола, 1993. С. 182.

¹⁹ *Булгакова О.* Сергей Эйзенштейн и его «психологический Берлин» — между психоанализом и структурной психологией // Киноведческие записки. 1989. № 2. С. 179.

зиции культуры и цивилизации, как раз и имеет в виду Балаш, когда говорит о «непосредственно воплотившейся психике», которая выражается «языком гримас и жестов». Звучащим словам при этом откачивается в «жизненной» уникальности, т. е. в «необоротности»: «Слова черпают из других глубин и выносят на поверхность другое — не то, что жесты. Возможности выражения определены наперед нашими мыслями и чувствами. Это — экономия нашей психической организации, которая не производит ничего, что бы не совершало оборота. Психологические и физические анализы показали, что наши слова не только копии наших мыслей, но и определяются ими»²⁰. В контексте такого противопоставления «жизненный» язык мимики и жестов вследствие *самой немоты* немого кино, т. е. отсечения субъектно-предикативного содержания звучащего слова, становится в балашевском проекте *формой выхода за пределы киноповествования* (воспользовавшись гораздо более поздними терминами У. Эко, можно назвать мимические и жестикуляционные «атомарные» неповествовательные элементы структуры фильма «кине», а их сочетание — «киноморфами»²¹).

Мимика лица, патогномика, должна, по Балашу, в фильме накладываться на физиогномическую «константу» лица, которая является еще одним фактором, актуализирующим зрительскую «жизнь». Уже в эпоху звукового кино о физиогномической «бессодержательности» крупного плана лица он напишет как о переводе «из пространственного измерения в *другое измерение*»: «...выражение лица и значение этого выражения не имеют *никакого пространственного отношения или связи*. Оставшись с изолированным лицом наедине, мы теряем отношение пространства. Возникает измерение иного рода: *физиогномика*. Значение того факта, что мы видим части лица *одну возле другой*, в пространстве, что глаза находятся наверху, уши сбоку, а рот внизу, утрачивалось по мере того, как мы стали видеть не фигуры из плоти и крови, а *выражение*»²².

Быть может, более точное представление об объеме *балашевского* понятия «физиогномика» дает анализ другой ипостаси «видимой дли-

²⁰ Балаш Б. Видимый человек. С. 65.

²¹ См.: Эко У. О членениях кинематографического кода // Структура фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана: Сб. статей / Сост. К. Разлогов. М.: Радуга, 1984. С. 79–101.

²² Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М.: Прогресс, 1968. С. 79.

тельности». После глав, посвященных «жизненности» человеческой телесности, Балаш в «Видимом человеке» переходит к описанию физиогномичности иного рода.

Обратимся к книге «Видимый мир» М. Ямпольского: «Стимулом для физиогномического подхода к изображению в начале XX века послужила фундаментальная работа Генриха Вельфлина “Основные понятия истории искусств” (1915). Вельфлин подверг критике понятие “подражание природе”, указав, что мимесис не может быть эффективным инструментом объяснения разнообразных живописных форм, которые должны связываться с “звестной манерой выражения”... Любой пейзаж, согласно Вельфлину, оказывается не просто отражением некоей объективной реальности, но свидетельством о внутреннем видении художника, его своеобразным “психопортретом”. Глядя на картину, зритель физиогномически схватывает психологический облик художника, проявляющийся через “оптическую схему” изображения»²³.

Однако — при очевидной родственности балашевской «физиогномики» и вельфлиновского «психопортрета», при том, что работа Вельфлина несомненно стала одним из стимулов «физиогномического подхода», ибо обозначила важное для дальнейшего развития эстетических теорий понятие исторически меняющегося *бессознательного в искусстве*, — физиогномика в то же время *для самого Балаша* обладает и как раз противоположным смысловым измерением. Модернизируя вельфлиновский «психопортрет» в духе феноменологии и структурализма, мы можем сказать, что это условно сводимый к ряду наиболее абстрактных бинарных оппозиций «портрет» основополагающих для данного автора и его эпохи бессознательных *информативных* кодов, конституирующихся как временной творческий процесс. И совсем другой контекст «бессознательного» у многих теоретиков авангарда, в том числе и у Балаша. Речь у него идет о физиогномичности экранных изображений как об *осознанном* бессознательном, являющемся «беспредметной», «антизнаковой» *идеологией автора*, которую мы, уже задним числом, занимаясь историей, можем вписать в более широкий контекст усмотренного нами, т. е. «нашего», авторского бессознательного. Эта назначенная теоретиком *авторская идеология* вполне сознательно диктует, таким образом, увиденному самим автором, т. е. «авторскому» *авторскому бессознательному*, каким ему быть. И предписывается ему быть именно системой уже названных нами трансцендентально-психологических или, в

²³ Ямпольский М. Б. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. С. 183.

философско-жизненном контексте, «жизненных» имманентно-временных структур психики, т. е. допредикативных, *неинформативных* «кодов» восприятия.

О каких же *неинформативных* «кодах» (*неинформативных* «жизненных» структурах), воплощающихся на экране в физиогномическую «видимую длительность», говорит Балаш?

Для того чтобы разобраться в этом вопросе, вспомним об одной важной особенности живописи Поля Сезанна. В послесловии к книге А. Перрюшо «жизнь Сезанна» К. Богемская, в частности, пишет о картине «Деревья в парке»: «Кроны каштанов прописаны наклонными строчками длинных параллельных мазков... Кое-где сквозь зелень листвы просвечивает небо. В первой части картины небо с облаками написано также отдельными... мазками. Мы знаем, что в действительности небо позади деревьев и далеко вверху, но в картине они существуют вместе, на одной плоскости, и невозможно представить себе, что если убрать дерево, то за ним откроется еще “кусочек” неба»²⁴. Такая *плоскостная связанность* отдельных изображенных явлений в картинах Сезанна, во-первых (вспомним эстетическую теорию Гильдебранда), «дает» зрителю «факторы, на которых основывается наше представление», а именно его, зрителя, «код “далевого” представления» (об этом характере живописи Сезанна, возвращающем восприятию глубины пространства его трансцендентальные истоки, дарующем зрителю «способность быть вне самого себя, изнутри участвовать в артикуляции Бытия»²⁵, пишет М. Мерло-Понти в книге «Око и дух»). Во-вторых, будучи «фоном» и необходимой предпосылкой остранения трансцендентальных условий восприятия глубины пространства, *плоскостная структура «сама по себе»* предстает как определенная, как бы «распредмечивающая» изображение *орнаментальность*.

Тема *орнаментальности* после Сезанна получила развитие в различных направлениях беспредметной живописи²⁶, многие из которых дали «орнаментальной» плоскостной форме философско-религиозное,

²⁴ Богемская К. Уроки Сезанна // Перрюшо А. Жизнь Сезанна. М.: Радуга, 1991. С. 332.

²⁵ Мерло-Понти М. Око и дух // Французская философия и эстетика XX века. М.: Искусство, 1995. С. 248.

²⁶ *Орнаментальность* играла важную роль и до эпохи «беспредметной живописи» — в искусстве модерна. Однако «орнаменты» модерна в *формальном* плане — «цитирование» скорее не Сезанна, а Гогена и особенно Бердслея, а в *содержательном* плане — прерафаэлитов и Уильяма Морриса.

синтезировавшее философию жизни и христианский платонизм содержание. Беспредметная структура изображения стала трактоваться как допредикативный, первично-временной «абстрактный смысл предмета»²⁷, творимый самим бытием Бога или человека²⁸.

Что же касается остранения «кода “далевого” представления», то и эта функция плоскостности претерпела в дальнейшей истории модернистской живописи изменения. В частности, немецкие экспрессионисты, не отказываясь в своих картинах от «предметности», но помещая предметы в пространство со сплюсненной перспективой, в то же время едва ли стремились «вытащить» из глубины психики «наружу» сам процесс образования глубины пространства. В борьбе за «автономию» живописи побеждало мнение, что все-таки «жизненность» «далевого» пространства-времени всегда заслоняется статичным «рассказом», преданным здесь и теперь происходящему восприятию. Создание неглубокого пространства или пространства со сплюсненной перспективой у художников-экспрессионистов стало скорее путем к актуализации другого пространственно-временного «кода» из той пары, о которой писал Гильдебранд, — «кода “двигательного” представления». Замкнутые, отчетливо прорисованные линии, ограничивающие яркие контрастные «выпуклые» и «вогнутые» поверхности, расположенные как бы под разными углами друг к другу, превращали пространство картин в *рельефы*. Гротесковые персонажи этих картин, выглядевшие как неодушевленные предметы с «судьбами» замерших страшноватых кукол, служили «рельефу» в той же степени, в какой и «рассказу». «Рассказ» же стремился быть не миметическим отражением «реальной жизни», а отстраненной от «реальности» «вечной», «метафизической» историей. Тем самым в экспрессионистской живописи заявляла о себе важнейшая модернистская тема *синестезии* — одновременного эмпатического действия на зрителя *разноприродных*

²⁷ Кандинский В. В. О духовном в искусстве. М.: Архимед, 1992. С. 31.

²⁸ Мы говорим здесь именно о *философско-религиозных* течениях в беспредметной живописи, вслед за которыми или даже почти одновременно в России возникли и *формалистические* течения, превратившие в «содержание» сами *приемы* построения пространственной структуры (например, техника «контррельефов» В. Татлина). После революций 1917 года все формальные новации и философско-религиозных и формалистических течений постепенно оказались на службе у советского конструктивизма, поставившего во главу угла социально обусловленную функциональную целесообразность любых артефактов («конструкций»).

форм «жизни» автора, переданных методом вчувствования произведению. Причем в данном случае можно говорить о синестезии неинформативной («кода “двигательного” представления», порождающего «рельеф») и информативной («метафизического» повествования) форм «жизни».

Идея синестезии, но, в первую очередь, «сначала», синестезии разноприродных «жизненных» *неинформативных* «кодов» играет важнейшую роль и в теории Балаша (вспомним уже процитированное: фильм «должен быть построен из *несмешанного* (курсив наш. — Б. Р.) материала чистой зрительности»). О тех из них, которые связаны с человеческой телесностью, речь у нас уже шла. Два других неинформативных «кода» как раз и создают в своем экранном воплощении вторую ипостась «видимой длительности», а именно predeterminedные «жизнью» автора *орнаментальность* и *рельефность* изображения.

Соединение на экране «рельефности», способной актуализировать в восприятии «код “двигательного” представления», и «орнаментальности», которая «вызывает в «сердце» вибрацию»²⁹ досмыслового формообразования, связано у Балаша с понятием «ландшафт». «Для фильма не всякий кусок земли — уже ландшафт. Объективная натура — еще не ландшафт. Ландшафт — лицо, которое внезапно на какой-либо точке местности мелькнет словно из спутанных линий ребуса. Это — лицо местности с совершенно определенным смыслом, хотя выразительные его очертания не совсем вняты. Лицо, которое может внушить определенное чувство... Отыскать в ребусе натуры эту физиономию, отделить ее — дело организующего искусства»³⁰, — в этом высказывании «ландшафт» обладает «совершенно определенным смыслом, хотя выразительные его очертания не совсем вняты». Здесь перед нами предстает та важнейшая в кинотеории Балаша оппозиция, процесс диалектического снятия которой как бы растворен, рассеян в тексте «Видимого человека» и в других текстах теоретика. В книге «Кино. Становление и сущность нового искусства» «ландшафт» именуется «пейзажем». И в этом «пейзаже»-«ландшафте» также угадывается оксюморонная «определенная неопределенность»: «Пейзаж — это “увиденная” физиономия местности, которую может зафиксировать... оператор, используя особый ракурс, как будто местность, приподняв внезапно вуаль, показывает свое лицо с эмоциональным выражением,

²⁹ Кандинский В. В. О духовном в искусстве. С. 31.

³⁰ Балаш Б. Видимый человек. С. 91.

которое мы узнаем, хотя и не в состоянии передать в словах. Но зафиксированная таким образом местность показывает одновременно и лицо созерцателя»³¹.

Говоря об «орнаментальности» и «рельефности», мы вынуждены как бы препарировать балашевскую «определенную неопределенность» и, отделив тот смысл, который суть «неопределенность», внимательно рассмотреть его. Повод для этой искусственной операции в своем «Видимом человеке» дает сам кинотеоретик, иногда более или менее явно выделяющий то «орнаментальность», то «рельефность» в качестве некой «первой неопределенности» — *неинформативного* (допредикативного) «компонента» слиянной «определенной неопределенности». В частности, в главе «Декоративное стилизирование» Балаш пишет: «...чисто декоративный стиль в фильме имеет большее значение, чем на театральной сцене... Ибо, несмотря на то что фотография изображает три измерения, вещи в фильме переносятся на плоскость. На одной плоскости и в однородном колорите формы становятся ближе друг к другу и подвергаются большему взаимному влиянию. У них нет запаса пространства, где бы можно было жить одной независимо от другой...»³². В этом фрагменте перед нами предстает в кинотеоретическом обличье тот смысл, который теоретики живописи придали «плоскостному» стилю Сезанна: «не реалистическое» пространственное единство изображенных вещей, образующее плоскостную «беспредметную» структуру, «орнамент». Неинформативная «неопределенность» декоративного целостного экранного пространства у Балаша созвучна «орнаментальности» человеческого лица: «...выдающаяся красота есть явление также и декоративного характера, самодовлеющий орнамент, живущей своей собственной жизнью»³³.

Идея зримой осязаемости «ландшафта», т. е. «рельефности» экранного изображения, как аристотелевский эйдос, не проявляясь в текстах Балаша в форме рафинированного смысла, тем не менее имплицитно присутствует в них. Для того чтобы обнаружить это присутствие, достаточно соединить разбросанные по разным главам «Видимого человека» призывы варьировать ракурсы и освещение с не менее частыми призывами к «распредмечиванию» предметов, т. е. к борьбе с их «отвлеченным» предметным смыслом. «Вещи, как стыдливые жен-

³¹ Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. С. 110.

³² Балаш Б. Видимый человек. С. 90.

³³ Там же. С. 114.

щины, в большинстве случаев носят на лице вуаль. Вуаль наших привычных и отвлеченных понятий. Эту вуаль художник снимает»³⁴, — пишет Балаш в главе «Экспрессионизм». Сопоставление этого самого по себе довольно туманного наставления художникам с апологетикой искусственного освещения («В закрытых ателье уже ищут искусственного света. Даже натуральные съемки теперь редко производятся без помощи световых рефлекторов. Оригинальная натура лишается слова»³⁵) тут же образует значение, которое можно передать лозунгом В. Татлина: «Зрительное восприятие есть и осязание глазом каждого участка работы. И, стало быть, нужно поставить глаз под контроль осязания»³⁶.

Другими словами, Балаш рекомендует кинорежиссерам требовать от кинооператоров такой работы, которая напоминает описанный Гильдебрандом процесс рисования скульптором эскизов к своей будущей скульптуре: «Рисунки скульптора возникают прямо из двигательных представлений... Это легко подметить, если мы сравним их с рисунками живописца, в которых представление возникает из воспоминания или знания прямого зрительного впечатления от образа. Если оба эти рода в более поздней стадии обработки и сближаются, то все-таки отправные их точки совершенно противоположны»³⁷.

Режиссеру, стремящемуся, чтобы «физиономия подъемника, спускающего рабочих в шахту»³⁸, была «неумолима и мрачна в своем выражении»³⁹, необходимо, таким образом, *одновременно* снять *неопознаваемый* подъемник с соответствующими этой задаче ракурсом и освещением и расширить знание зрителя, т. е. заставить его *опознать* подъемник. При этом контрастный «рельеф», оказывающий зримо-осязаемое воздействие, синестезически соединяясь и с «орнаментом», и с успевающим образоваться вписанным в сюжетный контекст денотативным смыслом подъемника, трансформируется в «неумолимую и мрачную физиономию».

³⁴ Там же. С. 89.

³⁵ Там же. С. 91.

³⁶ Цит. по: *Ракитин В.* Мастерской и пророк. Заметки на полях двух творческих биографий // Великая утопия. Русский и советский авангард 1915–1932. Берн: Бертелли; М.: Галарт, 1993. С. 33.

³⁷ *Гильдебранд А.* Проблема формы в изобразительном искусстве и собрание статей о Гансе фон Маре. С. 24.

³⁸ *Балаш Б.* Кино. Становление и сущность нового искусства. С. 113.

³⁹ Там же.

Однако необходимость заставить зрителя все же *опознать* подъемник или любой другой экранный предмет как будто тут же вступает в прямое противоречие с заявлением о том, что «хороший фильм вообще не имеет никакого “содержания”», т. е. с «антизнаковой» авангардистской позицией Балаша. Мы говорим именно о «*как будто* противоречии», потому что с этой «определенной неопределенностью», «опознаваемой неопознаваемостью» уже не *выпадающих из нарратива* «орнамента» и «рельефа», а *самого повествования*, мы настолько часто сталкиваемся в тексте Балаша, что становится очевидной непроворочивость этого «противоречия» для самого теоретика. С требованием отказа от «содержания», в частности, с призывом к таким крупным планам, на которых «выражение лица и значение этого выражения не имеет никакого пространственного отношения», т. е. денотативный смысл которых как бы утрачивается, соседствует, казалось бы, прямо противоположное: «Крупная съемка лица, употребляемая зачастую как заключительная картина большой сцены, должна быть *выразительным* экстрактом драмы. Поэтому, чтобы внезапно показанное лицо *не выпадало из сюжетных рамок* (курсив наш. — Б. Р.), мы должны узнать в его чертах и смысл предыдущего и признаки будущего движения»⁴⁰; «чаще всего в плохих фильмах бывает так, что мы утрачиваем чувство находящегося перед нами пространства и при съемке деталей уже более не знаем, находятся ли они впереди или сзади и как они располагаются по отношению друг к другу в отведенном им пространстве...»⁴¹; «обстановка делается видимой через человека, будучи продолженной за пределы его физиономии и тела. Игра мимики и жестов человека отражается на вещах, и выражение его лица определяет лицо вещей»⁴².

Как же оправдать такое мирное сосуществование противоположных принципов?

Ответ на этот вопрос, на наш взгляд, связан с главной философской идеей ранней работы Ф. Ницше «Рождение трагедии из духа музыки». Вслед за Шопенгауэром Ницше утверждает, что музыка, если только она не «звуковая живопись»⁴³, врямую выражая Волю, обладает абсолютно иной природой, чем типизирующее явления, т. е. создающее об-

⁴⁰ Балаш Б. Видимый человек. С. 81.

⁴¹ Там же. С. 83.

⁴² Там же. С. 90.

⁴³ Ницше Ф. Рождение трагедии из духа музыки // Ницше Ф. Стихотворения. Философская проза. СПб.: Художественная литература, 1993. С. 207.

разы пластическое искусство: «Об этой бездне, развершейся между пластическим, т. е. аполлоновским, искусством и музыкой, искусством дионисийским, составил себе ясное представление только один из великих мыслителей, сумевший разглядеть... особенный, отличный от всех прочих искусств характер музыки и ее возникновения, ибо она являлась слепком не явления... а непосредственно самой Воли и, следовательно, в дополнение *ко всему на свете физическому* изображает метафизическое...»⁴⁴. И далее Ницше задается вопросом, имеющим непосредственное отношение к нашей проблеме: «...какой эстетический эффект возникнет, если обе разъединенные художественные силы — аполлоновская и дионисийская — начнут действовать рядом друг с другом? Или короче: как музыка относится к образу и понятию?»⁴⁵. Отвечая на этот вопрос, Ницше приводит большой фрагмент из шопенгауэровского «Мира как воли и представления». Вслед за двумя немецкими философами повторим наиболее важную для нас часть этого фрагмента: «...когда звучит музыка, соответствующая какой-то сцене или какому-то действию, процессу, окружению, она как бы открывает нам их тайный смысл и дает им самый верный, самый вразумительный комментарий; точно так же тому, кто всей душой отдается симфонии, чудится, будто мимо него проходят все возможные явления жизни и мира, но в то же время, опомнившись, он оказывается не в состоянии объяснить, в чем заключается сходство того, что он увидел, и того, что ему привиделось... преподнося нам какую-то картину и даже отдельную сцену действительной жизни, музыка сразу же усиливает их значимость, правда, степень этого усиления зависит от того, насколько велика аналогия мелодии и внутреннего духа данного явления»⁴⁶. Повторяя Шопенгауэра, Ницше полагает, что музыка, будучи прямым — без посредничества «мира представлений» — проявлением Воли, соединяясь с адекватной именно *этой* музыке *историей*, т. е. «аполлоновским образом», наделяет эту историю «высочайшей значимостью»: «...образ и понятие под воздействием поистине адекватной музыки приобретают повышенную значимость... музыка позволяет образу-аллегории осуществляться с *высочайшей значимостью*»⁴⁷. И далее Ницше пишет: «Эти сами по себе понятные, но не исключющие

⁴⁴ Там же. С. 203.

⁴⁵ Там же. С. 204.

⁴⁶ Цит. по: Там же. С. 205.

⁴⁷ Там же. С. 207.

потребность в более внимательном наблюдении факты наталкивают меня на вывод о способности музыки рождать *миф*, т. е. наиболее значимый пример...»⁴⁸. Эта уже совершенно не связанная с шопенгауэровской философией мысль получает через несколько страниц свое завершение: «Когда гармония, соединяющая... драму с ее музыкой, предуготовлена, это произведение достигает высочайшей степени зримости, словесной драме не доступной»⁴⁹, и зритель после финала такого музыкально-драматического зрелища «конечно же, вспомнит, как чувствовал себя поднявшимся до уровня некоего всеведения по отношению к мифу, разворачивающемуся перед его глазами, будто они помимо плоскостного зрения приобретали теперь способность проникать в глубину и будто он с помощью музыки всеми своими чувствами воспринимал воочию, словно изобилие оживших линий и фигур, приливы Воли, борьбу мотивов, нарастающий поток страстей и благодаря всему этому мог опуститься на дно сокровеннейших тайн бессознательных порывов»⁵⁰.

Итак, завершая это отступление «по направлению к Ницше», подведем итог. Основатель философии жизни адресует искусству, эстетике и философии XX века выдающуюся по своему значению идею⁵¹,

⁴⁸ Там же.

⁴⁹ Там же. С. 233.

⁵⁰ Там же. С. 235.

⁵¹ О масштабе этой идеи свидетельствует ее прямое или косвенное влияние на эстетические теории XX века и их художественную реализацию, прежде всего, в литературном, театральном и кинематографическом модернизме. Модернисты с большей или меньшей степенью авторской осознанности пользовались методом, который, широко трактуя известное понятие Б. Брехта, можно определить как «очуждение». Суть этого метода в том, чтобы тем или иным способом (например, у самого Брехта, с помощью «зонгов») вывести некую частную историю, локальное повествование, на «глобальный» уровень Мифа или экзистенциального повествования о бытии человека и Истории. Способы такой сублимации всегда были связаны с определенными приемами обнажения самой авторской инстанции, т. е. с приемами выхода за пределы повествования, того нарратива («диегезиса»), в котором действуют в окружающем их мире персонажи. Такого рода «условности», разрушающие «реализм», на наш взгляд, как раз и находятся в непосредственном родстве с идеей Ницше о синестезическом соединении «аполлоновского» повествования и выходящих за его пределы (т. е. не поглощенных им, не сливающихся с ним) музыкальных ритмов.

которую, несколько модернизируя ее, можно интерпретировать следующим образом: в самой глубокой глубине человеческого бессознательного непрерывно осуществляется «в форме» временного «потока» своих вариантов «жизнь» некоего бытийного Мифа. «Аполлоновские» варианты этого Мифа — наиболее обобщающие, наиболее «типизирующие» множество человеческих судеб повествования. При синестезическом (т. е. не разрушающем автономию, не допускающем поглощения одного другим и полного слияния) соединении в художественном зрелище какого-либо из таких повествований с *определенной, адекватной ему* или, по-другому, *изоморфной* ему музыкой, «представляющей», как и Миф, в человеческом глубинном бессознательном бытие (Волю), Миф-«поток» выходит из своего потаенного, бессознательного состояния и является «душе» зрителя как его, зрителя, проясненный «поток» чувств, как «некое всеведение по отношению к мифу».

Символизм первым воспринял эту ницшевскую идею синестезии музыки и Мифа, связанных общим происхождением от самого бытия (Воли). Впрочем, о синестезии, исходя из своих собственных, кажется, не имеющих отношения к философии Ницше культурно-исторических ассоциаций, много говорили еще представители раннего французского символизма (в частности, читаем у Ш. Морриса: «Ныне все усилия художника подчинены одной закономерности. Искусство восходит к своим первоисточкам: изначально единое, оно обретает это единство вновь, и Музыка, живопись и Поэзия, три преломления единого луча, все больше стремятся сойтись друг с другом дабы слиться в общей конечной точке...»⁵²). Но именно Миф, «оживленный» музыкальным ритмом, стал для символистов тем *бытийным* «содержанием», которое радикально отличалось от воспроизводимого не онтологической (не «жизненной») субъективностью *содержания привычного*, являвшегося «внешним фактором по отношению к произведению искусства».

Что же касается авангарда, то важнейшим — в нашем контексте — отличием его от символизма стало выдвижение на ведущие позиции новых «жизненных» неинформативных временных структур: к музыкально-ритмическим «кодам» прибавились телесно-двигательные и формо- и пространствообразующие, в частности, «код “двигательного” представления», авторская реализация которого есть процесс образо-

⁵² Цит. по: Поэзия французского символизма. Лотреамон. Песни Мальдорора. М.: Изд. Моск. ун-та, 1993. С. 435.

вания «рельефа», и «код» некоего первичного формообразования, авторская реализация которого есть процесс созидания «орнамента».

Таким образом, возвращаясь к кинотеории Балаша, можно сказать, что ницшевская идея синестезии Мифа и адекватной ему музыки преобразуется у немецкого теоретика в идею синестезии *адекватных, изоморфных друг другу* «рассказа» (повествования), «орнамента», «рельефа» и мимики, жестов и прочих «жизненных» движений человеческого тела. Причем, говоря о повествовании, Балаш имеет в виду именно Миф, некую обобщающую многие судьбы линию жизни «белого человека», «нормы психологии белой расы, которые кладутся в основу фабулы каждого фильма. Этим объясняется постоянная примитивность и шаблонность этих фабул. Однако это имеет огромное значение. Здесь лежит изначальное живое зерно того белого нормального человека, который является синтезом различных рас и народов. Кинематограф — машина, которая по-своему творит живой и конкретный интернационализм: *единую и общую психику белого человека*»⁵³.

«...вещи в фильме имеют символическое значение, — пишет в «Видимом человеке» Балаш, — можно бы просто сказать “значение”. “Символическое” же означает только несколько более широкий смысл, который может иметь вещь в своем художественном использовании. При этом решающим для фильма является условие, что все вещи должны производить на нас физиономическое впечатление... Режиссер, таким образом, не может выбирать между вещественно-объективным и физиономически-значимым изображением вещи, но выбирает только ту или иную физиономику, которую он и использует по своему повластному усмотрению. Тоны звучат, хочет ли этого режиссер или нет, и поэтому он *должен* привести их к осмысленной музыке; иначе они превратятся в нелепый шум»⁵⁴. Экранный «музыка» здесь — формируемая авторскими «жизненными» *неинформативными* временными структурами «рельефная» и «орнаментальная» поверхность экрана. «Осмысленность» этой физиономической (физиогномической) «музыки» означает ее художественную истинность, т. е. *адекватность*, интуитивно найденную творческим актом *изоморфность* Мифу, являющуюся в данной философско-эстетической системе координат «жизненной» *информативной* временной структурой. Такая «осмысленность» и есть *выбор* кинотеоретика между определенностью и неопределенно-

⁵³ Балаш Б. Видимый человек. С. 67.

⁵⁴ Там же. С. 93.

стью, опознаваемостью и неопознаваемостью экранного изображения, «между вещественно-объективным и физиономически-значимым изображением вещи» и, наконец, между сознательной ориентированностью на «жизненность» и самой «жизненностью».

Более противоречивыми, менее «отрегулированными», чем в кинотеории Балаша, были, по нашему мнению, отношения между абстракциями повествования и неповествования в теориях *французского* киноавангарда. Уже у Л. Деллюка, несмотря на сознательную расплывчатость его «фотогении» («...есть столько фотогений, сколько идей»⁵⁵), просматриваются два, по-видимому, не воспринимавшиеся им как оппозиционные, но все-таки несоединяющиеся, как соединялись повествование и неповествование в «Видимом человеке», направления мысли. С одной стороны, так же как у Балаша, то, что мы определили как призыв к преодолению «знаковости», к «распредмечиванию» экранного пространства с целью освобождения восприятия от, как мы говорим сегодня, денотативной и коннотативной семантики во имя передачи ему некоей первоизданной истины пространства и движения, истины неинформативных «жизненных» структур. Показателен в этом смысле приводимый М. Ямпольским в «Видимом мире» панегирик Деллюка стене: «Стена. Да, стена. Между прочим, стена — это то, что максимально фотогенично»⁵⁶. Речь здесь идет, пишет Ямпольский, «о максимально простом объекте, лишенном в своей обнаженной простоте всякого искусственного смыслового компонента. Оказавшись в оппозиции к искусственному, “художественному”, стена приобретает свойства жизни, предмет одухотворяется, анимируется, а вместе с ним и вся гамма простых бытовых предметов в лучах кинопроектора приобретает загадочную и скрытую жизнь, являющуюся концентратом искомого Деллюком смысла, который не должен формулироваться в словах, но оставаться не расшифровываемым смыслом жизни»⁵⁷. Ради достижения такого невербально-смыслового, т. е. неинформативно-«жизненного», зрительского восприятия режиссер, по Деллюку, должен стремиться уравнивать разные части экранного пространства в их (в нашей терминологии) «незнаковости», «несемиотичности», дости-

⁵⁵ Цит. по: Ямпольский М. Б. Фотогения. Вступительная статья к разделу «Фотогения» // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли / Сост. М. Б. Ямпольский. М.: Искусство, 1988. С. 75.

⁵⁶ Ямпольский М. Б. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. С. 48.

⁵⁷ Там же.

гать такой пространственной *гомогенности*, при которой люди, вещи и животные, живое и неживое, нивелируются до некоего «бессмысленного смысла», превращаются «в единую текстуру фотографического изображения»⁵⁸. Этой цели, в частности, должны служить особая, «овеществляющая» персонаж манера актерской игры и не выражающая эмоций, а, следовательно, как бы не несущая никаких коннотативных смыслов «масочность» лица актера.

Но в то же время Деллюк и в кинотеории, и в сценарно-режиссерской практике — один из первых представителей французского киноимпрессионизма. Он говорит о кино как о «новом импрессионистском искусстве, способном выразить все»⁵⁹, призывает сценаристов и режиссеров создавать в фильмах загадочную «атмосферу». И несмотря на то что киноимпрессионизм у Деллюка — это «живописный маллармизм»⁶⁰, что загадочность «атмосферы» уравнивается со смысловой непроницаемостью, «с неясным, ускользающим смыслом»⁶¹, никуда не деться от ощущения «предикативности» этой «атмосферы», некой вербально-психологической преданности смысловой непроницаемости.

Нечто подобное — и у Ж. Эпштейна. Он связывает искусство кино со способностью экрана актуализировать восприятие *процесса* формирования, по существу, *сотворения* вещи в сознании. «Как и для Деллюка, для Эпштейна экран трансформирует натуру, а именно в этой трансформации заложен эффект фотогении... Наше нормальное чувственное восприятие извлекает для нас из реальности лишь символы и постоянные метафоры... Мы говорим: красное, сопрано, сладкое, шипр, в то время как существуют лишь скорости, движения, вибрации»⁶². Возвратить восприятие самому себе, своей первозданности, являющейся именно процессом творения вещи в сознании, который в то же время есть процесс истинного, неповторимого, по Эпштейну, именованного, — такова задача фотогенического воссоздания натуры на экране. «Кино, — пишет Эпштейн в «Кинематографе, увиденном с Этны», — придает самому ледяному облику вещей и существ величайшее из всех благ: жизнь. И оно дает эту жизнь вместе с ее наивысшим даром: личностью... Все стороны мира, отобранные кинематографом

⁵⁸ Там же. С. 56.

⁵⁹ Там же. С. 61.

⁶⁰ Там же. С. 62.

⁶¹ Там же.

⁶² Там же. С. 73.

для жизни, взяты им при одном условии — обладании собственной личностью»⁶³. Фотогеническая личность вещей и существ есть становящееся в сознании, воспринимающем экран, формообразование — свободное рождение изоморфных друг другу разовых, т. е. *едиличных* (Балаш сказал бы «необоротных»), довербальных, в том смысле, что они не «ожидаются» уже заранее готовыми для них в сознании именами, пространственных и звуковых временных структур. Сам Эпштейн связывает свою веру в такое кинематографическое творение-именование с каббалистикой. Мы же можем вспомнить и другие более или менее родственные эпштейновскому мировоззрению, в том числе и современные ему, религиозно-философские идеи. В частности, читаем в «Мысли и языке» П. Флоренского: «Связь познающего с познаваемой субстанцией требует и от слова особенной уплотненности: таково *имя*. А среди субстанций та, которая сознается исключительно важным средоточием бытийственных определений и жизненных отношений, дающих ей индивидуальность, в мире неповторимую, лицо, — такая субстанция требует себе и имени единственного — *имени личного*... Обычно наше познание реальности имеет в виду *не* саму реальность, но пользуется этой реальностью ради некоторой другой цели. При таком... отношении к предмету познания сам он не представляется нам ни ценным, ни привлекательным: нас занимают, собственно, лишь те или иные свойства его, те или иные связи его с другими сущностями... Эту деятельность познания называют *абстракцией*, а получившееся в результате *имя* — именем *нарицательным*... Имени нарицательному соответствует категория субстанции, но субстанции не метафизической, а грамматической... Научное мышление все построено на именах нарицательных: оно занято отдельными родами связей и свойств, но равнодушно к самой реальности...»⁶⁴. Здесь Флоренский, будучи в определенном смысле последователем и западноевропейских схоластов-реалистов, и византийца Г. Паламы, говорит о рождении в человеческом сознании *имени личного* той или иной природной реальности как, в его терминологии, о результате «синергетического» слияния двух «энергий Божественной сущности»: энергии этой природ-

⁶³ Эпштейн Ж. О некоторых условиях фотогении // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли / Сост. М. Б. Ямпольский. М.: Искусство, 1988. С. 107.

⁶⁴ Флоренский П. А. У водораздела мысли // Собр. соч.: В 2 т. М.: Правда, 1990. Т. 2. С. 294.

ной реальности и энергии познающего ее человека. Ну а *нарицательное имя* у Флоренского — то, что понимали под «именем» У. Оккам и другие номиналисты, стоявшие у истоков традиции, с которой тесно связано развитие науки нового времени.

Рождение «имени личного» у Флоренского, таким образом, есть соединение бытийной реальности человека и изначально *внеположенной ему* бытийной реальности природного мира. Причем это как будто впервые являющееся человеку «имя» той или иной реальности в то же время есть некое «платоническое» постоянство, Логос (Слово). У Эпштейна же, близкого к философии жизни, природная реальность как таковая не «жива», т. е. она *вневременна*⁶⁵, и обретает «имя», «жизнь», «личность» *только* — повторим это еще раз — как *уникальный, единичный акт сознания*.

Кинематографическое творение «личности» и «имени» вещи или существа, по Эпштейну, должно происходить непостоянно и внезапно, ибо «фотогения относится к ценностям мгновенного ряда»⁶⁶. *Наше* обобщение форм режиссерского выхода за пределы киноповествования, о которых, связывая их с достижением «мгновенной», а точнее, кратковременной «фотогенической вспышки»⁶⁷, говорит Эпштейн, дает три главных момента: вырванный из повествовательного контекста деформирующий крупный план; нефокусируемое или лишенное каким-либо другим образом жестких очертаний экранное изображение; дискретность изображения, похожая на прием, названный З. Кракауэром «возникающим движением» — движением «в контрасте с неподвижностью»⁶⁸.

Невозможность эпштейновской фотогении быть постоянным режиссерско-экранно-зрительским состоянием, так же как невозможность остранения без «психологического» присутствия некоего привычного фона, о которой, начиная с В. Шкловского, множество раз писали формалисты и структуралисты, родственна важной в европей-

⁶⁵ Такая «вневременность» самой по себе реальности отсылает к кантовским понятиям «вещь в себе» и «аффицирование».

⁶⁶ *Эпштейн Ж.* Укрупнение // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли. С. 97.

⁶⁷ См.: *Ямпольский М. Б.* Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. С. 79.

⁶⁸ *Кракауэр З.* Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. С. 73.

ской культуре теме молчания. «Время молчать, и время говорить», — читаем у Екклесиаста. О переходном процессе от молчания к говорению, к рождению «имени личного», пишет Флоренский: «Образование синергетического акта познания нарастает... томит... Две энергии, реальности и познающего, близки друг к другу... и необъединенной борьбой своих стихий вызывает во всем нашем организме томительное ожидание равновесия»⁶⁹.

У Эпштейна «молчание» — «томительное ожидание» «фотогенической вспышки» — это сюжет фильма. «Лицо, отплывающее к смеху, обладает красотой более совершенной, чем сам смех... Я люблю рот, собирающийся говорить, но еще молчащий, жест, колеблющийся между правым и левым... становление, колебание»⁷⁰, — здесь речь не о сюжете, а именно о «фотогенических вспышках» динамичных крупных планов. Но вот похожее, но все-таки — и не имеет значения «сознает» ли это сам Эпштейн — другое: «Вся комната насыщена драмой во всех ее стадиях. Сигара дымится угрозой на горле пепельницы. Пыль предательства... Ожидание. Еще ничего не видно, но уже трагический кристалл, который вырастает в камень драмы, где-то упал»⁷¹. Или: «...крупный план револьвера — это больше не револьвер, но персонаж-револьвер, т. е. тяга к преступлению или раскаяние, поражение, самоубийство. Он темен, как искушение ночи, сверкающ, как блеск вожделенного золота, мрачен, как страсть...»⁷². Вот это и есть *сюжет* фильма, рассказ, наполненный «атмосферой», эмоциями, страстями, которым никак не обойтись без всех этих метафор и сравнений. Такой эмоциональный, «импрессионистский» сюжет для Эпштейна несовместим с жанровой интригой, ибо «фабула — ложь»⁷³, «драматическое действие — ошибка»⁷⁴, «экспозиция нелогична»⁷⁵ и т. д. Киноимпрессионизму, разрушая его «атмосферу» слишком грубой, прямолинейной системой ожидания, соответствует сюжетность другого рода: кинорассказ, каким его видит Эпштейн, должен быть неким событийным рядом «без голо-

⁶⁹ Флоренский П. А. У водораздела мысли. С. 291, 292.

⁷⁰ Эпштейн Ж. Укрупнение. С. 97.

⁷¹ Эпштейн Ж. Чувство 1^{бис} // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли. С. 91.

⁷² Эпштейн Ж. О некоторых условиях фотогении. С. 107.

⁷³ Эпштейн Ж. Чувство 1^{бис}. С. 91.

⁷⁴ Там же.

⁷⁵ Там же.

вы и хвоста; без начала, середины и конца; без лицевой и оборотной стороны»⁷⁶. Эта абстракция сюжета несомненно родственна тому понятию «первой», *действительной*, памяти, которое мы находим в философии длительности А. Бергсона: «Из двух родов памяти... первая оказывается... действительно памятью в собственном смысле слова. Вторая же, та, что обыкновенно изучается психологами, — по сути дела скорее *привычка, освещающая* памятью, чем сама память»⁷⁷. Разворачивающееся на экране киноповествование «без начала, середины и конца» — слепок именно «действительной» памяти, которая, не будучи в своей «длительности» детерминирована ни ассоциациями, ни другими формами причинно-следственных связей, «образует чисто духовную реальность, духовное измерение человеческого бытия»⁷⁸. Для Эпштейна эта предоставляемая кинематографом возможность обрести «утраченное время» — «самое могучее средство поэзии, самое реальное средство ирреального»⁷⁹.

Но сюжет (даже такой, «поэтический») есть некая «константа» зрелища, то, что (как событийное субъектно-предикативное означаемое экранного знака) воспринимается *постоянно*. Это именно «молчание», в недрах которого идет подготовка единичной, соединяющей зрителя с *его* истинным бытием «фотогенической вспышки», отнюдь не «создающей угрозы на горле пепельницы», но освещающей восприятие искрой мгновенного довербального имя- и формообразования («...я еще ни разу не видел чистой фотогении на протяжении целой минуты. Следовательно, нужно признать, что она подобна искре, она является исключением»⁸⁰). Однако и эта «константа», *это кинопоэтическое «молчание» сюжета в теории Эпштейна также определяется как фотогения*: все экранные существа и предметы, уже ставшие денотатами, опознанные, обретшие свою предметность, т. е. *именованные заранее*, фотогеничны в том смысле, что передают зрителю *поэтические эмоции*. Эпштейн стремится лишить эти эмоции психологической определенности, «обесчеловечить» их: «...если вам хочется понять, каким обра-

⁷⁶ Там же. С. 92.

⁷⁷ Бергсон А. Материя и память // Собр. соч.: В 4 т. М.: Московский клуб, 1992. Т. 1. С. 26.

⁷⁸ Блауберг И. И. Анри Бергсон и философия длительности // Бергсон А. Собр. соч.: В 4 т. Т. 1.

⁷⁹ Эпштейн Ж. О некоторых условиях фотогении. С. 108.

⁸⁰ Эпштейн Ж. Укрупнение. С. 97.

зом животное, растение, камень могут вызывать уважение, боязнь, ужас — эти три священных чувства, нужно увидеть, как они живут на экране, загадочные, немые, чуждые человеческим чувствам»⁸¹. Но так же как у Деллюка, психологичность или, как мы говорим, предикативность этой «второй» фотогении очевидна: если револьвер на экране является «персонажем-револьвером», значит, экранному персонажу-человеку в восприятии зрителя передается соответствующая семантика: «тяга к преступлению или раскаяние, поражение, самоубийство»⁸².

Кинотеория Эпштейна, таким образом, как и кинотеория Деллюка, в определенном смысле логически противоречива: в ней имплицитно присутствует не снятая оппозиция двух пониманий фотогении. «Фотогенично то, что умножает свое моральное качество за счет кинематографического воспроизведения»⁸³, — так объяснял Эпштейн смысл фотогении. Исходя из этой «дефиниции», можно теперь сказать, что, с одной стороны, как у Эпштейна, так и у Деллюка, «умножение морального качества» есть превращение в восприятии зрителя всего пространства экрана и отдельных денотатов в «доденотативный», неинформативный процесс первичного пространство- и формообразования; в этом случае все, что связано с событийной определенностью, с сюжетом, должно восприниматься как фон для истинной фотогении. С другой же стороны, и у Эпштейна, и у Деллюка «умножение морального качества» связано с неким эмоциональным разворачиванием событийного ряда, при котором каждый кадр должен быть кодифицирован как субъектно-предикативная структура, причем чем более эта структура насыщена «тропами»-«предикатами», тем событийный ряд более поэтичен, и каждый денотат (существо или предмет) более раскрыт в своей фотогеничности.

Причина такой противоречивости, вероятно, в том, что теоретики французского киноимпрессионизма не вполне решили для себя поновому поставленную философией жизни, феноменологией и экзистенциализмом проблему различия психологического и трансцендентального «Я». Можно здесь предположить и то, что в рассматриваемом нами направлении ранней французской киномысли еще не были «урегулированы» и даже обозначены как некая оппозиция отношения меж-

⁸¹ Эпштейн Ж. О некоторых условиях фотогении. С. 107.

⁸² Там же. С. 105.

⁸³ Там же.

ду импрессионизмом и постимпрессионизмом, а если иметь в виду тематизированное «целое» самого постимпрессионизма, — между эмоциональным, экспрессивным стилем Ван Гога и «бесстрастностью» Сезанна.

Кроме того, у французских кинотеоретиков не было «своего» Ницше, а «свой» Бергсон ничего не сказал им о *синестезии* двух форм трансцендентальной субъективности — неинформативной («фотогенических вспышек») и информативной («действительной» памяти, слепком которой должен становиться эмоционально-поэтический сюжет).

Эволюция киноимпрессионизма — от его возникновения до самоотрицания и перерождения в бессюжетное «чистое кино» — наглядно представлена в статье Ж. Дюлак «Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфия». «Наступил новый период — период психологического и импрессионистского фильма. Казалось наивным помещать персонаж в некоторую ситуацию, не проникая в тайную область его внутренней жизни... Начали к ясным фактам драмы присоединять описание многочисленных и противоречивых ощущений таким образом, что действия стали выступать лишь как следствия моральных состояний... Я вспоминаю, как в 1920 году в “Смерти солнца”, когда мне нужно было изобразить отчаяние ученого, приходившего в сознание после тяжелого мозгового воспаления, я не ограничивалась одной мимической игрой актера, но заставила играть парализованную руку героя, предметы, свет и тени, окружающие его, я придала всем этим элементам визуальное значение, по своей интенсивности и ритму выверенное физическим и моральным состоянием моего персонажа... эра импрессионизма начиналась»⁸⁴, — в этом описании *начала* уже в отрефлексированном виде, как о том, от чего нужно отказаться, говорится именно о психологической «предикативности» киноимпрессионистского сюжета. И далее у Дюлак обозначается очень важный для всего французского киноавангарда поворот: «...волю к жизни начало проявлять механическое движение, долгое время удушенное литературной арматурой... Существенным этапом было “Колесо” Абея Ганса... Персонажи больше не были единственными важнейшими элементами произведения, рядом с ними во весь голос заявили о себе длительность изобра-

⁸⁴ Дюлак Ж. Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфия // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли. С. 166.

жений, их противостояние, их соединение. Рельсы, локомотив, топка, колеса, манометр, дым, тоннели — новая драма возникла из смены подлинных движений... И вот наконец рационально понятая концепция искусства движений входила в свои права и вела нас к симфонической поэме изображений... Синеграфическое движение, визуальные ритмы, соответствующие ритмам музыкальным ... должны были совершенствоваться вместе... со звучанием, извлекаемым эмоцией из самого изображения. Именно тогда заработали архитектурные пропорции декораций, мерцание света, глубина теней, равновесие или отсутствие такового в отношениях линий, возможности оптики»⁸⁵. Такая переориентация в сторону «механического движения», представляющего собой «визуальные ритмы, соответствующие ритмам музыкальным», была, *во-первых*, кратковременным моментом полного доверия французской кинотеории «истинной» синестезии. Важное значение ритмическому монтажу придавали в разные годы многие киноведы и режиссеры и вне связи с «Колесом» Ганса. Однако чаще всего речь у них шла не об *осознанной* режиссерской установке, а о некоем интуитивном, *бессознательном* монтажном ритме. «Смотря фильм, постарайтесь угадать момент, когда изображение, полностью исчерпав себя, должно кончиться, быть сменено (будь то смена ракурса, расстояния или масштаба). Вы научитесь ощущать некое давление в груди, вызываемое слишком долгим кадром, “гормозящим” действие, или некое восхитительное глубинное согласие, когда кадр “проходит” в точности как следует»⁸⁶, — слова Р. Леенхардта, написанные уже в эпоху звукового кино, точно передают идею этого *интуитивного* ритмического монтажа. У Дюлак же говорится о *рационально выстроенном ритме*, а не об интуитивном монтаже. Только «рационально понятая концепция искусства движений», только «аналитические ритмы»⁸⁷ не попадают в рабство к сюжету. Только «обнаженные», *оторванные от повествования* визуально-«музыкальные» структуры могут, преодолев мощь сюжета, стремящегося притянуть к своему субъектно-предикативному смыслу все неповествовательные формы, вступить с повествованием в по-настоящему синестезические отношения.

⁸⁵ Там же.

⁸⁶ Цит. по: Мерло-Понти М. Кино и новая психология // Киноведческие записки. 1992. № 16. С. 13–23.

⁸⁷ Дюлак Ж. Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфия. С. 167.

Во-вторых, как мы понимаем, такая склонность к визуально-ритмической «аналитике» означала встречу французской кинотеории с функционализмом. Этот кинематографический рационализм визуальных ритмов действительно очень похож на отказавшееся от идеи самодостаточности в пользу функциональности «антиискусство» с его новой верой — в то, что важна лишь «целесообразная конструктивность, в которой эстетику затеняет технология и экспериментирующее мышление»⁸⁸. Однако «функционализм» бывших киноимпрессионистов был скорее псевдоморфозом истинного функционализма. Дело в том, что призыв к визуально-ритмической «аналитике» выражал как раз стремление к максимальной «автономности» кино, увязывавшейся *сначала*, как уже было сказано, с синестезическим взаимодействием сюжета со «сконструированным» ритмом, но не ради некоего *внешнего* по отношению к данному произведению *социального* целеполагания, а ради *самой по себе являвшейся исчерпывающей целью* актуализации («выведения наружу») индивидуальной зрительской «жизни». Ну а когда доверие к возможности сюжета до конца преодолеть жанровую предопределенность «драматического действия» было исчерпано, идея «автономности» отождествилась с «интегральной синеграфией»: «Представим себе множество движущихся форм, соединенных волей художника в различных ритмах, сведенных в последовательную цепочку, — и мы поймем, что такое “интегральная синеграфия”... ведь есть симфония, музыка. Почему бы и кино не иметь собственной симфонической школы...? Повествовательные и реалистические фильмы могут использовать синеграфическую пластику и продолжать идти своим путем. Но пусть публика знает: подобное кино — это просто жанр, но не подлинное кино, призванное вызывать эмоции в искусстве движения линий и форм»⁸⁹.

В теории французского киноавангарда были и другие, противостоявшие «интегральной синеграфии» версии преодоления киноимпрессионистской психологичности. В частности, сюрреалисты связывали киноискусство не с отказом от сюжетности в пользу визуальной ритмики, а скорее с отказом как раз от неповествовательных форм и с

⁸⁸ Цит. по: Гасснер Х. Конструктивисты. Модернизм на пути модернизации // Великая утопия. Русский и советский авангард 1915–1932. Берн: Бертелли; М.: Галарт, 1993. С. 125.

⁸⁹ Дюлак Ж. Эстетика. Помехи. Интегральная синеграфия. С. 169.

новой абстракцией сюжета, творимого на этот раз не по бергсоновской модели «действительной» памяти, а по бретоновской модели «автоматического письма» и «непосредственной абсурдности»⁹⁰.

Наконец, очень важным представляется и тот характер взаимодействия киноповествования и «неповествовательных» (здесь уместны именно кавычки) форм, сторонником которого был Р. Клер. «Сентиментальная сторона каждого события придает его длительности совершенно относительную ритмическую значимость»⁹¹, — писал Клер в 1925 году в статье «Ритм». Такое прямое указание на необходимость полностью подчинить ритм сюжету — если к тому же сопоставить эту сугубо «повествовательную» позицию с недостаточно хорошо, чтобы обмануть искушенного зрителя, маскирующейся под сюрреалистичность *жанровость* фильмов Клера-режиссера — противостоит всем направлениям французского киноавангарда. Мы говорим об *альтернативности киноавангарду* подхода Клера, ибо этот подход позиционируется еще «рядом» с киноавангардом и, выступая уже на стороне «кинореалистической» формы, имеет в виду в качестве негативного фона именно киноавангард. То, что у Ницше было «всеведением по отношению к мифу», у Клера становится «всеведением по отношению к жанру». Этот жанр, некая инвариантная событийная структура, на которую ориентируется повествование, ведет себя совершенно «не патетично», не стремится заявлять о себе в модернистском духе, как о некоем «бытии» человека; он «буднично» предъявляет ряд своих событий зрителю как правдоподобную, почти «реальную» историю. Такое кинотеоретическое благословение *жанровому* типу взаимодействия повествования и «неповествования», избавлявшее киноимпрессионизм от его сюжетной закомплексованности и прокладывавшее путь к *поэтическому реализму*, несомненно было дыханием новой культурной эпохи, через несколько лет «озвученной» кинематографом.

⁹⁰ См.: Бретон А. Манифест сюрреализма // Называть вещи своими именами: Программа выступления мастеров западноевропейской литературы / Сост. Л. Г. Андреев. М.: Прогресс, 1986. С. 55.

⁹¹ Клер Р. Ритм // Немое кино. 1911–1933. Из истории французской киномысли. С. 144.

ВИКТОРИЯ ЧИСТЯКОВА

ЭССЕ О КИНОКАДРЕ

Может быть, время, в котором мне грезилось
столько тайн, и действительно было таинственным.

Марсель Пруст

Говоря о кинематографе, стоит заметить, что его звукозрительный ряд организован точно таким же образом, каким организовано наше прошлое: память представляет собой чередование с различной скоростью крупных, средних и дальних планов. И этот же звукозрительный ряд есть выражение постоянного отсутствия, а именно — постоянно отсутствующего будущего, так как только непрерывное присутствие прошлого дает ощутить будущее как непрекращающееся отсутствие. Длительное прошлое, длительное будущее и граница между ними — настоящее время. Но «мгновение настоящего» служит также границей между длительностью «явлений внешних» и длительностью «явлений внутренних» (если прибегнуть к терминологии Канта): только в настоящем явления «внутреннего» и «внешнего» миров делятся одновременно. Иными словами, длительность существует в виде «пары длительностей» (прошлое — будущее, внутреннее — внешнее), и оттого, что свойством длиться обладает то, что имеет свою «пару», возникает мысль: длится, по сути дела, только чистая «разность», или чистая граница. Т. е. настоящее время. Кинореальности удастся быть «отражением настоящего» (т. е. и «мгновением настоящего», и его же «визуализацией»). И понимание настоящего времени как «границы» способно открыть в реальности киноэкрана специфические черты.

Отсутствие. Которое прерывается тогда, когда прерывается его «знак» («сеанс окончен»). «Знак» отсутствия — длится, как и само

отсутствие. Визуализированная длительность, за которой — длительность не визуализируемого. Длительность и — длительность.

«Пространственность» означает «временность». Неоднородность пространства — временна (каждая последовательность, организуя множественность отличающихся друг от друга вещей, есть «последовательность следов времени»). Однако неоднородность не должна оставаться «вне поля зрения», т. е. она должна быть видимой неоднородностью. Ей необходимо быть воспринимаемой. Но неоднородность мы воспринимаем постольку, поскольку в ней существуют вещи, однородные самим себе. Вещь есть тождественная самой себе вещь, а тождественность вещей самим себе означает, по сути, что тождественны самим себе и «границы» между вещами. Сами по себе «границы» — также не чужды однородности. Т. е. наряду с видимой «неоднородностью» (или помимо видимой «неоднородности») в поле восприятия попадает и нечто «однородное», присущее вещам как в виде их самих, так и в виде «границ» друг для друга. И если «последовательность» означает осуществление неоднородности, то что позволяет вдруг иногда заговаривать об однородном? Как наряду с видимым неоднородным осуществляется однородное?

По-видимому, однородное кроется в самих вещах, которые отстаивают самих себя не только в качестве «границ» друг для друга. Внутренняя однородность вещей: они «одного-рода». «Родственность». Есть что-то, что их «роднит».

Но что способно проявлять себя как «чистая» однородность, объединяющая вещи?

Их длительность. Длительность, которая «просто длится». Вещи существуют как вещи, если они — «длятся», и в этом они абсолютно идентичны. Одинаковы. Однородны. «Границы» в виде вещей — длятся. Остаются неизменными в качестве самих себя. Границы — признак существования неоднородности. Признак того, что существует «одно» и «другое». Т. е. длится — разница. И, будучи «разными», длятся вещи.

Длящаяся разность вещей.

Постольку, поскольку они длятся, вещи — однородны. Родственны друг другу.

Ведь что наталкивает на мысль об однородном, когда налицо, казалось бы, сплошная разнородность (нескончаемое разнообразие)? Сам способ существования для нас разнородности.

Разнородность нужно заметить. Она должна «броситься в глаза», ее нужно «оценить», «констатировать как разнородность».

Она должна «пробыть для нас какое-то время самой собой», иными словами, она должна какое-то время для нас «продлиться».

Экспрессивность вещей существует как «длящаяся экспрессивность». Точнее, «продлевающаяся» экспрессивность. «Продлевание»: длительность «во-времени» и «в-пространстве». «Границы» вещей — это «продлевающиеся» границы. Разнородность есть «продлевающаяся разнородность».

Время дает о себе знать в виде «его же собственных следов», а «следы» — это нечто, что можно «увидеть». Это нечто «видимое» и, следовательно, длящееся.

Таким образом, длительность — это своего рода «визуализация времени». Именно потому, что длительность в большинстве случаев является нам как «видимая» длительность. Ее можно «заметить». Длительность дана «в виде». В виде последовательности доступных ощущениям явлений. Т. е. у длительности есть свой «вид». Ее признак — «видимость».

Длительность оказывается своеобразной «кинолентой» времени.

А визуальность (тем более — киновизуальность) предстает как один из возможных признаков длительности.

По сути, единственный атрибут длительности — это все то, что можно отнести к «экспрессивности». Экспрессивность постольку экспрессивность, поскольку она «длится». Она есть «длящаяся неоднородность». Длительность — как «однородность неоднородного». Неоднородное длится, поскольку оно есть «видимое неоднородное».

Видимость неоднородного. Множественность «явлений». Можно сказать, что мы все время «сталкиваемся» с экспрессивностью (или даже мы на нее «наталкиваемся»). Она повсюду. Она «здесь и сейчас». Она есть то, что «бросается в глаза».

Время как, пользуясь кантовской терминологией, «условие чувственного созерцания» явлений «внешних» и «внутренних» (Кант, как известно, акцентировал здесь явления «внутреннего порядка», т. е. время есть в первую очередь условие созерцания «внутреннего» и косвенно — условие созерцания «внешнего»).

Явления «внутренние». Которые невозможно ощутить органами чувств, но которые все же — «экспрессия». Выразительный ряд. Так же,

как и с явлениями «внешними», с явлениями «внутренними» мы — «сталкиваемся».

Однако это вопрос совершенно особого рода: «экспрессивность внутренних явлений». Точнее, «экспрессивность» — единственный неотменимый признак явлений «внутреннего ряда», признак, который сопоставим также и с «явлениями ряда внешнего». И «внутреннее» и «внешнее» есть «экспрессивность». Во всем остальном эти два «мира» принципиально отличаются один от другого.

Мир явлений «внешних» в каком-то смысле лишен прошлого, как лишен и будущего, он есть «непрерывно длящееся настоящее». Прошлое вещей есть наша память о них, иными словами, прошлое вещей «есть в нас». Это «наше-о-них» прошлое. Будущее вещей есть наше воображение о них, будущее вещей также «есть в нас». По сути, «длящееся настоящее» вещей внешних обусловлено тем, что они «длятся-в-нас»; именно «в нас» существует их «прошлое» и «будущее». Говоря языком Хайдеггера о «вещах природы»: они встречаются, входя «во» время, которые суть мы сами.

Вещи — это, в определенном смысле, «вещи-в-нас». Их прошлое и будущее — «в нас». Только «внутри себя» можно увидеть то, какими вещи «были» (память) и какими они «будут» (воображение). Но «внутри нас» можно обнаружить также своеобразную «альтернативу настоящему времени» вещей: это сновидение. Сон есть то место, где могут встречаться ретроспекция и воображаемое. Сон есть их «точка неразличения».

Воспоминание, воображение, сон.

«Прошлое», «будущее», «настоящее».

Длительность «внешнего» как одного непрерывного «настоящего» и — длительность «внутреннего» как тоже «непрерывного настоящего», но такого «настоящего», фрагментами (кадрами) которого могут стать и «прошлое», и «будущее».

Время как, повторяя слова Хайдеггера, возможность для «прежде-себя-бытия-в-уже-бытии-при...»

Время как возможность.

Возможность для длительности. Время как возможность для длительности и — длительности.

Длительности «я» и — «не-я» («мира»); длительности явлений «внутренних» и — явлений «внешних».

И оттого, что длительностей — не одна, а две, возникает некая... рас-согласованность...

Время — возможность для рассогласованности, которая, в свою очередь, таит в себе другие, новые, возможности.

Кино было порождено, можно сказать, самим временем, и вот в каком смысле. Кино явилось, вообще говоря, для того, чтобы «согласовать длительности». Т. е. время, давая шанс для существования рассогласованности, закладывает в саму рассогласованность в том числе и способность к «согласию».

«Внутреннее» и «внешнее» как «согласие». Откуда возникает потребность искать в рассогласованности согласие; «через» рассогласованность приходится к чему-то большему, нежели сама рассогласованность? Очевидно, что она есть «длящаяся рассогласованность», и поскольку она длится, она не может быть чем-то иным, кроме самой себя. Другими словами, здесь снова налицо «экспрессивность как провоцирующая экспрессивность», и, по-видимому, другой она быть и не может. Если в противопоставленной паре «неоднородное — однородное» назвать неоднородное экспрессивностью, а однородное — ее длительностью, то как же быть с тем, что длительностей — две? Ведь однородность потому и однородность, что она — одна, их не может быть несколько. Однородность — одна. А длительность, будучи «чистой однородностью», не одна. Их — две. Одна и — другая. Значит, снова — «экспрессивный ряд». Экспрессивность совершенно иного, нового, уровня. Выразительный ряд, состоящий всего из двух элементов. Тем не менее к нему применимо все вышесказанное относительно экспрессивности: экспрессивность этого уровня также есть «длящаяся неоднородность». Разность двух длительностей — тоже длится. Это наводит на мысль, что длится может как раз не что иное, как разность, и только разность, т. е. даже сама длительность, для того, чтобы длиться, должна быть «разной». Длительность длится, будучи разной, будучи «одной» и — «другой». Одна «подле» другой, одна «после» другой. Так формируется «пространство времени». Неоднородность — как намек на «пространственность». Как «отсылка к пространству». Время — возможность для длительности, т. е. возможность для неоднородности (поскольку неоднородность есть длящаяся неоднородность), следовательно, возможность для пространства.

Только неоднородное способно длиться, и сама по себе длительность (поскольку она «тоже длится») неоднородна. Она — разная. По сути, длится только «разница». Разница — всегда разная, и в этом она однородна самой себе. Поэтому она одна. Разница — всегда одна. Она не может быть чем-то еще, кроме самой себя. И в силу того, что разни-

ца — всегда одна (а не две и более), она есть «чистая однородность». Таким образом, время, предоставляя возможность длительности длиться, сообщает однородность вещам как их постоянно однородную самой себе разность. Вещи делятся оттого, что длится разница между вещами. Длительность — как однородность, но такая «однородность», чистым примером которой может являться только сама «разность».

Разность — является. Бросается в глаза как «однородность неоднородного»; как то, благодаря чему вещи являются хотя бы знаками самих себя, т. е. являются как минимум равными самим себе. Как минимум. А максимум — в том, что вещи (в отличие от «разницы между ними») могут быть также знаками чего-либо еще, даже собственной противоположности. Т. е. могут быть и не равными самим себе. Вещи есть «неоднородность однородного».

Провоцирующий характер экспрессивности вытекает, судя по всему, именно из одновременности осуществления неоднородного и однородного, «отрицания» и «утверждения», «да» и «нет». Одновременность «да» и «нет». Выше уже показана была очевидная точка их различия: настоящее время.

Настоящее время есть не что иное, как пример «чистой разницы». Разницы как таковой. Разницы между «одним» и «другим». Такой «разницы», которая, будучи «длительностью самой по себе», позволяет длиться одному и — другому. Длиться, значит, отличаться. Отличающиеся «да» и «нет». Настоящее время как граница между «да» и «нет», как разность «да» и «нет». Похоже, что все вышеупомянутые пары противопоставлений (однородное — неоднородное, внутреннее — внешнее, прошлое — будущее, «да» — «нет») существуют в определенной точке одновременно и вместе и именно в виде «разницы между одним и другим». Эта «точка» и есть «настоящее время».

Пьер Паоло Пазолини однажды мимоходом высказывает невероятно интересную мысль о том, что кинореальность организована точно таким же образом, каким организовано для нас наше прошлое: мы можем вспомнить одну конкретную деталь или чье-то лицо «крупным планом» и также можем воссоздать в памяти «общий» или «дальний» план какого-либо события, явления, картины; «планы» эти самопроизвольно чередуются и выстраиваются в кадры разной длины.

У каждого есть своя «кинолента прошлого». Поэтому сам способ восприятия реальности киноэкрана уже изначально нам присущ как

одно из наших природных, казалось бы, свойств, ведь собственное прошлое существует для нас именно в виде своеобразной «киноленты». Или, наоборот, кинореальность существует как визуализация способа существования прошлого?

Еще более загадочный вопрос заключается в том, как кинореальности удастся существовать в качестве «настоящего времени», которое к тому же еще и «бросается в глаза»? Да, прошлое существует в виде «киноленты», у прошлого есть свой «вид», ведь прошлое, как уже говорилось, относится к экспрессивности «внутреннего ряда».

Прошлое экспрессивно. Оказывается, что кинореальность, при всем «внешнем» характере ее экспрессии, визуализирует то, что всегда существовало как «внутреннее». Сам способ существования «внутреннего» становится экспрессивностью внешнего ряда».

И все же — «настоящее время». Одновременность «да» и «нет». «Да» прошлого — налицо; сам способ его существования «бросается в глаза» с удвоенной экспрессией. «Нет» будущего?? Здесь приходится противоречить Пармениду, утверждая, что «нет» («небытие») в каком-то смысле есть, о нем нельзя сказать наверняка, что его нет «вообще», его скорее нет «сейчас». Т. е. «нет» существует таким образом, что его не то что бы нет совсем, просто его нет в том смысле, что оно отсутствует. Ведь отсутствие еще не означает несуществование. «Нет» — отсутствие как таковое. Иными словами, «нет» существует очень своеобразно, как то, что постоянно отсутствует. О постоянно отсутствующем можно сказать только то, что оно постоянно отсутствует. Таков характер будущего времени. Будущее длится как отсутствие. Длительность отсутствия есть длительность будущего. Зрительным примером отсутствия как такового может служить закадровый мир, о котором нельзя сказать ничего, кроме того, что он (как уже было показано выше) «выраженно отсутствует в кадре».

Таким образом, кинореальность представляет собой сразу две длительности, разница между которыми «налицо». В общем-то, налицо именно наличие «разницы», т. е. «настоящего времени»: ускользание настоящего момента как точка исхождения «да» и «нет». Кино демонстрирует две несуществующие друг без друга длительности: прошлое как «постоянное выраженное присутствие» и будущее как «постоянно выраженное отсутствие», и «точка согласия» этой «рассогласованности вследствие двойственности» и есть «настоящий момент времени». Кадр. «Здесь и сейчас». Настоящее время есть «чис-

тая разность». И наоборот: пример «чистой разности» есть не что иное, как (не более, но и не менее, чем) настоящее время. Поэтому кинореальность вообще есть видимая экспрессия настоящего. Визуализация способа существования прошлого и, посредством нее, визуализация способа существования будущего как отсутствия. Кадр — знак того, что «за» кадром. Длительность «прошлого» свидетельствует о длительности «будущего». «Прошлое» есть выражение настоящего отсутствия; прошлое есть «намеки» на то, что отсутствует. И в этом смысле вполне справедливо будет сказать, что — «без прошлого нет будущего». Т. е. без прошлого будущего нет совсем и вообще, а при наличии прошлого оно... в данный момент отсутствует. Прошлое, будучи экспрессивным (будучи выразительным рядом в смысле «выразительное — рядом»: возможно — «близко», а возможно — «в одном ряду», «рядком»), не существует как исключительно знак самого себя. Оно еще и знак будущего, того, что в данный момент отсутствует. Если есть прошлое, значит, в определенном смысле, существует и будущее (экспрессивность не может не провоцировать экспрессивность). Отсюда — удвоенность выразительного аудиовизуального ряда кино, ведь кинореальность просто «делает видимым» сам способ существования настоящего времени («чистой разности», всегда разной и в этом всегда равной самой себе), способ, определяемый избыточным характером прошлого как экспрессии. Настоящее время — это «разность», «граница» и, по сути, это граница кадра (не монтажной единицы, а — экрана). Граница кадра — это, скорее всего, единственный существующий пример визуализированного настоящего времени. Возможно, что и кинореальность-то понадобилась только для того, чтобы создать знак настоящего времени в виде длящейся границы кадра. Ведь как еще можно было настоящее время сделать видимым? Какой у него еще мог бы быть «вид»?

Его «вид» — это видимая граница. Для того, чтобы это осуществить, необходимо было визуализировать длительность прошлого, которое, при «искренней» его визуализации, тотчас же «вызывает к жизни» длительность будущего, и рассогласованность двух длительностей порождает на свет «границу между ними». Одну-единственную, ускользающую «границу».

Настоящее время. Таким образом, кинематограф оказывается «вдвойне» настоящим временем: он существует «здесь и сейчас» и вдобавок является еще и визуализацией тех же самых «здесь и сей-

час». Т. е. «здесь и сейчас», конечно, другие, но в каком-то смысле они те же самые и единственные, ведь настоящее время — одно. И уж никак, казалось бы, не «еще одно», т. е. «другое». И вот эта неожиданная, непредсказуемая способность настоящего времени быть «другим», быть «еще раз», длиться в качестве видимой «чистой разницы», длиться как визуализация самого себя и делает его однажды главным действующим лицом в непрекращающейся пьесе, которую можно осторожно назвать словом «культура». Здесь также уместно будет еще раз упомянуть выражение «пространство времени», именно пространство, со всеми постоянно ему присущими «видоизменениями длящихся границ», множественностью и разноплановостью. «Культура» — это, если можно так выразиться, «разные планы культуры». На «переднем плане» в какой-то момент времени появляется само время. Передний план: очень близко и есть возможность рассмотреть любую мелочь, каждый штрих и оттенок. Можно всматриваться и всматриваться. Угадывать завораживающую глубину за поверхностью или видеть, что глубже этой поверхности ничего нет и быть не может (неважно, будет ли это ощущение поверхности как поверхности дна, т. е. последнего рубежа глубины, или ощущение поверхности как «глади моря», а глубины не существует вовсе: все есть только поверхность и «под» поверхностью может обнаружиться только новая поверхность). Передний план дает ощущение того, что изображаемое находится как нельзя более «на поверхности». Руку протяни — и дотронешься. До чего? Конечно, до поверхности. Ведь невозможно дотронуться до глубины. Если до глубины можно дотронуться, то, значит, она обернулась не чем иным, как поверхностью. Поверхность — рядом, «здесь и сейчас». Или — «здесь и сейчас» существуют как «поверхность», «на поверхности». Хотя бы поверхности экрана. Нельзя не отметить, что со всех точек зрения «поверхностный» характер кинематографа стал одной из возможных причин его бесконечного «ускользания за» поверхность других видов искусств: то, что «на поверхности», создает впечатление ложной очевидности, и отсюда — множество объяснений, привлекающих характерные закономерности из других сфер и множество соответствующих выводов. Очевидность поверхности порождает ощущение ее «понятности». Однако все как раз совершенно непонятно. Кинореальность всегда будет оставаться в чем-то совершенно непонятной, как не может быть «понятным» настоящее время, т. е. то, что «ускользает». Настоящее время «ускользает».

ет». Оно и «уже есть и еще нет», и «еще есть, но уже нет». «Еще» и «уже». «Понять» ускользание не представляется возможным, так как момент понимания требует хотя бы кратковременной остановки того, что является предметом понимания. Остановки (хотя бы ненадолго) и фиксации этого предмета в качестве неизменного и равного самому себе. Но настоящее время как «чистая разность» равно себе как раз потому, что оно «всегда разное». Как остановить «разность»? Само по себе время поэтому и не способно, казалось бы, стать персонажем «культуры», ведь «культура» подразумевает как раз «кратковременные остановки». Для того, чтобы «остановиться», необходимо «найти место». «Перевалочный пункт». Места для такого рода «кратковременных остановок» дает пространство. «Пространство времени». А что же само по себе время?

Время как «возможность для пространства», демонстрирующего «длящуюся разность вещей». «Длиться, значит, отличаться». Пространство есть в каком-то смысле лишь «пространство времени», если под пространством понимать «наличную экспрессивность». Т. е. экспрессивность видимую, экспрессивность, которая налицо. Поскольку пространство оказывается таким образом своего рода «формой существования» экспрессивного, уместно будет говорить о нем именно как о «пространстве времени», ведь к экспрессивности относится не только «внешнее», но и «внутреннее», которое не имеет, вообще говоря, прямого отношения к пространству физическому. Но «внутренний ряд» экспрессивности составляют в том числе и видимые элементы внешнего пространства. Элемент «внешний» может стать «внутренним»: его можно вспомнить, увидеть во сне, вообразить.

Пространство можно назвать «пространством времени» в том смысле, что в нем дается все имеющее отношение к экспрессивности, и именно в этом смысле «пространство времени» есть «культура». Ведь остановку можно сделать только «в пространстве», ее нельзя сделать «во времени». Пространство (как и мир) не предоставлено нам целиком, мы встречаемся лишь с его частью. А «встреча» всегда подразумевает остановку, хотя бы недолгую. Следовательно, к «культуре» можно отнести все то, что мы для себя тем или иным образом «останавливаем», так как другого способа «встретиться» с экспрессивностью как выделенной частью, по-видимому, не существует. Весь вопрос заключается в этой «части». Существо «культуры» заключается, возможно, в том, с какой именно частью происходят «встречи» и тем самым «ос-

тановки» в ходе странствий по просторам экспрессивности. Вопрос, где будет сделана «остановка» (что мы для себя выделим как «значимое», что мы зафиксируем как «самое экспрессивное» в общем ряду экспрессивности), есть вопрос «культуры».

Выразительный ряд дает возможность расставлять акценты. Т. е. выразительный ряд всегда есть «неравномерно выразительный ряд». Своеобразие «культуры» есть своеобразие «неравномерности», при которой на чем-то делается акцент, а на чем-то нет. «Культура» — это «расставление акцентов».

Настоящее время являет пример длительности как «чистой разности», т. е. настоящее время есть то, что никогда не бывает равным самому себе, всегда от самого себя отличается и является новым по сравнению с самим же собой (и в этом заключается его с самим собой однородность и его единственность); именно поэтому с настоящим временем невозможно «встретиться», его невозможно «остановить».

Настоящее время есть то, с чем невозможно «встретиться». Времени для этой встречи нет (как ни парадоксально это звучит). Время есть только для прошлого и для будущего, с которыми, как правило, и происходят «встречи». Именно поэтому «культура» — во времени (настоящем), но не (настоящее) время — в «культуре».

Настоящий момент — один в своем роде. На нем не сделать акцент, не запечатлеть его в качестве «выделенной части» (и тем самым создать из него «макет»), он есть «длительность длительности» (или «разность разности», или «экспрессивность экспрессивности»). Оказалось, что единственное, что можно предпринять в отношении настоящего времени, — это «дать его отражение». Время невозможно «остановить», но оказалось возможным его «отразить».

В 1895 году в Париже на бульваре Капуцинов у настоящего времени появляется «зеркало».

Для того чтобы существовало отражение, необходима соответствующая поверхность (согласно хотя бы законам физики). Независимо оттого, скрывается ли за этой поверхностью самостоятельная глубина или нет. В случае с кино мы имеем дело с поверхностью экрана, поверхностью, обладающей определенными таинственными свойствами. Что же представляют собой в данном случае свойства «поверхности, способной к отражению»?

По сути, кинематографу изначально присуще свойство «зеркальности» уже в силу того, что зеркало всегда отражает не совсем то, что есть

на самом деле. Зеркало создает двойник, который хоть на чуть-чуть, но отличается от оригинала. Суть вопроса заключается в этом «чуть-чуть». *Деформация*, которая изначально лежит в основе кинематографичности. Которая лежит даже в основе фотографичности, так как сфотографированный предмет в момент вспышки уже отстал от самого себя и далее способен только «отставать от самого себя» все больше и больше. Однако деформация, порождаемая зеркальным отражением, не есть деформация фотографии, ведь никакого «отставания» зеркало не создает, наоборот.

Зеркало существует как зеркало только тогда, когда ему есть что отражать. Иными словами, отражение предмета может существовать только одновременно с самим предметом. Таким образом происходит *одновременность* предмета с самим собой как другим. Если «одновременность с самим собой» можно назвать неперенным «условием существования» предмета как предмета, то одновременность с «самим собой — другим» есть, похоже, признак присутствия зеркальной поверхности. Другой признак зеркальности заключается в том, что отражение всегда есть лишь отражение части, а не всего предмета целиком, и в этом еще раз выражается «родство» зеркальной поверхности с поверхностью экрана, которая также всегда показывает только «часть».

Зеркальность создает одновременность предмета с самим собой как другим уже потому, что предмет, отражаясь, вынужден существовать наряду с самим собой как частью самого себя, а часть предмета и предмет есть, вообще говоря, «два разных предмета». Но даже часть предмета, обращенная к зеркалу, и она же, отраженная в нем, не будут равны друг другу, а будут чуть-чуть отличаться. Или отличаться сильно, в зависимости от «характера» зеркала. А оно может быть неровным или мутным. Или треснутым. Или даже кривым. И тут вступает в силу третий момент, определяющий таинственный характер зеркальности: *узнавание*.

Узнавание, несмотря на то что отражение всегда есть отражение только части предмета и что даже эта часть отличается от соответствующей части оригинала. Узнавание в себе-другом самого себя. К себе — через другого. Или: к себе через другого как самого себя. Но если к самому себе прийти через себя-другого, то будет ли это то же самое «я», от которого ушли? Или, проделав такой путь, невозможно вернуться и застать «я» в совершенно неизменившемся виде? Уже тот факт, что

к самому себе можно «вернуться», наводит на мысль о том, что во время собственного отсутствия с собственным «я» могло что-то и произойти. Во всяком случае, существует такая возможность.

Отражение времени. Казалось бы, сложно об этом говорить, не ставя в кавычки само выражение: «дать отражение времени». «Дать время как отражение». «Дать время». Что, судя по всему, и делает кинореальность: «дает время», причем делает она это «просто так», просто берет и «отдает время», а точнее, она его «отпускает». И это отпущенное в собственное отражение время чем-то «оборачивается». Какой-то одной из своих всевозможных «сторон». Поворачивается к нам одной из своих бесконечных «поверхностей». Время, брошенное в зеркало экрана, возвращается другим. Это потому, что если посмотреть на себя в зеркало хоть один раз, то навсегда станешь другим для самого себя. Каждое последующее отражение что-то меняет в самом себе для самого же себя. Так, отражаясь, меняешься в собственных глазах.

Наши «явления внутреннего ряда» отражаются во «внешнем» и — изменяются. Явления же «ряда внешнего» отражаются в нас и тоже меняются. Вещи «отражаются в нас». Вещи есть постольку «вещи внутри нас», поскольку мы для них — «зеркало». По сути, характер какой бы то ни было экспрессивности — это «очень поверхностный характер», ведь экспрессивность — это, в каком-то смысле, «поверхность зеркала». Оказывается, что зеркало — это всегда «очень легкомысленное зеркало», так как, будучи «поверхностью», оно и отражает не что иное, как только «поверхность». Ту «поверхность», которая к нему «обращена».

Или нет? Возможно ли утверждать обратное, что зеркало — это бесконечность «глубины» и что отражает оно как раз «глубину», а вовсе не поверхность, иначе откуда берется та деформация, то «чуть-чуть», «нарушение облика предмета», которое только в зеркале и существует?

Не есть ли отражение (и только отражение) способом существования предмета как «глубины», т. е. способом существования предмета как «не только» поверхности?

Если и уместно говорить о «глубине», то, судя по всему, как раз в том смысле, что «глубину» может представлять собой лишь поверхность, которая есть «не только поверхность». Ведь без поверхности вообще глубины не бывает. А говорить о том, что «за» поверхностью, не представляется возможным. Тем не менее ощущение того, что поверхность — это не только поверхность, не проходит. Так же, как и в

случае кинореальности, за которой, конечно же, «ничего нет», но что-то все же продолжает ощущаться. Противопоставление «поверхность — глубина», вообще говоря, привносит определенную долю «чертовщины», поскольку уводит в бесконечность, как и само зеркало, которое, если отразить в нем другое зеркало, дает отражение бесчисленное количество раз.

И все-таки — поверхность, которая, стоит дать ее отражение, становится чем-то еще, помимо самой себя. Она сама плюс еще что-то: отражение что-то добавляет к предмету.

Кино есть зеркало времени прежде всего в том смысле, что помимо самого отражения оно содержит в себе еще что-то, что не содержится непосредственно в предмете отражения. Видимая граница кадра: кино делает видимым «способ существования» настоящего времени.

МАРК ЖИМЕНЕЗ

Перевод с французского
Алексея Васильева и Инны Травкиной

ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ИСКУССТВА

Первая публикация: *Jimenez M. Le défi esthétique de l'art technologique // Le Portique, revue de philosophie et de sciences humaines, Numéro 3 — 1999 — Technique et esthétique, [En ligne], mis en ligne le 14 mars 2005. URL: <http://leportique.revues.org/document293.html>.*

Прежде чем говорить об эстетическом вызове технологического искусства, я скажу несколько слов о том вызове, который сегодня брошен мне самому, о том вызове, который с легкостью мог бы стать ловушкой, если бы я не был предусмотрительным. Это вызов, с которым сталкивается философ, сформировавшийся в школе традиционной философии искусства и намеревающийся рассуждать о самых современных формах творчества, созданных технологиями, находящимися в процессе непрерывного видоизменения. Ловушки, заключенной в этой ситуации, я смогу избежать без труда, приняв вид невежды, дилетанта, «простодушного», с единственным намерением сформулировать несколько вопросов и гипотез, пригодных для того, чтобы добавить хлопот экспертам по «технологическому искусству».

В начале 1990-х гг. немецкий философ Юрген Хабермас начал свою работу «Постметафизическое мышление» следующим вопросом: «До какой степени философия XX века современна (*moderne*)?»¹. Наивность этой формулировки — лишь кажущаяся, а сам вопрос является принципиальным в устах мыслителя, который десятилетием ранее

¹ *Habermas J. La Pensée postmétaphysique. Paris: Armand Colin, 1993, trad. R. Rochlitz.*

провозгласил незавершенность проекта модерна. Если понимать Хабермаса правильно, то такой проект должен был бы со временем устареть, будучи дискредитированным различными формами постсовременности, всеми этими многообразными «измами» с приставкой «пост», заставляющими философию испытывать «последствия старения современности». Весьма показательным является то, что Юрген Хабермас в своей работе осмеливается проводить параллель между философской мыслью, находящейся под угрозой склероза, и областью художественного, с недавнего времени отказывающейся от инновации и эксперимента и ориентированной на исторический декор и орнамент, характерным примером чего является архитектура!

Эта ссылка на искусство и поставангардистскую культуру, которые вместе стали жертвами своеобразного постмодернистского синдрома, не пустой звук. Болезненное недомогание, беспокоящее западные демократии, выражает тревогу современников перед лицом многообразных кризисов легитимации, охватывающих ценности, критерии и все традиционные ориентиры мышления, действия и творчества. Именно это Юрген Хабермас с такой точностью демонстрирует примерами из художественной сферы.

В самом деле, эстетические дискуссии последнего десятилетия XX в. показывают, что и искусство теперь не может избежать работы по самоопределению, затрагивающей его глубинные онтологические и экзистенциальные основания. Кажется, что только сегодня, спустя 30 лет после того, как она была сформулирована, мысль Теодора Адорно раскрывается нам во всей своей полноте. Он писал: «Стало очевидно, что все то, что касается искусства, как с точки зрения его отношения к самому себе, так и в его отношении ко всему окружающему, не является более чем-то само собой разумеющимся и даже имеющим право на существование»².

Верно, что все периоды *fin de siècle*, и уж тем более рубеж тысячелетий, часто вдохновляют на создание утопий, а также порождают мрачные умонастроения. Такие времена побуждают к подведению итогов и позволяют констатировать, что если утопии и оптимизм остаются уделом технологического модерна — итог воистину заслуживающий названия позитивного! — то скептицизм и недоверие, относящиеся к числу негативных итогов и оскорбляющие наш взгляд, выпа-

² Adorno T. W. *Théorie esthétique*. Paris: Klincksieck, 1995, trad. M. Jimenez. P. 15.

дают на долю искусства нового и новейшего времени (*de la modernité et de la contemporanéité artistiques*).

Начатые во Франции в 1991 г. дебаты о современном (*contemporain*) искусстве вписываются в эту тенденцию критической переоценки современности (*modernité*) в искусстве. Они проходили в несколько этапов. Сначала, в течение первых 20 лет, дискуссия касалась, так сказать, актуального искусства «в кризисе». Ему ставили в вину одновременно и пустоту, и коммерциализированность. Его упрекали и в незаконном использовании поддержки со стороны органов государственной власти. Современное искусство, осужденное быть «неизвестно чем», часто избегает всяких попыток своей оценки и решительно бросает вызов всякому эстетическому суждению, не вызывая при этом у широкой публики ничего, кроме отвращения, или в лучшем случае — безразличия.

Довольно примечательно, что споры относительно актуального искусства, о его ценности, о возможности сформулировать критерии его оценки совершенно не затрагивают технологическое искусство. Большинство отсылок касается традиционных видов искусства, «изящных искусств», прежде всего живописи, немного скульптуры и архитектуры, редко — музыки. Выражение «технологическое искусство» вызывает недоверие. Некоторые полагают, что оно вообще лишено разумного основания в хайдеггеровском смысле. Ведь определять искусство и культуру через понятие техники означает забывать тот факт, что греки располагали термином *techné* именно для обозначения художественной активности. Поэтому говорить о «технологическом искусстве» означает использовать плеоназм.

В итоге, дело в том, что эстетическая мысль настоящего времени игнорирует или скрывает самые актуальные формы творчества, открытые непредсказуемому и дающему широкий простор для экспериментов будущему. Это — парадокс и даже просто бессмыслица. Мы были бы вправе перефразировать Юргена Хабермаса и задаться вопросом о том, до какой степени эстетика XX в. современна.

Прекрасной формулировкой заканчивается работа Ильи Пригожина и Изабеллы Стенгерс «Новый альянс», появившаяся 20 лет назад, в 1979 г.³ В конце XX в., заявляют авторы, научное знание должно от-

³ Эссе «Новый альянс» было написано И. Пригожиным и И. Стенгерс в 1978 г.

В этой работе они развивали идею необходимости тесного диалога науки и

крыться «поэтическому слуху природы». Если дело обстоит так, как об этом думают эти ученые, то такая радостная музыкальная метафора должна обозначать конец притязаний классической науки навязать реальности порядок и стабильность своих концептов и категорий.

Если понимать его правильно, то «новый альянс» должен был бы определять новый способ участия в бытии мира, динамический способ циркуляции знаний, конец всех определенностей и догматизмов, осознание взаимодействий, протекающих внутри поля науки и культуры, непрерывное обновление моделей, исчезновение междисциплинарных границ, а следовательно, и развитие новых областей творчества и изобретательства. Должно было бы начаться формирование другого типа знания, знания скромного в сравнении с притязаниями классической науки, но амбициозного в своих действиях, которое, исходя именно из очевидности хаоса мира, каждый раз бы видоизменялось для лучшего восприятия законов его взаимосвязей. Области, открытые для множественных экспериментов, освобождают от обязательной завершенности, законченности, достижения цели и тотальности. Процесс изобретения отныне означает, быть может, то, что, как мы узнали еще от авангардистов начала века, экспериментирование не противоречит созданию «произведения».

Сегодня мы можем по достоинству оценить вклад недавно ушедшего от нас философа Жан-Франсуа Лиотара, который под именем «состояния постмодерна» предвосхитил те изменения, которые стали очевидны лишь сейчас. Также значимо для нас и совпадение дат, 1979 год — год публикации его работы⁴ и книги Пригожина и Стенгерс. Постмодерн (le postmoderne), согласно Лиотару, не имеет ничего общего с той исторической и эклектической нарезкой окостеневших материалов прошлого, со всей этой идеологией постмодерности (la postmodernité), которая заполонила все виды искусств в начале 80-х гг. Эстетика постмодерна отказывается утешать себя красивыми

культуры и поддерживали мысль А. Койре о необходимости создания новой, «современной науки», которая должна прийти на смену науке старой, классической и принять в расчет сложность и многообразие мира. (Примеч. переводчика.)

⁴ Lyotard J.-F. La condition postmoderne. Paris: Les editions de minuit, 1979. Русский перевод: Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Пер. с франц. Н. А. Шматко. Институт экспериментальной социологии, М.: Изд-во «Алетейя»; СПб., 1998. (Примеч. переводчика.)

формами, отбрасывает консенсус вкуса и псевдопримирение, предлагаемое приобретшим сакральный статус искусством. Лиотар переносит в область эстетики свою концепцию спора и многообразия языковых игр. Искусство постмодерна интегрирует достижения современных (modernes) науки и техники, оно их свободно присваивает без соблюдения правил и условий. Это искусство не представляет собой нового проявления уже представленного некогда порядка, это не ностальгия по прошлому, не является оно также и чем-то представимым (историческим и эклектичным консенсусом). Это искусство представляет собой порядок непредставимого (l'imprésentable), это — предвосхищение мира, которого еще нет (pré-figuration d'un monde) и в котором правит инновация без модели, заданной «изобретателями». Художник постмодерна, изобретатель, ищет непредсказуемые ходы, будучи «вне границ», в позиции «внезаходимости», в состоянии постоянной трансгрессивности по отношению к доминирующей системе. Не исключено, что та часть современного технологического искусства, которая играет с мультимедиа, CD-ROM, Интернетом, уже фиксирует, даже не в полной мере осознавая это, стратегию освобожденного беспорядка... номадическую стратегию?

Следовало бы избрать по отношению к новым техникам надлежащую позицию, находящуюся на должной дистанции как от недоверия и пассивной ностальгии, так и от чрезмерного энтузиазма, порождающего все утопии. Прежде всего, эти техники являются «местами исследования» (des lieux d'investigation), и на данном этапе их развития от них ожидают не столько каких-то завершенных произведений, сколько того, что они станут стимулом развития поисков и выработки когнитивных процессов, интегрированных в более широкий культурный контекст. Технологические инновации, художественного предназначения которых мы еще не воспринимаем, в таком случае больше не будут рассматриваться как абсурдные интерпретации реальности, чтобы стать тем, чем они и являются, а именно — простыми проявлениями, наряду с другими, трансформаций современной реальности.

С этого момента эстетика технологического искусства имела бы своей задачей оценку тех культурных и художественных ставок, которые вовлечены в игру непрерывных изменений (mutations), возникающих во всех сферах исследования и творчества. В 60–70-х гг. эстетическая рефлексия, непосредственно развивая наследие авангардизма, задавалась вопросом о политической функции искусства, о его «ангажированности», об отношении между художественной практи-

кой и повседневной жизнью. Эти вопросы не являются устаревшими, просто они стали неразрешимыми в их старой формулировке в ту эпоху, когда научная и технологическая рациональность — эти, так сказать, «научно-технические» модели — трансформирует самым решительным образом, структурно, наше отношение к различным типам знания.

Я использовал слово «изменение» (*mutation*), термин, которым порой злоупотребляют, чтобы выразить наше непонимание некоторых феноменов. Можно ли представить себе некую «эстетику изменений», которая принимает в расчет конец великих классических эстетических систем, пытается предотвратить современный кризис искусства и, одновременно, отказывается от дискурса всеобщего консенсуса, который превалирует сегодня в либеральных демократиях? Лично я мечтаю о такой эстетике, которая согласилась бы оценить по достоинству этот переход, транзит, столь богатый неожиданностями, которые вызывает технологический прогресс. До недавнего времени, несмотря на все алармистские настроения, стимулированные индустриальной революцией, начиная с самых ее истоков, отношение, которое связывало человека с наукой и техникой, было отношением внешнего инструментального характера. Прогресс и инновации в конце концов прочно вошли в мир повседневности, усиливая хорошо закрепленный во всеобщем, и особенно западном, сознании миф о том, что техника, в конечном счете, всегда полезна.

Это отношение, которое, по крайней мере, поначалу носило внешний характер, с недавних пор стремится стать отношением внутренним. То, что готовит нам техно-наука, и то, что уже предлагают мультимедиа, это никак не меньше, чем радикальный и кажущийся парадоксальным пересмотр самого понятия технологии. В пространствах Интернета, CD-ROM, синтезированных виртуальных мирах и звуковых средах, в переходе от замедленного времени ко времени реальному, в иллюзии непосредственности происходящего, во всем этом заключено не только наше трансформировавшееся отношение ко времени, пространству и памяти, а значит, и к истории. Здесь перед нами целый мир *aïsthēsis-a*⁵, мир собственно эстетического опыта.

Эстетике изменения (*une esthétique de la mutation*) следует задать вопросы, касающиеся этого беспрецедентного расширения сферы чувственного и его последствий с тем, чтобы понять эксплозию мира

⁵ *aïsthēsis* — чувство, ощущение (*греч.*). *Примеч. переводчика.*

воображаемого, а значит, и сферы творчества. Можно также сказать, что с тех пор как техника изменила наши ощущения времени и пространства, трансформировала отношение, которое некогда связывало индивидуума с процессом выработки различных знаний, она стала имманентна самому этому процессу.

Слишком рано еще судить о том, к чему приведут все эти изменения. Рай для одних, ад для других. Философ Поль Вирильо⁶ постоянно предостерегает против киберреволюции, восставая против «фантазма виртуальной демократии» и бросая настоящий призыв к сопротивлению киберкультуре.

Эта благородная реакция, однако, не должна мешать нам переформулировать дискуссию, начатую в конце 60-х гг. Юргеном Хабермасом. В книге «Техника и наука как “идеология”», опубликованной в 1968 г., Хабермас отверг идею ценностного нейтралитета научного и технического исследования. Он показал, как на протяжении истории человеческих обществ наука и техника подчинялись идеологически детерминированным ограничениям. Однако «натурализация» технологии, той технологии, о которой сейчас шла речь и которая не является более продолжением тела, протезом, инструментом, а сама становится «целостным телом» («corps intégre»), способным приумножить наши перцептивные и творческие возможности, будет стремиться «оправдать» науку и технику, которые не кажутся более имманентно идеологичными. Предмет подобных споров имеет непосредственное отношение к сегодняшнему дню, вопрос заключается в том, чтобы понять, каким целям отвечает инструментальная рациональность, у которой не будет больше объекта. Все эти известные и пустые споры о модерне (modernité) — пост-, нео-? — потеряют смысл с того самого момента, когда киберкультура, а особенно мультимедиа, аннулируют всякие различия между старым и новым знанием. Этот последний момент в действительности означает принципиально важное культурное явление в истории западной мысли. Благодаря электронной технике и все более мощному и совершенному программному обеспечению, процес-

⁶ Поль Вирильо (р. 1932) — французский философ, социальный теоретик, специалист по урбанистике, критик. Одной из центральных проблем его творчества является «критический переход» современности, под которым он понимает радикальную трансформацию мира под воздействием новых технологий, электронных медиа, которые принципиально меняют весь контекст человеческого бытия и способы восприятия мира. (Примеч. переводчика.)

сы актуализации элементов прошлого, их превращения в неотъемлемую часть настоящего происходят мгновенно. Компьютерная память заменяет нашу собственную. Много банальных общих мест можно привести здесь относительно достоинств или рисков этого замещения, того идиллического или катастрофического грядущего, которое оно нам готовит. Проблема, однако, состоит не в этом технологическом эрзаце и не в тех фантазмах, которые он порождает, а в самих потрясающих изменениях, которые происходят в наших взаимоотношениях с традицией. Вальтер Беньямин еще в 1937 г. с горечью констатировал опасность обеднения сферы переживаемого нами опыта вследствие появления новых средств информации и коммуникации. Прошлое более не наследуется через длинную цепочку посредников и средств связи, где богатство переданного зависело от толщи прошедшего времени, насыщенности протекшей временной длительности и объема пережитого ради того, чтобы все это обрести.

Художественная современность (*la modernité artistique*) начала XX в. смогла осознать себя как таковая, благодаря разрывам, спровоцированным потрясениями, вызванными появлением формализма. Эти потрясения имели определенное значение, в то время как историцирующие тенденции нашей эпохи «постмодерна», напротив, стараются всячески скрыть разрыв с традицией, с социальными институтами, с академизмом и т. д. Начавшаяся еще в XIX в., около 1860 г., современность (*modernité*) достигла своего апогея к 1910 г. Сегодня трудно представить себе всю интенсивность и ожесточенность происходившей тогда борьбы за освобождение форм. Враждебность, порой даже ненависть по отношению к «формализму» косвенно, сами того не желая, придали этой борьбе ее настоящее значение. Формы, как это показал Т. Адорно, в конце концов проявились именно для того, для чего они и были предназначены, для социального содержания. Долгий кризис «языка» продолжался, если говорить о нем без излишнего редуционизма, от Дебюсси до Шёнберга, от Бодлера до Малларме, от Сезанна до кубизма. Итак, полвека инноваций, изменений, расширений кодов и конвенций.

Ко времени 20-х гг., когда эта эстетика прорвалась на первый план теоретических интересов мыслителей, решивших наконец проанализировать эти явления, былой разрыв уже стал сложившейся традицией. Современность тогда просто истошала себя в череде «-измов». Главное, однако, состоит в том, что все эти разрывы произошли, и, самое главное, то, что они вызвали осознание своих последствий, того, что

они являются необратимыми. Можно было продолжать творить вне или рядом со вновь проложенными путями. Невозможно, однако, было игнорировать то, что было ими открыто. Решения появлялись, новый язык дополнял старый и занимал его место, произведения создавались. Наконец, было постепенно замечено и их внеэстетическое, социальное, политическое и идеологическое значение. Разрывы в действительности не происходили внутри континуума, ограниченного системой конвенций. Они ставили под сомнение саму эту систему.

Сегодня, в эпоху поставангарда, хорошо известно, что никакая художественная, культурная или научная современность, какой бы агрессивной и подрывной она ни была, не может претендовать на пересмотр чего бы то ни было. Культурное как таковое есть требование коммуникации и консенсуса, поэтому всякая критика, в том числе и эстетическая, вынуждена смириться перед ассимилирующей мощью этой системы.

В этом контексте время изменений (*le temps des mutations*) означает нечто совершенно иное, чем эпоха разрывов и кризисов предшествующих десятилетий. Речь уже не идет больше о разрыве со старым порядком или уничтожении институциональных ограничений, т. е. о достижении той художественной и культурной цели, которая ставится авангардистами вплоть до сегодняшнего дня. Все это оказалось сильно устаревшим. Эта цель отходит на второй план перед другими интересами, поглощаемая «экономическим жанром». Интегрированные в систему менеджмента знаний и сознаний культурные и художественные практики более не борются за радикальную трансформацию мира и жизни. Они способствуют постоянству этой системы. Точно так же, как сегодня говорят о «техно-науке», возможно, скоро начнут употреблять понятие «техно-искусства» для обозначения продуктов, произведенных в рамках простой эстетической адаптации открытий (ну конечно же, той самой!)... техно-науки.

В соответствии с моей предыдущей гипотезой спор относительно инструментальной рациональности будет в таком случае весьма далек от того, чтобы быть завершенным. Однако теперь этот спор немного иной, он носит почти метафизический характер, что и следует в дальнейшем учитывать! Альянс между культурой и новыми технологиями ставит в результате философскую проблему самого сущностного плана. Как создать «истинные» образы объектов, которые не существуют? Сотворить «реальные фикции» или же фиктивные реальности? Все это означает необходимость изменения самого статуса реального и моди-

фикации позиции человека в пределах его собственной реальности. Децентрированная позиция, дестабилизация достигает своей критической точки, когда сверхчувствительность (*l'hyperesthésie*⁷), производимая технологической «виртуальностью», вступает в противоречие, и даже в конфликт, с инертностью наших перцептивных способностей и форм нашего эстетического и когнитивного поведения.

Виртуальность в самом общем виде является причиной скандала метафизического порядка. Лишенный реальности, так же как во все возрастающей степени — и природы, человек XXI в., очарованный или же раздраженный медиасимулякрами, может потерять свой внутренний мир, став жертвой процесса деперсонализации.

Другая опасность — эстетического плана. Уравнение, иногда несколько поспешное, говорящее о том, что «новая технология = новое произведение», ничего не говорит в то же время о качестве полученного продукта. Адаптироваться к эволюции науки и технологии, оцениваемой позитивно, также означает попасть под власть мифического очарования непрерывного и линейного прогресса.

Предотвратить подобный риск могла бы только разработка такого эстетического проекта, который мог бы предвосхищать технологические инновации. Причем проект этот должен постоянно обновляться, а к этой работе следует возвращаться вновь и вновь.

Но как же тогда быть со знаменитой проблемой эстетических критериев? Релевантна ли она все еще? Не следует ли нам просто-напросто исключить термин «критерий» из словаря эстетики? Лично я не возражаю. Если искусство — это изменение и место всех изменений, если оно путает все традиционное меню изящных искусств, это означает, что оно ускользает, как говорит Анна Коклен (*Anne Cauquelin*)⁸, на позицию эстетического. Если же оно стремится именно к такому предназначению, то это означает, что вопрос критериев, норм, соглашений, систем легитимации более не встает. Не будем забывать, кроме того, что проблема критериев в искусстве является ложной проблемой, потому что эстетический критерий предполагает наличие не-

⁷ От греч. *hyperaesthesia* — сверхчувствительность, повышенная чувствительность. (*Примеч. переводчика.*)

⁸ Анн Коклен — французский философ, писатель, эссеист, художник. Она является главным редактором журнала «*Nouvelle revue d'esthétique*», профессор философии в университете Paris X (Nanterre) и в Пикардийском университете. (*Примеч. переводчика.*)

которого сверх- или мета-критерия, который удостоверяет его обоснованность и надежность. Каков же тогда этот «критерий критерия» и т. д.? Вся история искусства доказывает нам, что в конечном счете этот «критерий критерия» никогда не является эстетическим, он всегда — политический и идеологический.

Я нахожу довольно привлекательной идею, что искусство — это игра, которая играет для самой себя, придумывает изо дня в день свои собственные правила. Искусство — это то, что, согласно положениям Анны Коклен, «играется, мыслится и каждый раз делает ставку на себя, на свою жизнь, или на свое исчезновение, делая из этой непрерывной игры свою конечную цель».

Этот тезис вполне соответствует моему выводу, сделанному на основе истории эстетики и истории искусства. Он заключается в том, что наиболее значительными произведениями искусства никогда не являются те, которые подчиняются критериям. Напротив, они их нарушают и тем самым вводят новые критерии, которые в свою очередь очень быстро обесцениваются.

Но возникает возражение. Игра технологического искусства разворачивается на необъятной территории технологий коммуникации. Некоторые требуют, чтобы это искусство было «кочевым», а не оседлым, и считают необходимым, чтобы оно более не включалось в традиционную схоластическую категорию «изящных искусств». Пусть будет так! Но что тогда произойдет с искусством и как тогда его отличить от других культурных практик, если в коммуникационном океане, в его бесконечном горизонте исчезли всякие границы и ориентиры?

У меня нет однозначного ответа на этот вопрос. Нет ответа, но есть тревога. Эта тревога связана именно с необходимостью волей и в особенности — неволей плыть в этом океане, который является коммуникационным только по названию. На самом деле этот океан представляет собой плоский и выровненный универсум виртуального — экранную поверхность. Я не очень люблю этот термин, виртуальность. Он удобен и создает обманчивое впечатление консенсуса, иначе говоря, он слишком все смягчает. Этим термином мы, хрупкие и якобы очень демократичные субъекты, зябко кутающиеся в свой коллективный индивидуализм, изолируем себя от шокирующей реальности, так сказать, от реалий власти экономических, политических и идеологических сил. Эта мощь сегодня в большей степени, чем когда бы то ни было, сконцентрирована в руках меньшинства, и в ней нет совершенно ничего виртуального.

Я удовольствовался здесь тем, что перечислил различные типы вызовов, ставок, сценариев, а также тем, что привел их в столкновение между собой. Можно было бы сформулировать и другие гипотезы, но мне не хотелось бы вдаваться в футурологию. Я ограничился рассмотрением лишь реальных и конкретных возможностей, предоставляемых нам современностью, нашим смутным переходным временем, бросающим вызов теоретическому мышлению.

Остается выработать эстетическую теорию новых технологий. Единственный шанс достигнуть этого, как со стороны теоретиков, так и со стороны практиков этих технологий, заключается в том, чтобы совместить фазы движения эстетической мысли с динамикой научных достижений. Благое пожелание, нечего сказать! Но можно помечтать о плодотворной диалектике, которая могла бы возникнуть с того момента, когда искусство перестанет монополизировать интуицию, чувственность, творчество, а наука не будет больше претендовать на исключительное право разрабатывать теоретические модели.

Несколько недель назад один французский телеканал спросил Мишеля Бютора (Michel Butor)⁹, что он думает о мультимедиа. Бютор ответил: «Компьютер — это инструмент поэта!».

Итак, без излишних иллюзий и в полном осознании парадоксальности происходящего, помечтаем!

⁹ Мишель Мари Франсуа Бютор (1926) — французский писатель. (Примеч. переводчика.)

ОБ ОДНОЙ ФОТОГРАФИИ Ж.-А. ЛАРТИГА

Использование визуальной составляющей в лекционном занятии обычно привлекательно для студентов и преподавателя¹. Изображение помогает сконцентрировать внимание на тех или иных аспектах темы, облегчает восприятие материала, позволяет лучше его структурировать и запоминать. При этом в большинстве случаев в изображении наиболее важным оказывается объект, иными словами, то, что изображено, будь то человек, архитектурное сооружение, элемент внутреннего убранства, фрагмент городской среды, орнаментальный мотив и т. д. Примеры можно множить, сюжеты будут варьироваться в зависимости от дисциплины. Сегодня существуют хорошо структурированные банки изображений, охватывающие все исторические эпохи, стороны жизни общества и сферы человеческого опыта. Не отрицая полезности подобного подхода, хотелось бы обратить внимание на его ограниченность, которая проявляется, в первую очередь, в некритичном восприятии изображения как такового.

Далее мы хотели бы раскрыть возможности визуального анализа на конкретном примере — фотографии Ж.-А. Лартига «Булонский лес. Париж, 1911 год»².

¹ Первоначальный вариант статьи: *Гавришина О. В.* Возможности использования подходов визуальных исследований в преподавании гуманитарных дисциплин // Гуманитарные чтения РГГУ-2008. Конференции. Научные семинары. М.: РГГУ, 2009. С. 34–43.

² The Photographs of Jacques Henri Lartigue. The Museum of Modern Art Bulletin. 1963. Vol. 30. No. 1. Plate 8. К сожалению, именно этот снимок из серии воспроизводится не часто, однако характеристика «взгляда», которая является основной для нашего анализа, может быть обнаружена и на других фотографиях Лартига, связанных с ситуацией променада.

Медиум. Очень важно поставить вопрос о специфичности фотографии как медиума. Понятие «медиум» все еще плохо закреплено в профессиональном языке социальных и гуманитарных наук, отсылая к более раннему значению в русском языке первой половины XIX в., связанному с практикой спиритических сеансов. При этом множественное число интересующего нас понятия («медиа») распространено весьма широко — средства массовой информации, массмедиа. Однако «медиум» нельзя целиком свести к этому последнему значению, определив его как «одно из средств массовой информации». «Медиум» в случае фотографии объединяет значение средства изображения в совокупности его материальных, технических и жанровых характеристик и значение канала передачи информации и способа трансляции, причем на все эти характеристики распространяется максима Маршалла Маклюэна «medium is the message»³. Посредническая функция «средства» переходит в конституирующую. «Медиум» формирует «структуру чувствования», которая со временем начинает актуализироваться вне непосредственного физического присутствия «средства».

В отношении фотографии это означает введение понятия о «фотографическом взгляде», носителями которого мы все являемся, зачастую не отдавая себе в том отчета. Восприятие фотографии как «объективного» изображения — культурная характеристика человека XIX–XX вв., а не универсальная характеристика человеческого зрения. Одним из важнейших технических параметров фотографического изображения является его тиражируемость⁴. Наряду с прочими условиями именно этим обстоятельством обусловлен статус объективности, который был приписан фотографии. В современной ситуации устаревания фотографии те же условия указывают уже не на достоверность закадровой реальности, а на достоверность разделяемого визуального опыта. Значение фотографического изображения разомкнуто, подвижно и ситуативно. Одна из первых задач при работе с изображением заключается в определении этой «ситуации».

³ Именно в силу многозначности понятия «медиум» трудно дать однозначный перевод этого выражения. В контексте работ Маклюэна оно обычно переводится как «средство коммуникации есть сообщение». *Маклюэн М.* Понимание медиа. Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. 2-е изд. М.: «Гиперборей», «Кучково поле», 2007.

⁴ См.: *Беньямин В.* Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // *Беньямин В.* Озарения. М., 2000. С. 122–151.

Итак, мы демонстрируем⁵ снимок. И в этом простом факте доступности изображения нашему взгляду таится подвох. То, что мы видим, — не фотография, а проекция слайда или цифрового изображения на экран или поверхность стены. Проекция гораздо больше по размеру, чем иллюстрация в книге. Аудитория может быть (частично) затемнена или же, напротив, на поверхность экрана могут падать солнечные блики, на стене могут быть изъяны и помарки. Мы начинаем задаваться вопросами, что поцарапано — стена или негатив, где проходит граница изображения, что значимо, что является «помехой». Эти обстоятельства позволяют ввести понятие о материальном носителе фотографии, о том, как меняется значение одного и того же снимка при публикации в разных форматах и контекстах (не говоря о возможных подписях), какой ценностью обладают следы «старения» негатива или отпечатка.

Фотографии Лартига особенно примечательны в этом отношении. Жак-Анри Лартиг (1894–1986) был фотографом-любителем, фотоаппарат он получил в подарок в совсем юном возрасте (в восемь лет). Лартиг фотографировал всю свою долгую жизнь, но оставался любителем. Интерес к корпусу его фотографий возник в 1950–1970-е гг., причем интерес избирательный — наиболее знамениты ранние фотографии Лартига 1900–1910-х гг. Большую роль в утверждении Лартига в фотографическом каноне XX в. сыграл Джон Жарковски, куратор отдела фотографии Музея современного искусства в Нью-Йорке. Сдвиг в статусе Лартига получил вполне конкретное материальное выражение. Изначально после проявки и печати Лартиг размещал отпечатки в своем альбоме, они были совсем небольшого размера. В книгах по истории фотографии, в ставшем знаменитом фотоальбоме, подготовленном американским фотографом Ричардом Аведоном, «Дневник века» (1970), мы видим снимки сильно увеличенными. Также и на выставках Лартига всегда экспонируют в более поздних отпечатках. Каким было бы наше восприятие Лартига, попади нам в руки его альбомы, если бы мы ничего не знали об их авторе? Сочли бы мы эти фотографии более примечательными, чем тысячи подобных им?

Архив. Этот вопрос подводит нас к еще одному важному обстоятельству, определяющему значение фотографии. Как правило, мы работаем с отдельным снимком, но означает ли это, что снимок является единицей анализа при работе с фотографией? Нет, наше восприятие

⁵ Это рассуждение справедливо и для других случаев «предъявления» фотографии.

отдельной фотографии зависит от того, в какое «целое», в какой «архив» она включена. Определение этого «архива» требует изучения социальных институтов и практик современного общества. «Архив»⁶ всегда связан с определенным институтом и предполагает определенное распределение властных полномочий⁷. Важно понимать, благодаря действию каких институтов (и связанных с ними предпочтений) эта фотография не только сохранилась, но и попала в зону нашего внимания. Как мы видели, в случае Лартига в середине XX в. произошло переопределение «архива». Лартигу был придан статус фотохудожника⁸, и в большинстве случаев мы сталкиваемся с его фотографиями в контексте истории искусств. Это означает, что на его фотографии распространяются представления об «авторе как творце», «шедевре» и др. В зависимости от цели нашего обращения к снимкам Лартига мы можем принять этот контекст или же попытаться восстановить изначальный «архив»⁹.

Серия. Хотя «архив» чрезвычайно значим для определения контекста означивания отдельного снимка в исследовательской работе или в аудитории, у нас нет возможности продемонстрировать «архив» целиком. Нам необходим обозримый и составляющий смысловое единство корпус фотографий. Таковым корпусом является серия. В одних случаях параметры и границы серии задаются самим фотографом или структурой архива, в других их приходится выявлять исследователю¹⁰. Необходимость обращения к серии связана не только с удобством ра-

⁶ «Архив» в данном случае понимается расширительно. Речь идет не только о конкретных фондах в государственных архивных хранилищах, но о любого рода сформированных и закрепленных корпусах фотографий, будь то набор воспроизводящихся в печати изображений, подшивка иллюстрированного журнала, домашний архив, опубликованный авторский фотоальбом, частная или государственная музейная коллекция и др.

⁷ См.: *Sekula A. Reading the Archive: Photography between Labour and Capital // Art and Photography / Ed. D. Campany. London, 2007. P. 216–218; Гурьева М. М. Фотография как архив // Известия Российского гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. СПб., 2009. № 96. С. 334–339.*

⁸ *Moore K. Jaques Henri Lartigue: The Invention of an Artist. Princeton, 2004.*

⁹ В некоторой степени это делают авторы «Истории уличной фотографии». *Westerbeck C., Meyerowitz J. Bystander: A History of Street Photography. New York, 2001. P. 143–148.*

¹⁰ Иногда определение параметров и границ серии может послужить основанием нового «архива».

боты. Серийный характер является одной из важнейших характеристик фотографического изображения. Фотография — избыточное изображение, она включает большое число второстепенных деталей. Несмотря на то что мы с привычной готовностью определяем главный объект на фотографии, строго говоря, объектом фотографии является все, что попадает в кадр, а зачастую и то, что в кадр не попадает, например, взаимоотношение фотографа и модели. Количество деталей на фотографии и обстоятельств, связанных с ее созданием и бытованием, столь велико, что зачастую мы не знаем, на чем следует сосредоточить внимание, что является «фигурой», а что «фоном». Именно эту задачу разрешает введение представления о серии. Один снимок может привести нас в замешательство, последовательность из двух или трех позволяет определить, какой элемент изображения или иная характеристика медиума задействованы в данном снимке. Разумеется, один и тот же снимок может включаться в разные серии, однако комбинации эти не случайны, они всегда имеют под собой основание, связанное с определенными институциональными контекстами (эстетическими критериями, исследовательскими предпочтениями и др.). Определение параметров серии означает создание условий для понимания изображения. То, что в обыденной жизни мы легко «понимаем» изображение, не прибегая к выстраиванию серий, означает лишь, что серии, определяющие контекст восприятия изображения, достаточно устойчивы и для их определения не требуется сознательного усилия¹¹.

В случае фотографии Лартига «Булонский лес. Париж, 1911 год» параметры серии задаю я как исследователь. Только здесь мы подходим к тому, что при традиционном подходе будет распознаваться как «содержание» изображения. Для чего может быть использована данная фотография? Возможно, для иллюстрации моды 1910-х гг.? Изысканный туалет дамы на переднем плане виден в деталях. Однако принятие во внимание характеристик фотографии как медиума открывает и другие возможности. Тематически «Булонский лес. Париж, 1911 год» входит в группу фотографий, которые Лартиг снимал в общественных парках города, и примыкает к выполненным в тот же период фотографиям публики на скачках и посетителей курортов. Однако основанием для определения параметров серии становится не тематическое

¹¹ При этом показательно, что у разных людей основания серий могут не совпадать. Так, нельзя полагаться на то, что один и тот же снимок вызовет у всех одинаковые реакции.

единство, а природа взгляда, которую удалось зафиксировать Лартигу в своих снимках.

Взгляд. Я полагаю, это было одной из причин выделения Лартига из большого числа фотографов-любителей начала XX в., выходцев из состоятельных буржуазных и аристократических семей. Одним из первых он не только сделал повседневность объектом фотографии, он особенным образом определил масштаб «событий» повседневности — это микрособытия, вроде кузена, прыгающего в воду, или тетушки, подбрасывающей мяч. Фактически он сумел зафиксировать ткань социальности в таком понимании, к какому исследователи подойдут только через несколько десятилетий. Когда Лартиг стал юношей, его внимание переключилось с родственного круга на более широкий социальный контекст¹². И здесь в ткани социальных взаимоотношений Лартиг открывает значение сложно устроенного и интенсивного поля взглядов, которыми обменивались парижане во время променадов и в перерывах между скачками. На снимке «Булонский лес. Париж, 1911 год» зафиксирована именно эта характеристика антропологии города второй половины XIX—начала XX в. Променады представляет особое социальное пространство, которое одновременно включено в логику большого города (городские парки общедоступны) и отсылает к способам социального взаимодействия в сословном обществе.

Прогуливаясь по Булонскому лесу, люди, принадлежащие к примерно одному социальному кругу, ведут себя согласно этикету. Они приветствуют друг друга, причем это приветствие «расточительно» для жизни в большом городе и, повторюсь, отсылает к более ранним социальным практикам. Мужчина на переднем плане в приветствии приподнимает шляпу. Замечательно в этом снимке, что этот жест «зеркально» отражает идущий в противоположном направлении мужчина, которого мы видим со спины. Он приподнимает не шляпу, а цилиндр, но это различие только подчеркивает схожесть жеста. В коллекции музея игрушки в Сергиевом Посаде хранится коллекция деревянных фигурок 1840–1850-х гг. «Кланяющиеся барыни и франты». При том минимализме, который может позволить себе игрушка, сохраняются только значимые социальные элементы. У «франтов» движется рука с цилиндром, и они сгибаются в талии, «барыни» сгибаются в талии и двигают согнутыми в локтях руками, как в танце. В них мы также об-

¹² Мы имеем довольно хорошее представление об этом, поскольку кроме фотографирования Лартиг вел подробный дневник.

наруживаем значимое сочетание вариативности и постоянства: на фигурах надеты разные, хотя и однотипные костюмы, при этом повторяются жесты. Возможно, не случайно в том и другом случае мы имеем дело с «механическими» медиумами. Эти игрушки, как и фотографии Лартига, примечательный образчик имманентного социального анализа, который может обнаружить исследователь.

При этом существенное отличие социальной ситуации променада в 1910-е гг. от более ранней модели заключается в том, что подобное поведение демонстрируется не только в отношении знакомых, но и незнакомых людей. Сама ситуация променада, а не личное знакомство, задает подобное поведение. В данном смысле это противоречивый социальный код, включающий как представление об анонимности, так и представление о социальной связи личного типа. С этой точки зрения анализируемый снимок также чрезвычайно показателен. Мужчина на переднем плане приветствует не кого иного, как самого Лартига. И в этом также заключено противоречие. Мужчина приветствует Лартига, разумеется, не как фотографа, а как человека своего круга, находящегося в определенной ситуации (променада). Тем самым он выдает не только факт присутствия фотографа, но и его социальный статус. Это редкий случай. Всего лишь через десятилетие не только изменится сама социальная практика, и фотографов куда больше станут привлекать прохожие на улице, не обращающие ни малейшего внимания друг на друга, но и фигура фотографа. Все чаще он будет «невидим» за камерой, зачастую избирая сложные ракурсы, например, вид сверху или снизу, который не может быть сопоставлен с обыденным человеческим опытом. Лартиг же фиксирует промежуточную стадию. Он использует фотографию, универсальный медиум, уравнивающий самим фактом съемки всех, для фиксации социальной ситуации, в которой важен статус человека.

На конкретном примере мы попытались показать, что даже работа с одним снимком позволяет сориентироваться в целом ряде теоретических и исторических вопросов и, что немаловажно, сделать собственные зрительские стратегии и навыки объектом рефлексии.

**ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА.
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ**

Сборник статей

Редакторы: канд. ист. наук *Е. А. Воронцова, Е. А. Гольдич*

Издательство «ДМИТРИЙ БУЛАНИН»
Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции
ОК-000-5-93; 95 3001 — книги,
95 3830 — литература по искусству, искусствоведению

Подписано в печать 11.10.2011. Формат 60 × 90 ¹/₁₆
Гарнитура Petersburg. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Уч.-изд. л. 43,82. Печ. л. 47.
Тираж 700 экз. Заказ

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ОАО «Издательско-полиграфическое предприятие
«Искусство России»»
198099, Санкт-Петербург, Промышленная ул., д. 38, корп. 2

Заказы присылать по адресу:
«ДМИТРИЙ БУЛАНИН»
197110, С.-Петербург, ул. Петрозаводская, 9, лит. А, пом. 1Н
Телефон/факс: (812) 230-97-87
sales@dbulanin.ru (отдел реализации)
postbook@dbulanin.ru (книга-почтой)
redaktor@dbulanin.ru (издательский отдел)
[http:// www.dbulanin.ru](http://www.dbulanin.ru)