

ЭКРАН: МЕЖДУ ТЕХНОЛОГИЕЙ И ИСКУССТВОМ

Агафонова Н.А., кандидат искусствоведения, доцент

Белорусский государственный университет культуры и искусств

Аннотация. Статья посвящена «феномену экранности» в современном общекультурном пространстве, где экран является как универсальным носителем информации, так и эстетизированным элементом повседневности – экстерьерной и интерьерной бытовой среды. Кроме того, экран вполне органично выступает художественным компонентом конкретных артпрактик в области синтетических и синкретических форм современного искусства.

Ключевые слова: экран, монитор, дисплей, полиэкрэн.

Анотація. Агафонова Н.А. **Екран: між технологією та мистецтвом.** Стаття присвячена «феномену екранності» в сьгоднішньому загальнокультурному просторі, де екран є як універсальним носієм інформації, так і естетизованим елементом повсякденності – екстер'єрного та інтер'єрного побутового середовища. Крім того, екран цілком органічно виступає художнім компонентом конкретних артпрактик в області синтетичних і синкретичних форм сучасного мистецтва.

Ключові слова: екран, монітор, дисплей, поліекран.

Summary. Agafonova N.A. **Screen: between technology and art.** The article is devoted to the important problem of modern culture – phenomenon of “screenema”. The screen is universal media and at the same time it is essential aesthetic element of human being environment as well as art component synthetic and syncretic forms of contemporary art.

Постановка проблемы и анализ последних исследований. Сегодня мир переживает синдром тотальной «экранизации» реальности: ведение военных действий и лапароскопия; камеры слежения в метро, офисах и магазинах и скрытые съемки с помощью сотового телефона; трансакции (телепокупки, телеконференции, e-mail) и пр.

В переводе с французского слово «écran» означает «ширма», «шит». Первостепенное его толкование в словарях и энциклопедиях связано с предохраняющей функцией от вредного воздействия различного рода излучений. И лишь в последнюю очередь значение такого расхожего сегодня слова определяется в справочно-лингвистических источниках как привычный нам «экран» – специальная поверхность, служащая для проецирования фотокино-, телеизображения.

Современные исследователи в области философии и культурологи определяют экран как «базовое понятие аудиовизуальности» (польский медиавист Гвудц А.) [4, с. 47], как «бесцветную поверхность, на которой записываются визуальные образы сознания, видящего самого себя» (российский философ Подорога В.) [2, с. 25], как «универсальный трансцендентальный объект» и одну из основ функционирования современной массовой культуры» (Ищенко Е.) [1, с. 4].

Экран (кино-, теле-, монитор компьютера или ноутбука, минимонитор мобильного телефона) превратился в подручный атрибут современной жизни.

По мнению одних ученых (Астафьева О., Разлогов К., Burszta W.), «экран сыграл решающую роль в демократизации культуры» [3, с. 121]. Других (Бодрийар Ж., Вирилио П., Жижек С. и др.) его вездесущность настораживает.

Цель статьи – выявление эволюционной парадигмы экрана с точки зрения аккумуляции им художественно-коммуникативного потенциала (от пассивного носителя аудиовизуального образа до обретения собственно эстетической ценности). В качестве алгоритма исследования примем очевидный ступенчатый характер развития: киноэкран / монитор телевизора / дисплей компьютера.

Статья выполнена в соответствии с планом НИР Белорусского государственного университета культуры и искусств.

Изложение основного материала. Киноэкран представляет собой белый планшет, натянутый перед зрителем и «поглощаемый» направленным извне встречным световым потоком. Киноэкран функционирует исключительно в качестве замыкающего звена технологической цепи (кинопроекции) и как автономный объект не несет эстетической нагрузки (в различных кинотеатрах экраны практически идентичны и жестко закреплены на определенном месте). Его неизменная форма (плоский прямоугольник) тождественна кадру (кадрику) на киноплёнке как статичному структурному элементу.

В случае с телеэкраном ситуация заметно изменяется. Здесь и процесс возникновения изображения принципиально иной (воздействие на экранную поверхность изнутри, с тыльной стороны по отношению к зрителю). Но главное – телеэкран является частью объемного аппарата (телевизора), обладающего дизайнерскими отличиями и свободно размещаемого в конкретном интерьере. Подобная внешняя эстетизация, а также мобильность позволили экрану превратиться в художественный элемент не только современной сценографии, но и городского пространства.

С развертыванием компьютерной коммуникации наряду с «монитором» в обиход вошел новый термин: дисплей (англ. display – показывать, проявлять). Буквально это – устройство визуального отображения информации (в виде текста, чертежа, таблицы) на экране (компьютера). По сути, с возникновением компьютера окончательно связано глобальное перераспределение в сфере культуры – от книжной к экранной. На рубеже XX – XXI вв. книга как *универсальный носитель* внехудожественной и художественной информации оттеснена со своей лидирующей позиции *экраном*, который «преодолеывает» свой технологический статус (как приспособление для проекции) и начинает функционировать как эстетический объект. Данный феномен имеет два уровня развертывания, которые мы предлагаем определить как:

1) экранирование реальности, то есть ее «выкадровка» (наложение ограничительной рамки) тем или иным способом.

2) пленеризация экрана, то есть внедрение его в окружающую человека внешнюю среду (натуральную либо искусственно создаваемую).

По сути, экранирование обозримой реальности может осуществить любой человек, желающий сократить широту обзора в пользу углубленного проникновения взгляда. Для этого достаточно соорудить с помощью кистей рук что-то наподобие подозрной трубы и приложить ее к глазу. Такого рода занятие вошло в профессиональную привычку кинорежиссеров, которые зачастую используют на съемочной площадке характерный жест – четырехугольную «рамку» из пальцев.

Однако, если речь заходит о художественном опыте экранирования реальности, то следует, прежде всего, обратиться к творческим поискам современных мастеров. Одним из первых такого рода эстетический эксперимент предпринял английский режиссер П. Гринуйэй в своем женевском проекте «Stairs 1 Geneva» (1994) (ил.1). По швейцарской столице было расставлено сто специальных сооружений – белых деревянных подиумов, внешне напоминающих ширмы.

Взобравшись по их ступенькам, каждый прохожий мог через круглое отверстие обозревать тот или иной фрагмент окружающего пейзажа или архитектурного ансамбля, изменявшего образный строй в зависимости от времени суток и солнечного света. Предложенный способ «выкадровки» реальности восстанавливает органическую природу визуальности: человеческий глаз вместо объектива камеры и фрагмент нерепродуцированной реальности вместо ее аудиовизуальной копии.

Характерным примером экранирования реальности могут служить также лазерные шоу Ж.-М. Жарра: «Athenes: L'Hymne d'Acropolis» («Афины: гимн Акрополю»), Миллениум-концерт «The Twelve Dreams of the Sun» («Двенадцать снов Солнца»), концерт на Воробьевых горах в честь 850-летия Москвы. Во всех трех случаях в качестве экрана выступали памятники архитектуры. В Афинах (2001 г.) с этой целью был использован фасад амфитеатра на 5 000 мест «Herode Atticus», на который проецировались изображения знакообразов греческой мифологии и культуры. В городе Гиза, где шоу длилось от заката 31.12.1999 г. до рассвета 01.01.2000 г., визуальные образы «накладывались» на грани египетских пирамид (Ил. 2).

В российской столице в 1997 г. на фасаде Московского университета визуализировались пластическо-световые образы, символизирующие историю Москвы. Подобные лазерные шоу возможны лишь в темное время суток, что, как ни парадоксально, сближает их с эффектом проекции в кинозале. Однако функцию экрана-носителя изображения здесь выполняют памятники архитектуры. При этом привычная четырехугольная форма экрана замещается разнообразной конфигурацией силуэтных линий сооружения. Одновременно они «выкадровываются» из общего привычного пейзажа и превращаются в самодостаточный художественный объект. Стирая границы времени и пространства между эпохами, стилями, видами и жанрами искусств, Ж.-М. Жарр придает архитектурным сооружениям функцию экрана-носителя

(технологический аспект). Но одновременно обеспечивает процесс имплементации (внедрения) экрана в целостную образную органику своих паратеатральных действий (художественный аспект).

Следующий уровень по нашей дифференциации – пленеризация экрана – получил широкое распространение в современных арт-практиках: инсталляциях, энвайронментах. Например, в Касселе в 1997 г. Ханс Юрген Зиберберг представил свой проект под названием «Cave of Memory. In six station» («Пещера памяти. В шести пунктах»). В темной комнате при помощи 20 экранов был сооружен своеобразный коридор. Справа и слева на стенах симметрично были закреплены 10 крупноформатных экранов, а под ними под углом 45° относительно входа аналогично выстроены 10 мониторов (Ил. 3).

На экранах демонстрировалась лента, «сотканная» из цитат, адресующих к творчеству шести мастеров XVIII – XX столетий – Гете, Клейста, Моцарта, Фердинанда Раймунда, Беккета и Эйнара Шлифа. Характерно, что в данном однородном ряду всякий раз обнаруживается одно существенное исключение. Так, все авторы (кроме Моцарта) являются драматургами. С другой стороны, все авторы (кроме Беккета) представляют австро-германскую культуру. С третьей, – все авторы сочинители, а Э. Шлиф еще и постановщик (режиссер).

В центре композиции, отдавая дань уважения творчеству австрийского актера Оскара Вернера, Зиберберг аналогично скульптуре установил отдельный дисплей, на котором демонстрировались эпизоды предсмертных и не очень успешных театральных работ этого знаменитого кино- и театрального исполнителя: роль Фауста из одноименной трагедии Гете и роль принца Фридриха из драмы Генриха фон Клейста «Принц Хомбургский». Учитывая факт, что О. Вернер создал образ Моцарта в одноименной ленте Карла Харгла, можно предположить, что этот актер в своем театральном и кинематографическом творчестве соприкасался с искусством всех шести рядоположенных авторов (Иначе трудно установить логику «выборки»). Поэтому его личность является объединяющим семантическим центром энвайронмента «Cave of Memory. In six station», а обособленный дисплей – центром единой композиции. Итак, мерцающее пространство, сконструированное с помощью экранов и демонстрируемых на них различных аудиовизуальных образов, смыслово и композиционно структурировано. Тем не менее, достаточно свободное перемещение зрителей внутри него порождает ощущение *внутрифильмического странствия*.

В 1995 г. в Германии к столетию кино английский кинорежиссер П. Гринуэй осуществил инсталляцию под названием «The Stairs 2: Projection». Он «разбил» Мюнхен на пять секторов, в которых разместил по 20 экранов на зданиях музеев, соборов, торговых центров, театров и пр. Общее количество экранов составило 100, и каждый из них символизировал один год из истории кино от 1895 до 1995. Соответствующая нумерация (конкретная четырехзначная цифра из предложенного ряда) высвечивалась на каждом экране, где более не было

представлено никакого изображения за исключением мерцающего цвета и теней. В данной инсталляции экран, будучи вписанным в городскую среду, не только приобрел статус художественного компонента целостного артпроекта, но активно воздействовал на облик города. Кроме того, он служил проводником для зрителя, управляя маршрутом его перемещения по городскому пространству: от экрана к экрану, т. е. от одного архитектурного объекта к другому, а также от года к году, т. е. во временном континууме истории кино.

В связи с собственно кинематографическим опытом «эстетизации» экрана следует заметить обретение им статуса знакового образа в



*Ил. 1: П. Гринуэй
«Stairs 1 Geneva»*



*Ил. 2: Ж. М. Жарр
«The Twelve Dreams of the Sun»*



Ил. 3: Х. Ю. Зибберберг «Cave of Memory. In six station»

художественном пространстве фильма. В фильме венгерского режиссера М. Янчо «Гороскоп Иисуса Христа» (1987) телевизионные мониторы «расселены» в пространстве кадров как всевидящие очи. На их экранах «живут» сиюминутные копии происходящих событий, которые, таким образом удваиваясь, теряют свойство уникальности, неповторимости. При этом для зрителя фильма эффект банализации, девальвации усиливается за счет настойчиво повторяющейся геральдической композиции, когда монитор (как элемент внутрикадрового пространства кинопроизведения) встраивается в экран (как носитель киноизображения), тиражируя в уменьшенном виде один и тот же аудиовизуальный образ.

Приведенный пример, однако, иллюстрирует довольно элементарный подход в решении образной задачи «экран в экране», так как монитор в фильме Янчо, будучи объектом съемки, является частью предкамерной реальности. Иной эстетический потенциал присущ так называемому полиэкрану. Первую попытку совместить на плоскости экранного полотна несколько различных кадров предпринял А. Ганс еще в 1927 г. В финале киноленты «Наполеон» панорама надвигающейся на зрителя армии французского Императора была сконструирована за счет фронтального ряда из трех кадров, частично разнившихся между собой и с видимыми вертикальными границами. Подобное стремление «раздвинуть» рамку экрана в ту пору не было актуальным, поскольку расширение образно-семантического поля фильма легко осуществлялось с помощью междукадрового монтажа. Но когда в конце XX в. отчетливо возникла необходимость структурно-семиотического раздвижения пространственно-временного континуума кинопроизведения, режиссеры вплотную занялись разработкой полиэкраннысти как художественной формулы.

В одном из кульминационных эпизодов фильма Т. Тыквера «Беги, Лола, беги» (1998) экран разбивается по вертикали на два равных прямоугольника. В левом – крупный план юноши Манни в анфас, в правом – крупный план девушки Лолы в профиль. События развиваются симультанно: Манни замер в ожидании последних минут, отсекающих шанс исправить положение (вернуть потерянную сумму денег). Лола, наоборот, мчится из последних сил на помощь своему другу. Такая неординарная экранная композиция, представляющая в чистом виде статичный и динамичный экранные портреты героев, символизирует замыкающийся через минуту круг, в центре которого неподвижный Манни, а Лола – будто на острие стрелки, плывущей по траектории часового циферблата. Иными словами, в рамку экрана «вписывается» абстрактно-семантический образ круга. Отчетливо возникающая при этом аллегория квадратуры круга отсылает не только к знаменитой задаче о построении квадрата, равновеликого данному кругу. Режиссер «геометризирует» идею бега *времени* в экранном *пространстве*, континуитет которых закрепляется посредством полиэкраннысти.

Наиболее изощренные художественные эффекты полиэкранности в современном кинематографе связаны с именем П. Гринуэя. Например, его телефильм «Ад Данте» (1985) решен по принципу синтеза собственно текста «Божественной комедии» Данте и научно-популярного комментария к нему. Достигает режиссер подобного соединения с помощью мини-экранов (экранных окошек), которые время от времени открываются в нижнем поле монитора. При этом, общая внутрикадровая композиция большого экрана (монитора) пульсирует, продолжая пластическое развитие текста Данте, а в мини-экранах представлены комментаторы (лингвисты, историки, философы, зоологи), поясняющие зрителю значение того или иного образа, устаревшего слова и т. п. Если при чтении книги «Божественная комедия» читатель вынужден постоянно заглядывать в конец тома, где размещен пояснительный комментарий, то при просмотре фильма П. Гринуэя зритель получает симультанный комментарий за счет полиэкранности. Таким образом, принцип *книжного прочтения* «текста культуры» (П. Пазолини) трансформируется в принцип *культуры экранного чтения*.

Выводы. Экран являет собой предметное многообразие (экран в кинотеатре, телевизор, компьютерный монитор), отражающее фазы развития экранного искусства. С другой стороны, последовательное технологическое совершенствование преобразовало экран из нейтрального носителя аудиовизуальных образов в важнейший художественный компонент инсталляций, эйнвайронментов и др. Более того, ряд кино- и телепроизведений ведущих режиссеров (В. Вендерс, П. Гринуэй, Дж. Джармуш, М. Янчо) строятся на имплементации в ткань фильма экрана (точнее, феномена экранности) как семантического и структурного элемента.

Дальнейшие исследования эстетико-коммуникативного феномена экранности следует проводить в области компьютерного искусства: вебсайты, виртуальные инсталляции, многопользовательские игры и пр.

Литература:

1. Ищенко Е. В. Принцип окна в современной экранной культуре. Автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – М.: Рос. ин-т культурологии, 2006. – 29 с.
2. Кинематограф и культура. Материалы «круглого стола» // Вопросы философии, 1990. № 3. – С. 3-30.
3. Новые аудиовизуальные технологии / ACADEMIA XXI Учеб. пособ. по культуре и искусству/ отв. ред К. Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 481 с.
4. Burszta W. Internetowa polis w trzech krótkich odsłonach // Ecran, mit, rzeczywistość. – Warszawa: Twój Styl, s. 157-175.
5. Gwóźdź A. Technologie widzenia, czyli media w poszukiwaniu autora: Wim Wenders. – Kraków, 2004. – 220 s.

Надійшла до редакції 7.07.2008