

Екатерина
Сальникова

визуальная
культура
в медиасреде



Екатерина Сальникова

**Визуальная культура в медиасреде.
Современные тенденции
и исторические экскурсы**

«Прогресс-Традиция»

2017

УДК 70
ББК 71.0

Сальникова Е. В.

Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы / Е. В. Сальникова — «Прогресс-Традиция», 2017

ISBN 978-5-89826-496-3

В данной книге речь идет о медийной городской среде наших дней, о ярких явлениях кино, анимации, телевидения и интернета, в частности видеоблогерства. Рассматривается история визуальной культуры в ее взаимосвязи со зрелищной и повседневной культурой. Автор представляет концепцию того портрета современности, который стихийно очерчивается в визуальном творчестве рубежа двух тысячелетий. Лейтмотив многих глав – взаимоотношения современного человека со временем. Книга адресована искусствоведам, культурологам, социологам, специалистам по визуальной и массовой культуре, антропологии медиа, информационному обществу, урбанистике, а также студентам гуманитарных вузов и всем тем, кто интересуется смысловым полем современного мира.

УДК 70
ББК 71.0

ISBN 978-5-89826-496-3

© Сальникова Е. В., 2017
© Прогресс-Традиция, 2017

Содержание

Введение	6
О методах и ракурсах исследования	8
Предвидения в искусстве XX века	17
Медийный бум	26
Интернет и время. от общества потребления к обществу пользования	39
Раздел I. Современная медийная среда	47
Ситуация повседневного многомирия	47
Конец ознакомительного фрагмента.	49

Екатерина Сальникова
Визуальная культура в медиасреде.
Современные тенденции
и исторические экскурсы

© Е.В. Сальникова, 2017

© С.А. Горшков, обложка/вклейка, 2017

© Прогресс-Традиция, 2017

* * *

Введение

Совершенно очевидно, что мы живем в эпоху радикальных трансформаций в большинстве сфер жизнедеятельности. В гуманитарной науке последних лет есть ощущение некоторой дезориентации и неспешности за стихийным развитием действительности. Зигмунт Бауман, будучи выдающимся социологом и культурологом нашего времени, констатировал не столь давно, читая лекцию в Москве: «Мне кажется, что самая важная черта современного периода состоит в *ненаправленности перемен*. Сегодня, как никогда, сложно сказать о том, что происходящие перемены имеют какое-то заранее определенное направление, они застают нас врасплох, мы их не ожидаем и не предвидим. [...] Мы находимся в периоде *interregnum*, состоянии неуверенности, будущее непредвиденно, мы даже не знаем, как предвидеть развитие событий»¹. Не беря на себя миссию предвидения, мы постарались осмыслить культурные тенденции сегодняшнего дня и разобраться, что же современного в современности.

Под современностью в данной книге будет подразумеваться эпоха, начавшаяся во второй половине 1980-х годов и связанная с разрушением советского государства, лагеря социалистических стран в Европе, социализма как такового в СССР и европейских государствах. Эпоха, ознаменовавшаяся временным выходом России из режима холодной войны, упразднением «железного занавеса», а также новым скачком технического прогресса, приведшим к распространению в повседневности индивидуальных компьютеров, интернета, разнообразных форм мобильной связи и всего того, что воплощает тенденции глобализации. Вся суть современности, как мне кажется, состоит именно в процессах взаимопроникновения, обретения новых и выявления прежде незаметных связей, созвучий и ассоциативных рядов. Электронно-медийный бум и глобализм создают мир, где все со всем взаимосвязано, где активизированы различные коммуникационные процессы. И эти процессы превращают жизненное пространство в тотальную медийную среду.

Поэтому, исследуя современную визуальную культуру, мы стремились держать в поле зрения среду повседневного обитания, состояние экранной техники в ней, тренды общения людей с вещами и, что особенно существенно, популярное искусство, полное рефлексии о трансформациях медийности и состоянии современного индивида. Учитывая сцепления и столкновения реальности и искусства, мы можем более полно прочитывать то послание, которое стихийно пишется нашей эпохой.

Целью данной книги является анализ состояния современной экранной культуры и медийной среды, в которой она существует, а с помощью этого исследования – анализ современности в ее текучести и разнообразии формосодержательных модификаций. Поскольку все процессы сегодня происходят с небывалой интенсивностью, мы полагаем, что эта книга вскоре будет выполнять функции «культурной хроники» рубежа двух тысячелетий. То, что сегодня, в 2015–2017 годах, кажется ультрасовременным, окажется историей уже лет через пять. Чтобы конкретика истории культуры запечатлевалась и помнилась дольше, мы посчитали необходимым усилить описательный элемент и насытить книгу подробностями видеоряда и сюжетных звеньев некоторых произведений, кажущихся нам особенно показательными для нынешнего периода.

Выражаем глубокую благодарность коллегам, в творческом диалоге с которыми и с опорой на исследования которых была написана эта книга, – Анри Суреновичу Вартанову, Евгению Викторовичу Дукову, Олегу Александровичу Кривцунову, Надежде Борисовне Маньковской, Анне Владимировне Костиной, Николаю Андреевичу Хренову, Юрию Александровичу

¹ Бауман З. Лекция, прочитанная 21 апреля 2011 г. в клубе «ПирОги на Сретенке», в рамках проекта «Публичные лекции Полит.ру». Режим доступа: <http://www.polit.ru/lectures/2011/05/06/bauman.html>

Богомолу, Валерию Тимофеевичу Стигнееву, Людмиле Ивановне Сараскиной, Юрию Самуиловичу Дружкину, Анне Алексеевне Новиковой, Олегу Валентиновичу Беспалову, Владимиру Викторовичу Мукусеvu, Дарье Александровне Журковой, Елене Анатольевне Сариевой, Жанне Владимировне Васильевой, Марии Валентиновне Каманкиной, а также Елизавете Рудневой, которая была проводником по дебрям молодежного интернета.

О методах и ракурсах исследования

В размышлениях о нашей сегодняшней визуальной культуре хотелось бы избежать постоянных апелляций к постмодернизму, тем более что об этом явлении уже написано множество трудов. В одной из недавних и самых емких монографий о постмодернизме – в книге Н.Б. Маньковской, говорится о том, что «постмодернистское умонастроение несет на себе печать разочарования в идеалах и ценностях Возрождения и Просвещения с их верой в прогресс, торжество разума, безграничность человеческих возможностей»². С постмодернизмом связываются понятия «усталой» культуры, «энтропийной» культуры, эсхатологизма, эклектики художественных языков, «игрового освоения хаоса»³. Все это так или иначе отображается и в тех явлениях, о которых пойдет речь в данном исследовании. Постмодернистская культура, постмодернистские настроения пронизывают наше культурное пространство, распространяются в предельно массовой художественной продукции, определяют многие особенности любительского творчества.

Однако происходит парадоксальная вещь – постмодернизма становится столько, он столь вездесущ и многолик, что с помощью этого понятия все труднее анализировать отдельные художественные произведения, отдельные конкретные явления повседневности. Все кажется похожим друг на друга и восходящим к «типичному постмодернизму». Нивелируются подробности и детали, в особенности те, что не укладываются в парадигму постмодернизма.

Тем не менее далеко не все явления современного мира исчерпываются постмодернистскими тенденциями. Сохраняются пласты серьезного содержания, игнорирующего игровой настрой. При всей эклектичности языка, а вернее, многообразии языков творчества создаются целостные художественные произведения. На пепелище деактуализированных ценностей и светлых идеалов Ренессанса и Просвещения утверждаются другие ценности, и нельзя сказать, что совсем новые, ранее неизвестные. В чем-то эти нынешние другие ценности корреспондируют с ценностями и идеалами эпохи романтизма, с ее эстетизированным пониманием катастрофизма, индивидуальной судьбы, обостренно личностного переживания и интерпретации известных, даже устоявшихся образов, архетипических моделей, мотивов. С ее романтической иронией. С ее ностальгией по доренессансному прошлому и ее волей к бесконечному фантазированию новых авантюрных сюжетов, незаурядных героев и причудливых образов. С ее обожанием эстетизированной тьмы во всех формах и смыслах и высвобождением амбивалентного потенциала тьмы, мрака, ужаса.

Другие понятия, которые излишне эксплуатирует современная наука, – это так называемые «постиндустриальное общество» и «информационное общество», представшие весьма выразительно и многосторонне описанными в десятках научных трудов, среди которых хотелось бы особо выделить некоторые работы Белла, Кастельса и отчасти Ваттимо, делающего акцент на роли средств массовой информации в формировании новейшего общества с разрушающейся единой шкалой ценностей и с размывающимися критериями истинности, правдивости⁴. Во многом мы склонны солидаризироваться с идеей Энтони Гидденса о том, что современное общество вообще по сути своей является информационным⁵. Весьма глубоко о сути

² Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М. – СПб.: Центр гуманитарных инициатив. Университетская книга, 2009. С. 9.

³ Там же. С. 9.

⁴ Bell D. *The Coming of Post-Industrial Society A Venture in Social Forecasting*. New York: Basic Books, 1999; Castells M. *The Information Age: Economy, Society and Culture*. 3 vv. Oxford: Blackwell, 1996–1998; Vattimo G. *The Transparent Society*. Cambridge: Polity. 1992.

⁵ Giddens A. *Social Theory and Modern Sociology*. Cambridge: Polity, 1987. P. 27.

информационности как таковой высказывается отечественный исследователь П.Ю. Черносвитов, показывая, насколько вся история человечества пропитана процессами восприятия, обработки, трансляции и хранения информации⁶. Зарубежные теории информационного общества уже давно отнесли информацию к основным современным ресурсам человека. Однако информация по-прежнему не может конкурировать с энергетическими ресурсами, и курсы валют определяются стоимостью нефти, а отнюдь не информационных баз⁷. Впрочем, и развитие индустрии в постиндустриальном обществе продолжается, поскольку человечество не превращается в чисто духовное образование, в психоинтеллектуальный концентрат, но продолжает жить активной материально-физической жизнью, во взаимодействии с объективной окружающей действительностью. В повседневности же человек постиндустриального общества продолжает пользоваться преимущественно продуктами различных индустрий. А как обитатель информационного общества он устаёт от информации и учится защищаться от ее потоков, которые не в силах контролировать и усваивать. Сама же информация предстает во множестве форм, в том числе в слиянии со свободной образностью, подразумевающей возможности нестрогой, субъективной, многозначной интерпретации. В таких случаях, если мы продолжаем основываться на понятии информации, оно грозит стать чрезмерно аморфным, по лисемантичным и малопригодным для оперирования при необходимости начертать более-менее внятный портрет современной визуальной культуры.

Наконец, излишне генерализированным термином становится так называемое «общество потребления», сущность которого была выявлена еще в трудах Эриха Фромма и Жана Бодрийяра. Приметы «общества потребления» в понимании западной философии и социологии наводнили пространство России сравнительно недавно – да и само «общество потребления» не столь давно сменило собой «общество дефицита». Быть может, поэтому освоение возможностей потребления во всех формах происходит столь конвульсивно.

Тем не менее и во всем мире, и в России продолжает оставаться актуальным другой аспект потребления, связанный не с индивидуальными потребительскими установками, но с имперсональной потребительской активностью – когда индивида потребляет общество, потребляет возросшая социальная динамика. Когда надежды и амбиции личности поглощаются экономическими кризисами, кризисами рынка занятости, сменами модных трендов и прочими глобальными процессами.

Эта сторона потребления, отводящая отдельному человеку роль одушевленного сырья для неумолимой стихии истории, в неменьшей степени влияет на атмосферу времени и смысловое поле искусства.

Также сегодня как никогда остро человек вновь ощущает себя потребляемым внегосударственной и внеобщественной стихией времени, которое уносит минуты, дни и годы его жизни. Экранные устройства и технологии массмедиа, чьи разновидности множатся и множатся в начале XXI столетия, способствуют фиксации хроники бытия, запечатлению настоящего, удержанию его теней, его оттисков, созданию иллюзий зримой реальности. И в этом одна из причин столь бурного расцвета экранной культуры и визуальных форм.

В данной книге мы стараемся сосредоточиться на взаимоотношениях человека с современной техникой массмедиа, на взаимоотношениях человека и техники с пространством и временем, и на том, как все эти отношения отображаются и мифологизируются в современных визуальных произведениях. При этом у нас нет желания демонизировать технику массмедиа, фетишизировать понятие информации или генерализировать вектор современности, направленный в будущее. Сочетание примет нового века и докомпьютерной эпохи в рамках личной

⁶ Черносвитов П.Ю. Закон сохранения информации и его проявления в культуре. М.: URSS. 2008.

⁷ Подобные расхождения теоретических прогнозов и практики наших дней отмечаются, в частности, в труде Фрэнка Уэбстера: Уэбстер Ф. Теории информационного общества. М.: Аспент-Пресс, 2004.

жизненной среды и индивидуального модуса бытия сегодня до известной степени моделируется самим человеком.

Каждый берет себе столько современности, сколько может нести на своих плечах.

Вместе с тем социальные институты и само социальное пространство повседневности регулярно создают ситуацию желанных или нежелательных, однако неизбежных встреч индивида с проявлениями современности, резко отличающимися ее от предшествующего исторического периода. Задача этой книги – вычленив магистральные смыслы и тенденции экранной культуры, ярко представляющей портреты современной эпохи.

Наше обращение к множеству произведений искусства разных стран продиктовано ощущением наднациональности, глобальности культурных процессов. Зарубежное кино и телевидение, интернет-сайты и традиционные печатные издания, модные тренды и дизайн повседневных вещей, реклама и эстрада заполняют наше телевидение, наши кинотеатры и магазины, наши рекламные щиты. Это информационно-образные ресурсы, доступные множеству обитателей России и весьма востребованные у россиян.

Эпоха массмедиа на данный период щедро открыла для рядового пользователя ресурсы мировой культуры, отиски которой приспособлены к транслированию на многообразных искусственных носителях. Тем самым индивид оказался перед тем фактом, что культуры иностранной больше, чем культуры родной, национальной – больше в свободном доступе, а нередко и в повседневном трехмерном пространстве. Больше – потому, что мир в целом значительно больше всякой отдельной страны, отдельной национальной культуры. На сегодняшний день совершенно очевидно, что Россия – часть глобального мира. И голливудские блокбастеры – это излюбленные хиты российских центральных телеканалов. А мировой фестиваль артхаус – обитатель домашних интернет-порталов и кабельных телеканалов. Многонациональная музыка, живопись, дизайн становятся «нашими», активно воспринимаемыми культурными явлениями. Нет никакого смысла пытаться провести разграничительные линии и изучать изолированно искусство сугубо отечественного происхождения. Тем более что и российское искусство циркулирует в урбанистической среде обитания, насыщенной приметамы зарубежных культур.

Процессы освоения, присвоения и интеграции правят бал в нашей культуре рубежа XX – XXI столетий.

Актуально соотношение развития индивида с развитием компьютерной техники и компьютерных миров. Техника сегодня развивается быстрее отдельного рядового по интеллектуальным способностям человека. Мода на гаджеты и мода на контент гаджетов меняются стремительно, а возраст начала активной деятельности за электронными экранами все снижается. Тинейджер лет пятнадцати-семнадцати уже способен оперировать понятием ностальгии и заявлять, что переживает ностальгию по тем компьютерным играм, в которые он играл «давно». То есть в начале 2000-х годов. Сегодня они видятся удивительно далекими, полными почти археологического обаяния. Кажется, что между компьютерным контентом десятилетней-пятнадцатилетней давности зияет пропасть лет в пятьдесят, если не больше. С точки зрения повседневной докомпьютерной реальности молодой человек только-только входит в жизнь, он даже еще не стал взрослым. А с точки зрения компьютерной реальности он уже «давно живет», умудрен опытом, оснащен множеством полезных навыков, многого добился.

Поколения нынешней компьютерной эпохи нередко живут на два мира – окружающий «реальный» и экранный – и от проблем одного из них защищаются временной духовной эмиграцией в другой мир, в тот, где на данный момент дела идут более гладко. О свойствах подобного двоемирия или многомирия пойдет речь в первом разделе книги. А о его происхождении – во втором разделе. Третий и четвертый разделы посвящены содержанию современных экранных произведений, будь то кинофильмы, телесериалы, анимация, музыкальные клипы, компьютерное творчество.

В отличие от исследователей, полностью сосредоточенных на электронной культуре и придерживающихся «идеологии технологизма» или же ориентированных на рефлексию о ней⁸, мы не склонны видеть современность исключительно как заложницу технического прогресса и носительницу компьютерных технологий, радикально меняющих нашу жизнь.

Скорее, современность является сложным сочетанием электронной и доэлектронной культур, тенденций ускоренной модернизации в направлении «digital future» и тенденций неотрадиционализма или игнорирования компьютерной эры.

Представляется весьма взвешенной позиция Е.В. Николаевой, автора монографии «Фракталы городской культуры»⁹, стремящейся увидеть электронную культуру не как всеобъемлющую и самодостаточную, но как один из существенных аспектов современного мира, отнюдь не полностью преобразившегося в электронную виртуальность.

В контексте нынешнего исследования наиболее актуальными явились научные труды, комплексно подходящие к изучению современной культуры и готовые рассматривать отдельные составляющие современной культуры и искусство в широком историкокультурном контексте. Среди таких книг – работы Е.В. Дукова, К.Э. Разлогова, А.В. Костиной, В.М. Розина, О.В. Беспалова, С.С. Ступина¹⁰. Хотелось бы отметить ряд отечественных коллективных трудов, в которых развернуто многообразие современных подходов к изучению массмедиа, популярного искусства, социокультурных явлений, урбанистических проблем, – «Город развлечений», «Опыт повседневности», «Развлечение и искусство», «Миф и художественное сознание XX века», «Ночь: ритуалы, искусство, развлечение», «Телевидение между искусством и массмедиа», «Литература в зеркале медиа», «Кино в меняющемся мире», «Экранная культура. Теоретические проблемы», «Художественная аура», «Города мира – мир города», а также последние выпуски альманаха «Наука телевидения»¹¹.

Первый раздел книги посвящен междуэкранной городской среде и воплощает ракурс антропологии медиа, который на сегодняшний день является перспективным научным подходом, поскольку подразумевает не изолированное сосредоточение на электронных массмедиа как основной и, как сегодня кажется, самой могущественной форме медийности, но на всем комплексе медиа явлений в повседневном времени и пространстве. Традиции антропологии медиа воплощены, в частности, в статьях научного журнала «Этнографическое обозрение», посвященного медийному пространству современной культуры¹².

⁸ *Negroponte N.* Being Digital. New York: Vintage Books, A Division of Random House, Inc., 2015; Burnett R., Marshall P. D. Web Theory: An Introduction. London, New York: Routledge, 2004.

⁹ *Николаева Е.В.* Фракталы городской культуры. СПб.: Страта, 2014.

¹⁰ *Дуков Е.В.* Концерт в истории западноевропейской культуры. Очерки истории социального бытия искусства. М.: Государственный институт искусствознания, 1999; *Разлогов К.Э.* Искусство экрана от синемаатографа до Интернета. М.: РОС-СПЭН, 2010; *Костина А.В.* Теоретические проблемы современной культурологии. М.: URSS, 2009; *Розин В.М.* Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. М.: URSS, 2006; *Беспалов О.В.* Символическое и дословное в искусстве XX века. М.: Памятники исторической мысли, 2010; *Ступин С.С.* Феномен открытой формы в искусстве XX века. М.: Индрик, 2011.

¹¹ Город развлечений. Наблюдения, анализы, сюжеты / Отв. ред. Е.В. Дуков. СПб.: Дмитрий Буланин, 2007; Миф и художественное сознание XX века. Отв. ред. Н.А. Хренов. М.: Канон+, 2011; Ночь: ритуалы, искусство, развлечение / Отв. ред. Е.В. Дуков. М.: Государственный институт искусствознания, 2014; Опыт повседневности / Ред. – сост. К.Г. Богемская, М.В. Юнисов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2005; Развлечение и искусство / Отв. ред. Е.В. Дуков. СПб.: Алетейя, 2008; Телевидение между искусством и массмедиа / Отв. ред. А.С. Вартанов. М.: Государственный институт искусствознания, 2014; Литература в зеркале медиа. М.: Издательские решения. Ридеро, 2016; Кино в меняющемся мире. М.: Издательские решения. Ридеро, 2016; Экранная культура. Теоретические проблемы / Отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012; Художественная аура. Истоки, восприятие, мифология / Отв. ред. О.А. Кривцун. М.: Индрик, 2011; Города мира – мир города. М.: НИИ ПАХ, 2009; Наука телевидения. Вып. 12 / Сост. Е.В. Дуков. М.: Институт кино и телевидения (ГИТР), Государственный институт искусствознания, 2016; Наука телевидения и экранных искусств. Вып. 13 / Сост. Е.В. Дуков. М.: Институт кино и телевидения (ГИТР), Государственный институт искусствознания, 2017.

¹² Этнографическое обозрение. № 4. 2015. Ответственный редактор номера – Новикова А.А.

В своем стремлении к систематизации вариантов взаимодействия человека с экранными устройствами мы обратились к более широкому проблемному полю, исследуемому в зарубежных трудах о публичном пространстве (нередко с опорой на известную концепцию публичной сферы Юргена Хабермаса), об урбанистической среде, социокультурной роли массмедиа, в том числе это труды Паркинсона, Тонкисса, Верхоефф, Оже и других¹³.

Также нам показались существенными работы Ю.А. Богомолова, А.С. Варганова и Н.А. Хренова¹⁴, посвященные экранному творчеству, и разработки проблем восприятия телевидения и телереальности в работах О.В. Сергеевой и А.А. Новиковой¹⁵.

Рассмотрение современной системы многоэкранного повседневного пространства привело к необходимости заглянуть в предысторию той ситуации, которую мы все наблюдаем в наши дни. Обращение к доэкранным истории медиа происходит во втором разделе книги, выявляющем соотношенность современных моделей медиа и экранной реальности с многими старинными архетипами зрелищной культуры. Как нам представляется, научное направление «археологии медиа», от Жоржа Садуля до Герберта и Хухтамо¹⁶, накопило обширный материал, связанный с техническим прогрессом в сфере носителей визуальной материи. Гораздо менее разработаны вопросы, связанные с закономерностью постепенного вызревания чисто визуальной технической культуры в пространстве зрелищно-визуальных форм. Эти вопросы и являются в данной случае основными. Во втором разделе мы продолжаем свои рассуждения о бесплотной, непредметной археологии медиа, начатые в моей монографии «Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века»¹⁷.

Обращение к прошлому повседневности и искусства, к «археологии медиа» позволяет наблюдать культурную картину мира начала XXI столетия как закономерную стадию в истории культуры и искусства. Феноменальная популярность экранной культуры, бум компьютеризации предстают в контексте своей зрелищной предыстории вполне логичными и неизбежными. Вопросы предыстории современных экранных средств интерпретируются не с социологических позиций, но с точки зрения истории культуры и искусства, с опорой на исследования Е.Д. Уваровой, Е.А. Сариевой, М.В. Скржинской, С.В. Стахорского, Д.В. Трубочкина, В.Т. Стигнеева, М.И. Козьяковой¹⁸ и ряда зарубежных исследователей зрелищных форм.

Традиционно остаются в центре внимания работы Бодрийяра, Вирильо, Киттлера, Фуко, Ле Гоффа, Элиаса, Гуревича, Кнабе¹⁹, позволяя *Toward an Archaeology of the Screen. // ICINICS*

¹³ *Parkinson J.R. Democracy & Public Space: The Physical Sites of Democratic Performance. Oxford. Oxford University Press, 2012; Tonkiss F. Space, the City and Social Theory Social Relations and Urban Forms. Cambridge: Polity Press, 2005; Verhoeff N. Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation. Amsterdam. Amsterdam University Press, 2012; Auge M. Non-places Introduction to an anthropology of supermodernity / Translated by Howe J. London, New York, Croydon. Bookmargue Ltd., 1995. Global Cities, Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age / Ed. By L. Krause and P. Petro. Rutgers.: Rutgers University Press, 2003.*

¹⁴ *Богомолов Ю.А. Хроника пикирующего телевидения. М.: МИК, 2004; Богомолов Ю.А. Прогулки с мышкой. Заметки гуманитария на полях общественно-художественной жизни. М.: МИК, 2014; Варганов А.С. От фото до видео. М.: Искусство, 1996; Варганов А.С. Актуальные проблемы телевизионного творчества. На телевизионных подмостках. М.: Высшая школа, 2003.*

¹⁵ *Сергеева О.В. Домашний телевизор. Экранная культура в пространстве повседневности. СПб.: Изд-во С.-Петербургского ун-та, 2009; Новикова А.А. Телевизионная реальность. Экранная интерпретация действительности. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2013.*

¹⁶ *Садуль Ж. Всеобщая история кино. В 7 т. Т. 1. М.: Искусство, 1958; Herbert S. A History of Pre-Cinema. London: Routledge, 2000; Huhntamo E. Elements of Screenology age. V. 7. Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences, 2004. P. 31–82.*

¹⁷ *Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012.*

¹⁸ *Уварова Е.Д. Эстрадный театр. Миниатюры, обозрения, мюзик-холлы. 1945–1990. М.: Топ Юнион, 2011; Сариева Е.А. Развлечения в старой Москве. Очерки истории (60–80-е гг. XIX века). М.: Государственный институт искусствознания, 2013; Скржинская М.В. Древнегреческие праздники в Элладе и Северном Причерноморье. СПб.: Алетейя, 2010; Стахорский С.В. Театральная культура Древней Руси. М.: ГИТР, 2012; Стигнеев В.Т. Век фотографии. 1894–1994. М.: URSS, 2005; Стигнеев В.Т. Фототворчество России. История, развитие и современное состояние фотолюбительства. М.: Планета, 1990; Трубочкин Д.В. «Все в порядке! Старец пляшет...» Римская комедия плаща в действии. М.: ГИТИС, 2005; Козьякова М.И. Исторический этикет. М.: Согласие, 2016.*

¹⁹ *Бодрийяр Ж. К критике политической экономии знака. М.: Библион-Русская книга, 2003; Бодрийяр Ж. Система вещей.*

International Studies of the Modern Im ющие воссоздать многие аспекты социокультурного развития Европы и опереться на исследовательские методы, уже успевшие образовать разветвленную научную традицию. Принципиальными являются названия глав «К истории общего социального тела в Новое и Новейшее время» и «Интернет. Культура неотцензированного большинства». Первое отсылает к концепции Ле Гоффа, рассматривающего европейский социум как своего рода тело. Второе – к концепции Гуревича, существенно раздвигающего границы обзора средневековой культуры. Многие сегодняшние процессы, связанные с новыми экранными устройствами, оказываются продолжением явлений, в значительной мере ассоциировавшихся со средневековой культурой. В том числе невозможно описать коммуникационную революцию сегодняшнего дня без обновления идеи социума-тела. Невозможно составить разностороннее представление об экранных художественных формах, оставаясь лишь в границах обзора профессионального искусства. Формирование новых повседневных традиций, расцвет любительского творчества, гигантское количество гибридных экранных форм и интенсивный взаимообмен массового, популярного и высокого, изощренного искусства формальными приемами и смысловыми звеньями определяют современность, диктуя новые исследовательские повороты.

Продолжает книгу третий раздел – о саморефлексии медиа. Современная реальность и искусство как бы постоянно обмениваются впечатлениями о технике медиа, о состоянии медийной среды и специфике ее активных действующих лиц. Напряженная саморефлексия экранной культуры является неотъемлемой частью современности. Кино более, нежели другие экранные искусства, склонно многократно «возвращать портрет» эпохе экранного бума. Поэтому, рассматривая телевидение и компьютерную культуру, мы все-таки уделяем наибольшее внимание кинематографическому искусству, обращаясь также к трудам В.И. Михалковича, Д.А. Салынского, Ю.А. Богомолова, Н.А. Хренова и др.²⁰

Кино продолжает оставаться главнейшим из экранных видов художественной реальности, поскольку его произведения готовы воспринимать и люди старших поколений, сравнительно чуждые компьютерной культуре, в особенности игровой, и молодые поколения, нередко открывающие для себя кино одновременно, а то и позже компьютерных развлечений. К тому же именно кино на сегодняшний день наиболее автономно и хотя бы чисто технически менее напрямую зависит от тесных уз социомедийной сети в отличие от телевидения, компьютера, мобильных экранов. Кино, старейшее из перечисленных экранных форм, успело выработать в себе навыки импирически чуткого и даже в чем-то аналитического взгляда на современность. Оно зорко отмечает новые тенденции в бытовании средств коммуникации, отображения и моделирования реальности, во взаимодействии людей с визуальной техникой и вездесущей медийностью.

Завершает книгу раздел о саморефлексии современности, перманентно происходящей в различных видах визуальной культуры. Подробно эта рефлексия рассматривается в пространстве профессионального кино и любительского визуального интернет-творчества. Принципиально важно сочетание размышлений о высоком искусстве кино и о популярном развлекательном кинематографе, поскольку на сегодняшний день между ними существуют тесные взаимосвязи и взаимообмен темами, мотивами, образами. Помимо того, что популярное искус-

М.: Рудомино, 1995; *Вирильо П.* Машина зрения. СПб.: Наука, 2004; *Киттлер Ф.* Оптические медиа. М.: Логос/Гнозис, letterga.org, 1999; *Фуко М.* Надзирать и наказывать. М.: Ad Marginem, 1999; *Ле Гофф Ж.* Цивилизация средневекового Запада. М.: Прогресс-академия, 1992; *Ле Гофф, Трюон Н.* История тела в средние века. М.: Текст, 2008; *Гуревич А.Я.* Средневековый мир: культура безмолвствующего большинства. М., 1990; *Киабе Г.С.* Европа с Римским наследием и без него. СПб.: Нестор-История, 2011. *Элиас Н.* О процессе цивилизации. Социогенетические и психогенетические исследования. В 2 т. М. – СПб.: Университетская книга, 2001.

²⁰ *Михалкович В.И.* Избранные российские киносыны. М.: Аграф, 2006; *Салынский Д.А.* Киногерменевтика Тарковского. М.: Продюсерский центр «Квадрига», 2009; *Богомолов Ю.А.* Между мифом и искусством. М.: Государственный институт искусствознания, 1999; *Хренов Н.А.* Кино. Реабилитация архетипической реальности. М.: Аграф, 2006.

ство обретает еще более интенсивную циркуляцию в современной медийной среде, оно видоизменяется внутренне.

Если 30–50 лет назад популярный фильм, претендующий на относительную художественную оригинальность в симбиозе с развлекательностью, словно говорил зрителям: «Давайте-ка развлечемся, давайте-ка отлично проведем время!», то сегодня аналогичный популярный фильм внутренне транслирует другую идею: «Давайте еще раз обсудим наши серьезные проблемы в комфортной для восприятия форме...»

Популярное искусство, претендующее на интерес сколько-нибудь думающей аудитории, перестает быть беззаботным и расслабляющим. Некоторые созвучия идее о значимости популярного искусства содержатся в труде Мукеджи и Шадсона²¹. Также мы ощущаем родственность своих принципов изучения популярного искусства с подходами зарубежных исследователей, участников коллективных трудов «Психология Дэвида Линча», «Психология Гарри Поттера...», «Античный мир немое кино», «Зомби-Ренессанс в популярной культуре»²², исходящих из убеждения в плодотворности изучения произведений различных художественных достоинств как носителей определенных содержательных пластов, востребованных стихийным развитием культуры.

Современная эпоха обрушивает на воспринимающего субъекта такой гигантский образно-информационный поток, что законы воздействия и восприятия трансформируются. Особую власть над аудиторией обретают клише, поскольку именно они быстрее усваиваются, апеллируя к уже устоявшимся, многократно варьируемым знаниям и представлениям. Художественные клише помогают человеку ориентироваться в плотном медийном пространстве, несут в себе «ссылки» на аналогичные художественные образы и сюжетные звенья, на целые ряды мотивов и ассоциаций. И в то же время в симбиозе со знакомыми клише в сознание проще входят новые концептуальные повороты, новые образы и мотивы, транслирующие непривычное содержание.

Показательно то, что в заключении одной из своих статей, посвященных образу города в популярном кино, К.Э. Разлогов пишет о той роли, которую играют популярное искусство и повседневная городская среда во взаимодействии различных профессиональных сообществ: «Взаимодействие это практически осуществляется на совершенно ином уровне и в принципиально иной сфере: оно происходит в мегаполисе массовой культуры, где новые научные идеи преломляются сквозь призму научно-популярных фильмов и изданий, массовых журналов, телевизионных и радиопередач, да и повседневного общения, перерабатывающего передовые научные гипотезы в удобоваримую для всех (в том числе для деятелей культуры) форму реальных или вымышленных сюжетных коллизий, межличностных конфликтов и драматических столкновений.

Именно здесь, в повседневной городской жизни, вкупе с политическими новостями, рекламой и телевизионными играми узкий специалист волей-неволей сталкивается с параллельными проблемами, волнующими деятелей других специальностей, а в конечном итоге – культурой всего человечества. Здесь, на улицах мегаполиса, на страницах печати, на теле- и киноэкранах, в Интернете происходит взаимодействие, вызывающее структурные сдвиги внутри той или иной социокультурной или научной сферы»²³.

²¹ Mukerji Ch., Schudson M. Introduction. Rethinking Popular Culture // Rethinking popular culture. Contemporary perspectives in cultural studies. Oxford, 1991. P. 1–61.

²² The Philosophy of David Lynch / Ed. By Devlin W. J. and Biderman Sh. Lexington. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011; The Psychology of Harry Potter. An Unauthorized Examination of the Boy Who Lived / Ed. by Mulholland N., PhD. Dallas. Texas: Benbella Books, Inc., 2006; The Ancient World of Silent Cinema / Ed. by P. Michelakis and M. Wyke Cambridge: Cambridge University Press, 2013; The Zombie Renaissance in Popular Culture / Ed. by L. Hubner, M. Leaning, P. Manning. Winchester: University of Winchester, 2015.

²³ Разлогов К.Э. Образ города в киноискусстве. Между «Метрополисом» и «Матрицей» // Города мира – мир города. М.: НИИ ПАХ, 2009. С. 93.

Осуществляя селекцию произведений визуальной культуры для их разбора, мы стремились обойти те произведения, которые, на наш взгляд, представляют форму, созданную прежде всего для управления эмоциями воспринимающего, для доставления ему желаемых поверхностных переживаний виртуального ужаса, волнения, чувства нарастающей опасности, умиления, восхищения, удивления, зависти и пр. К управлению зрительскими эмоциями стремится любое искусство. Популярное коммерческое искусство ставит целью предоставить аудитории максимум приятных сиюминутных переживаний от аудиовизуальной материи. Однако если этим и ограничиваются сверхзадачи произведения, то все выразительные средства и содержательные элементы функционируют как «эмоциональный тренажер». Это низшая форма коммерческого или пропагандистского искусства, преследующая сугубо нехудожественные цели.

Основным критерием для селекции рассматриваемых произведений было наличие в их материи высокоактуального смыслового поля, прочно связанного с острыми, полемичными вопросами, волнующими современных людей. Наличие такого поля не отрицает возможности художественного несовершенства произведения. Типичным вариантом художественных проблем в сегодняшних популярных произведениях является малая связность всех звеньев формы, малая проработанность логики сюжетных переходов и внутреннего наполнения образов второстепенных и эпизодических героев. Нередко кажется, что перед нами набросок, черновик с чертами художественной небрежности или грубоватой ремесленности. Однако среди несуразностей, эстетических разрывов и эклектических нагромождений очевидно развитие актуальных «ключевых мотивов»²⁴ современности, весьма осмысленных и содержательно насыщенных деталей. Произведение бывает похоже на перечень так называемых «ключевых слов» эпохи, начертанных, быть может, крайне небрежно, без стилистических изысков, но улавливающих нечто весьма существенное в тех процессах, которыми живет современное общество.

В данной книге рассматривается популярное визуальное искусство, говорящее дискуссионными смыслами, в обсуждении которых современное человечество испытывает особую потребность, будучи до известной степени равнодушно к формальным изыскам, к культуре строения целостной художественной формы. Популярное искусство движется по сложной, изменчивой социальной повседневности вместе с человеком и спонтанно воплощает состояние внутреннего мира современного человека.

В то же время мы останавливаемся и на произведениях, обладающих статусом серьезного искусства. Если первые по традиции стремятся тонизировать и вдохновлять, ища пути гармонизации образа мира, то вторые, напротив, стараются как можно более впечатляюще передать глубину жизненных противоречий, заглянуть в бездну неразрешимых конфликтов. В процессе размышлений о современной визуальной культуре и современности как таковой в данной книге происходит обращение к произведениям Андрея Тарковского, Александра Сокурова, Алексея Германа, Вадима Абдрашитова, Леонида Лопушанского, Никиты Михалкова, Алексея Балабанова, Тимура Бекмамбетова, Андрея Звягинцева, Анны Меликян, Сергея Лобана, Бориса Хлебникова. А также – Кшиштоффа Занусси, Эмира Кустурицы, Михаэля Ханеке, Роя Андерссона, Тора Фридриксона, Тома Тыквера, Энди и Ланы Вачовски, Стивена Маккуина, Стивена Содеберга, Кена Лоуча, Стивена Спилберга, Люка Бессона, Бертрана Блие, Кэтрин Бигелу и др. Также мы посчитали необходимым обратиться к некоторым мотивам наиболее значимых для современного периода кинофильмов, киносериалов и телесериалов – такие как британский сериал «Шерлок», российский новый сериал «Шерлок Холмс», «Игра престолов», «Голодные игры», «Сумерки...», «Ночной дозор», «Дневной дозор», «Улицы разбитых

²⁴ «Ключевые слова» неслучайно принято писать перед началом научных статей, тем самым обозначая понятийно-тематическое поле исследования.

фонарей», «Казино “Рояль”», «Человек-паук», «Бэтмен», «Невероятный Халк», «Матрица...». Кроме того, рассматривается несколько эстрадных клипов. Важно, что все эти визуальные произведения пользуются незаурядным успехом во многих странах, а стало быть, имеют возможность вести внутренний диалог с огромной мировой аудиторией и воздействовать на современное сознание.

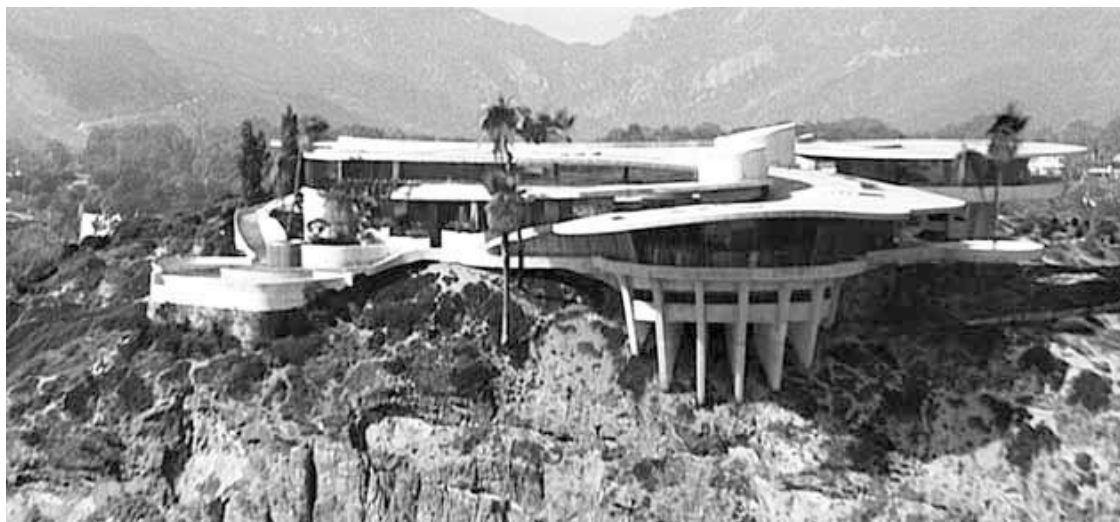
Предвидения в искусстве XX века

В сегодняшней реальности середины 2010-х годов периодически возникает чувство, что многое из того, что может показаться ультрасовременным, мы уже где-то видели. Многие мотивы, ситуации и даже визуальные образы сегодняшней визуальной культуры кажутся высокоактуальными и ярко характеризующими именно начало нового века. Однако по сути они продолжают художественные линии, обозначившиеся еще в прошлом столетии.

Нельзя отделаться от ощущения, что резиденция отца Ихтиандра, выдающегося ученого, мечтающего о создании подводной республики и способного осуществлять трансплантацию жабр людям, сходна по своим очертаниям и расположению с домом Тони Старка, Железного человека. В обоих сюжетах это большой, напичканный сложной машинерией дом на самом краю отвесной скалы, обрывающейся в бушующее море. В обоих домах есть подземелье, только используется оно по-разному. В «Человеке-амфибии» прозрачный короб лифта с круглой капсулой-кабиной внутри предвещает современный дизайн лифта во многих торгово-досуговых и деловых центрах. Более скромные варианты, но тоже модернизированного прозрачного лифта имелись и в нашей анимации, например в «Ну, погоди!».

Вера в универсальность гуманистического начала, не зависящего от происхождения индивида и способного приживаться в антропоморфном клоне, была внятно воплощена еще в «Дознании пилота Пиркса» (1978, советско-польская экранизация повести «Дознание» Станислава Лема, режиссер Марек Пестрак). Сегодня это один из ключевых мотивов фантастического кино, от «Облачного атласа» до «Прометея», «Обливиона».

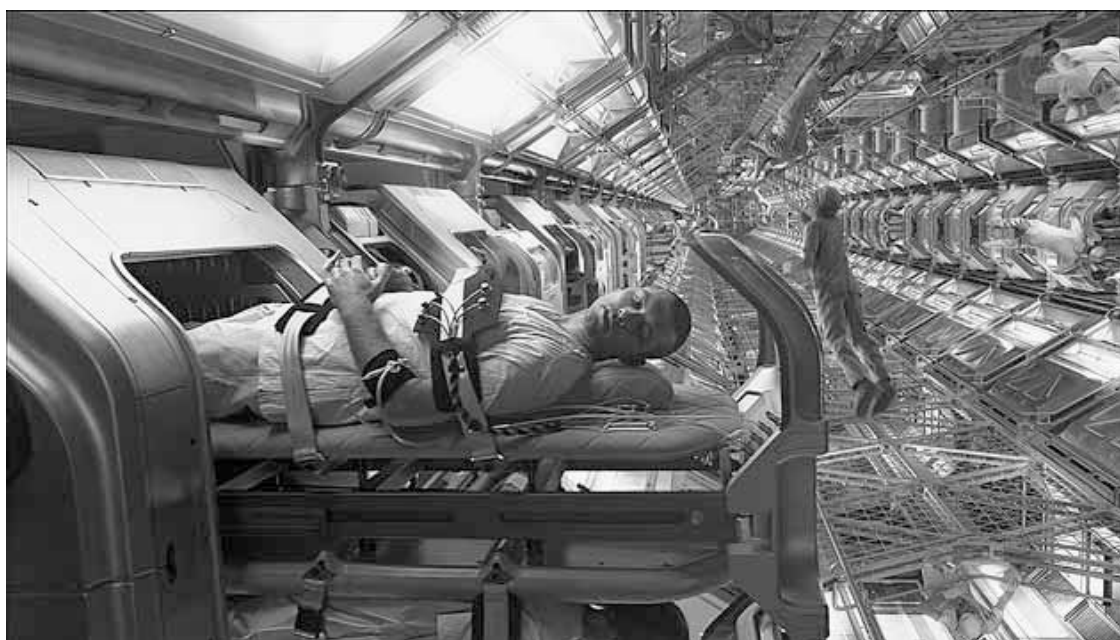




Паническая боязнь смерти и жажда каким-либо способом обеспечить себе «кусочек» вечности, обзавестись возможностью продления индивидуального бытия – сегодня превратившиеся в навязчивый мотив самых разных кинокартин, уж не говоря об индустрии косметологии, – воплотились еще в 1974 году в фильме «Бегство мистера Мак-Кинли» (режиссер Михаил Швейцер, по киноповести Леонида Леонова), действие которого происходило в фантазийной капиталистической стране. Обеспечение жизни клиентов в капсулах, с погружением их в многолетний сон, чем-то неуловимо похоже и на коммерциализацию долгого сна в «Ванильном небе» («Vanilla Sky», 2001, режиссер Кэмерон Кроу). У клиентов глобальной фирмы сновидений параллельная, купленная заранее жизнь во сне может подменять реальную судьбу в реальном мире, полностью дезориентируя человека и позволяя ему путать иллюзорное и подлинное. Пребывающие в длительном сне герои, уложенные в капсулы и движущиеся сквозь космические просторы или ждущие прибытия астронавтов, являются регулярным мотивом современной кинофантастики («Аватар», «Интерстеллар», «Обливион» и пр.), но свою жизнь в кино они начинали еще в «Космической одиссее...» Кубрика, только не играли там столь активной роли, как в сегодняшних киноопусах.



Бритоголовые героини, страдающие или воинственные, образовывали целую линию в позднесоветском кинематографе, о чем нами была написана глава «Самый короткий остриг» в книге «Советская культура в движении...»²⁵, где разбирались вариации обозначенного образа в «Начале» с образом Паши Строгановой (Инна Чурикова), «Чучеле» с образом Лены Бессольцевой (Кристина Орбакайте), «Через тернии к звездам» с образом Нийи (Елена Метелкина) и пр. Сегодня аналогичная линия, акцентирующая либо жестокость неизлечимой болезни, либо непримиримость индивидуализма и жестокость истязаний человека в социуме, расцвела в один из магистральных мотивов как широко популярного, так и более серьезного кино. От героини Кейт Бланшетт в «Рае» («Heaven», 2002) Тома Тыквера и до матери Козетты в исполнении Энн Хэтэуэй в мюзикле «Отверженные» («Les Misérables», 2012), от умирающей от рака героини Мии Васиковски в «Не сдавайся» («Restless», 2011, режиссер Гас Ван Сент), героинь Натали Портман в «V – значит Вендетта» («V for Vendetta», 2006, режиссер Дж. Мактиг, сценаристы Энди и Лана Вачовски) и «Призраках Гойи» («Goya's Ghosts», 2006, режиссер Милош Форман) до апокалиптической однурукой амазонки в исполнении Шарлиз Терон в «Безумном Максе...» («Mad Max: Fury Road», 2015, режиссер Джордж Миллер) – многие красавицы мирового кино готовы предстать грубо и жестоко «обкусанными» ножницами или обритыми, лишенными эстетически привлекательной копны волос, воплощая невозможность сохранять традиционную женственность в жестоком и страшном мире, не щадящем ни красивых, ни слабых, ни молодых, ни старых.



²⁵ Сальникова Е.В. Советская культура в движении. От середины 1930-х к середине 1980-х. Визуальные образы, герои, сюжеты. М.: URSS, 2014. С. 419.



В «Хрониках Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф»²⁶ (2005) Льва Аслана, короля волшебной страны, подвергают острижению после того, как его захватывает в плен злая волшебница. Лев лежит поверженный, с искромсанной гривой, с неровными, короткими остатками шерсти. Острижение равносильно казни. Насильственное острижение служит образом надругательства над личностью, о ком бы ни шла речь. Даже если перед нами не самое добродетельное существо, в процессе надругательства становится очевидной гнусность именно чинителей расправы, хотя они могут преследовать благие цели. Так, в сериале «Игра престолов» («Game of Thrones», с 2011) в 10-й серии 5-го сезона пострижение королевы Цирцеи (Лена Хиди), развратной и способной на злодеяние, как и последующий прогон ее, полностью обнаженной, по улицам города, под осуждающие возгласы беснующейся толпы, указывает не на грехи Цирцеи, а на всю удаленность ее судей от подлинной добродетели и милосердия.

²⁶ The Chronicles of Narnia, The Lion, the Witch and the Wardrobe. Фильм режиссера Эндрю Адамсона по одноименной повести Клайва Льюиса из серии «Хроники Нарнии».

Одними из центральных образов нашей эпохи становятся образы так называемого «человека с ограниченными возможностями»²⁷, чело века с антиэстетической внешностью, наконец, маленького человека в прямом смысле слова. В западном кино эта линия из фантазийного кино («Человек-слон» Дэвида Линча, «Газонокосильщик») распространилась в реалистическое в начале 1990-х, когда ирландский фильм «Моя левая нога» («My Left Foot», 1989, режиссер Джим Шеридан) был удостоен ряда престижных наград, включая «Оскар». «Форрест Гамп» («Forrest Gump», 1994) Земекиса воспел человека с «интеллектуальными способностями ниже нормы» как человека естественного, живущего простыми нравственными истинами и сильными глубокими чувствами, интуитивно ощущающего правильный модус бытия и близкого сказочному дурачку, то есть идеальному и везучему герою, которого бережет судьба.

В экранизациях романов о Гарри Поттере люди с маленьким ростом приглашались для исполнения ролей гоблинов, работников большого банка, где волшебники хранят золото и магические предметы. Апофеоза же линия достигает во второй половине 2010-х, когда звездой становится актер Питер Динклейдж, с ростом 134 см, сыгравший ученого Боливара Траска в «Люди X: Дни минувшего будущего» («X-Men: Days of Future Past», 2014) и, что гораздо существеннее, одного из главных героев сериала «Игра престолов» Тириона Ланнистера, представителя могущественной династии, умного и остроумного героя, вызывающего сочувствие.

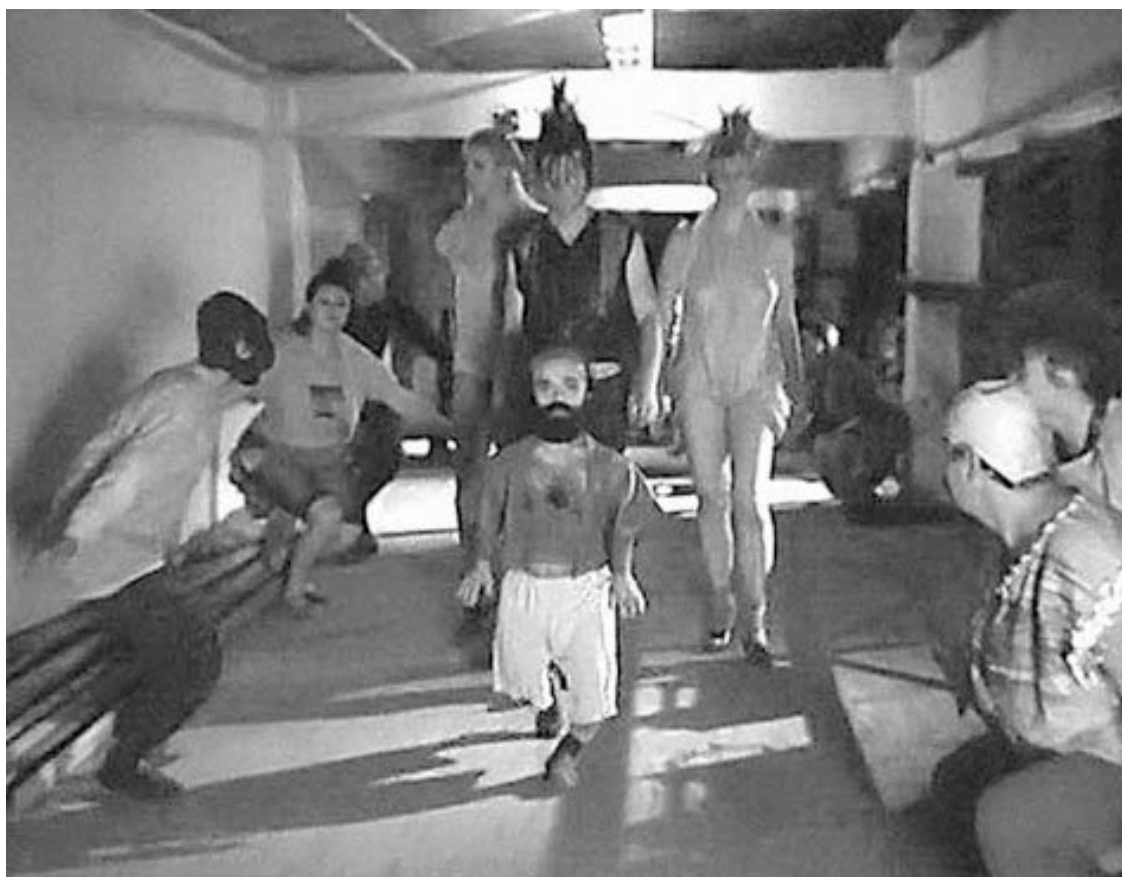
В отечественном же кино тема маленького взрослого человека прозвучала уже в «АССЕ» (1987) Сергея Соловьева, где отдельную линию образует судьба лилипута Альберта (Виктор Бешляга), которого Крымов (Станислав Говорухин) принуждает украсть ценную скрипку и который, понимая всю безвыходность своего положения, бросается в море во время прогулки на пароходе. В более позднем фильме Соловьева «Дом под звездным небом» (1991) был создан образ Бориса Башкирцева (Владимир Федоров), старшего сына академика и общественного деятеля Башкирцева (Михаил Ульянов). Борис – карлик, ведущий полноценную жизнь, имеющий семью и готовый увезти в Нью-Йорк всех оставшихся в живых родственников после того, как отца зверски убивают неизвестные, а в лесу, где стоит дачный дом семьи, поселяется нечистая сила. В образе Бориса воплотилась идея независимости понятия нормы и нормальности от роста человека, от его внешности. В современном образе Тириона Ланнистера эта тема развивается во взаимодействии с темой вечного изгойства человека, не отвечающего представлениям о физической нормальности. В целом же обозначенный выше спектр образов воплощает потерянность, сознание социальной и физической слабости современного человека, претерпевающего неуважение со стороны окружающего мира.

²⁷ Данная официальная формулировка, прижившаяся в разных языковых структурах, создает мифологию человека без видимых изъянов как существа с неорганиченными возможностями, то есть безграничными. Всякий рядовой, ничем не примечательный, не обладающий никакими особыми талантами и достижениями индивид может ощущать свое «божественное» могущество. Однако не стоит забывать о том, что человек как таковой – это существо с ограниченными возможностями, он не может всего и всегда, его физические и душевные силы имеют границы, у разных людей они разные, но они всегда есть.



Тема индивидуального и коллективного изгойства звучит и применительно к героям, претендующим на суперменские качества, захватывая все более широкий спектр произведений, от фэнтези и криминальных драм до научной фантастики («Дивергент 2: Инсургент», «The Divergent Series: Insurgent», 2015) и авантюрно-фантастического триллера («Миссия невыполнима 5: Племя изгоев», «Mission Impossible: Rogue Nation», 2015).

Мотив полета в никуда характерен для отечественного постсоветского кино, ощущающего необходимость прорыва за пределы реалистической ткани тогда, когда требуется обозначить крайнюю степень расхождения героев и социальной действительности, невозможность человека найти свое место в окружающем мире. Угнанный паровоз уносил в небесную высь несчастных люмпенизированных пенсионеров в «Небесах обетованных» (1991) Эльдара Рязанова, и бездомные собаки поднимались вслед за паровозом и неслись следом по небу как почетный космический эскорт тех, для кого родная страна перестала быть своей и родной. В финале «Дома под звездным небом» (1991) Сергея Соловьева пара юных героев, утративших семью и защиту, залезла в воздушный шар и улетала в нем, не представляя, где можно обрести приют и безопасность. Они чувствовали, что на всей земле огромной страны для них нет места. В «Сочинении ко Дню Победы» (1998) Сергея Урсуляка три друга-фронтовика, попав в ситуацию неразрешимого конфликта с постсоветским бизнесом и властью, угоняли самолет. И он исчезал с радаров, как бы унося героев прочь от постсоветской несправедливости и неуважения к человеку.



В 2002 году на Берлинском Международном кинофестивале с большим успехом был представлен «Рай» Тома Тыквера, герои которого, вступив в неравную схватку с бесчестной властью, оказывались вынуждены спасаться, захватывая вертолет отряда, отправленного на их захват. Вертолет поднимался вверх и исчезал в облаках, тем самым защищая невиновных от закона с помощью их изъятия из социального пространства, где в принципе не может быть счастья, гармонии и справедливости.

В 1996 году на репетициях «Гамлета» в театре «Сатирикон» Роберт Стуруа предлагал сделать сражение Гамлета и Лаэрта бесконтактным, чтобы герои стояли на разных концах авансцены и направляли свои рапиры так, словно на их концах сосредоточена некая энергия, некое духовно-энергетическое послание, способное достигать противника и воздействовать на него. Сегодня трудно отделаться от ощущения, что сама мизансцена и медленные, напряженные движения Гамлета и Лаэрта предвосхищали режим дуэли Гарри Поттера и Волан-де-Морта, вооруженных волшебными палочками.

В кино токи их энергии визуализированы, имеют вид зеленоватой или красноватой неровной линии, подобной электрической дуге. Театр не претендовал на подобные эффекты, однако дистанционное противостояние явно виделось Стуруа гораздо более актуальным, нежели традиционно решенная дуэль. Конечно же, в то время уже существовали «Звездные войны» и компьютерные игры с весьма вариативными формами виртуального оружия персонажей. Однако дело совсем не в сознательных или бессознательных заимствованиях (скорее всего, ни Стуруа, ни многие другие люди театра не интересовались тогда кинофантастикой и компьютерными играми). Компьютерный бум в нашей стране еще только набирал силу. Но важнее другое – эпоха дистанционных, опосредованных форм взаимодействия, в том числе конфликтного, стучалась в наши двери.

Впрочем, и Стуруа был не первым, кто почувствовал новые веяния. Еще гораздо раньше, в середине 1980-х, на сцене Театра им. К.С. Станиславского шел спектакль «Сирано де Бержерак» по пьесе Эдмона Ростана в постановке Бориса Морозова. Режиссура этого спектакля отличалась радикальным освобождением от литературности, повествовательности и обытовленности. И в прологе разворачивалась своего рода пантомима персонажей, вооруженных шпагами и движущихся в замедленном ритме, при котором шпага опять же оказывается воплощением вектора наступательной энергии, а не холодным оружием в прямом смысле слова. «Балет» со шпагами как нельзя лучше выражал опосредованность конфликтов, уколов и смертельных ранений, которые отнюдь не всегда наносятся традиционным оружием. Иногда его роль выполняет несправедливое отношение к человеку, неуважение к поэту, зависть, ненависть или нелюбовь. Мановение шпаги скорее символически выражало суть энергетического посыла, нежели ранило тело героя. Оба режиссерских решения можно считать прологом к современному языку визуальных и пластических образов, фигурирующих в сюжетах совсем иного свойства, однако нередко транслирующих смыслы, в чем-то созвучные смыслам постановок Морозова или Стуруа.

Складывается ощущение, что отечественная культура пришла к выражению некоторых нюансов самоощущения, родственных современным, на несколько десятилетий раньше, потому что мы начали переживать в редуцированном виде некоторые фобии и мечты, характерные для эпохи разочарования в больших надличных ценностях и усталости от давления сильного государства. Запад дожил до подобной усталости несколько позже, уже после того, как обнаружилась нежизнеспособность советского уклада и получило международную публикацию недоверие коммунистической идеологии не со стороны ее всегдашних оппонентов из капиталистических стран, но со стороны бывших приверженцев и значительной части граждан социалистических государств. Конфликт капиталистического и социалистического был как бы фактически деактуализирован самим движением истории. На фоне распада советского лагеря

западный мир волей-неволей был вынужден сосредоточиться на собственных ценностях, казалось бы, победивших.

Однако ввиду реального несовершенства общества как такового, в том числе и общества западного демократического типа, ввиду отсутствия альтернативы, второго полюса, сильного официального врага стало лишь очевиднее, сколь западное общество утомлено собственными, давно уже расшатанными ценностями, собственной, лишь относительно успешной и относительно справедливой государственностью и моралью. Неудовлетворенность социальной реальностью западного мира и ужас ввиду принципиальной неспособности социума быть гармоничным, привели к комплексу мотивов и эмоциональных обертонов, уже проявившихся в позднесоветском искусстве. Не ставя перед собой задачи провести последовательное сопоставление современной и позднесоветской палитры визуальной культуры, мы считаем полезным обозначить само поле переключек и совпадений. Помимо всего прочего оно свидетельствует о том, что мы давно уже вошли в пространство мировой визуальной культуры и далеко не всегда запаздывали, развиваясь в русле западной художественной культуры Нового времени. Иногда наше искусство забегало вперед и было словно одержимо видениями будущего.

Когда-то мы написали, что в финале советского периода у нас складывался комплекс фантомных фобий. Искусство позднего советского времени воплощало проблемы буржуазного общества с таким надрывом и плотоядным рвением, словно говорило о чем-то чрезвычайно родном и неотъемлемо близком именно людям советской страны. Сегодня совершенно очевидно то, что в своих фантазиях наше искусство предчувствовало и заранее проживало те эмоциональные комплексы, которые сегодня становятся магистральными для глобализуемого мира.

Медийный бум

Вместе с тем мы периодически отмечаем сегодня закрепление в повседневности ситуаций, еще невозможных и непредставимых два-три десятилетия назад. Процессы самозапечатления в публичном пространстве превращаются не просто в манию частных граждан, но в официальную деятельность, до известной степени организующую жизнь учреждений. Так, к примеру, школьные будни многих современных первоклашек начинаются не с «урока мужества» или классного часа, посвященного дню знаний, школе, родному городу или стране, а с масштабной фотосессии. В осенние месяцы и в весенние месяцы фотосъемки школьников в стенах родной школы, притом как в традиционном стиле коллективной фотографии класса, так и в стилистике приватного позирования перед камерой, в свободно моделируемых, но постановочных позах, с игровой мимикой и жестикуляцией, на лестницах, перилах, подоконниках, диванчиках коридоров и т. д. Окончание начальной школы подразумевает не только ритуал вручения похвальных грамот за успехи в учебе, спорте и творческой деятельности, но и вручение каждому школьнику персонально скомпанованного фотоальбома, подтверждающего не только его пребывание в коллективе родного класса, но и получение удовольствия от самого нахождения в стенах школы в компании друзей.

Заключительные дни перед уходом на летние каникулы в современных школах нередко ознаменовываются развешиванием множества фотографий, отснятых за весь учебный сезон во время занятий, экскурсий, олимпиад, состязаний, внеклассной активности. Дети ходят по школе как по музею собственной ближней истории школьной жизни. Заклучительные торжественные собрания в финале учебного года и выпуска 4-х классов, а также 9-х и 11-х классов включают в себя длительный показ слайд-шоу на большом экране актового зала – уже обозначенной тематики «школа и радости жизни».

Многие входят в серьезную социальную жизнь, не расставаясь с фотокамерой, со статусом фотографа и объекта фотосессий одновременно. Тем самым подчеркивается, что самозапечатление и самолюбование не являются оппозиционными процессам взросления, получения больших сумм знаний и навыков, но, напротив, остаются неотъемлемой частью обучения и социализации.

В качестве самых важных новостей интернет-порталы могут поместить селфи, сделанное премьер-министром в лифте. Официальные лица государства начинают работать со своим имиджем в тех самых новомодных жанрах, в каких работают рядовые граждане со своими, делая селфи периодически или даже хронически, в процессе повседневной деятельности. Наступает очередная волна жанрового размывания границ официальной и неофициальной культуры, мира частных развлечений и мира большой политики, поскольку все и вся стремится реализовать себя во взаимодействии с новейшими технологиями массмедиа. В нынешней культурной ситуации бывает совершенно невозможно определить, какое явление оказывает влияние, а какое находится под влиянием, поскольку культура в целом развивается как некий бескрайний микс взаимовлияний. В связи с этим нам кажется принципиальной идея, с которой В.М. Петров начинает свое исследование «Социальная и культурная динамика...», – идея об «эволюции некоего *ментального субстрата*, который «диктует требования» ко всем ветвям культуры...»²⁸.

Параллельно с универсализацией статуса объекта визуального запечатления все более распространенным становится и статус наблюдателя, оснащенного средствами технического

²⁸ Петров В.М. Социальная и культурная динамика: методология прогнозирования. Информационный подход. М.: URSS, 2012. С. 9.

запечатления реальности и готового пользоваться этими средствами в самых разных ситуациях.

7 ноября 2009 года в Москве автору данного текста выпало наблюдать шествие сторонников коммунистической идеи. По Тверской шла толпа бедно одетых людей с алыми знаменами и транспарантами. За шествием следила милиция (тогда еще не переименованная в полицию). Но главное, что вдоль тротуара стояли «посторонние» люди совсем иной масти, среди них немало иностранцев. В очень чистой и очень дорогой обуви, в модных пальто и кашне, из-под которых виднелись белоснежные рубашки и дорогие галстуки. Наблюдавшие дамы нередко были в шубах и туфлях – атрибуты людей, не пользующихся общественным транспортом. Все эти господа, находящиеся в центре Москвы в связи с теми или иными личными делами, были вооружены мобильными телефонами и фотоаппаратами, с огромным восторгом снимая шествие. Они явно чувствовали, что случайно оказались свидетелями интересного шоу, которое следует запечатлеть хотя бы потому, что оно красиво. Широкая улица, серая мостовая, молчаливая коммерческая реклама и большие витрины респектабельных магазинов, отели и офисы, блеск ювелирных изделий за фасадными стеклами Тверской – и красные флаги, музыка революционных песен, лишенные дежурной улыбочивости лица демонстрантов. Никаких взаимных возмущений, никакой открытой конфронтации по ту и эту сторону края тротуара. Одни вполне довольны тем, что их снимают. Это даже придает им чувство собственной значимости во враждебном по сути капиталистическом мире. Другие увлечены съемками, находясь на грани благодарности за то, что есть предмет для запечатления на личный электронный носитель. Политическая акция автоматически превращается в фильм, визуальный образ, консервацию интересного воспоминания. Идеологическая неоднородность обитателей российской столицы растворена и смикширована в поведенческих кодах людей начала XXI столетия.

Медиасреда повышает степень обращенности к индивиду, при этом она не всегда пользуется для этого новейшими гаджетами.

Любой элемент пространства и предметного мира сегодня может использоваться для передачи сообщений, для производства высказываний. Не только все, но и всё в прямом смысле слова желает общаться. Можно говорить о тенденции тотального внехудожественного анимизма – неоанимизма в повседневной медийной среде, когда носителями сообщений выступают самые разные предметы или сегменты пространства.

Вещи и социальные институты все активнее пытаются разговаривать или по крайней мере обращаться к индивиду или от его имени – к миру. «Coca-Cola» провела кампанию по превращению каждой бутылочки в именную. На кока-коле теперь может быть написано имя или ласковое прозвище: Вася, Толя, Маша, Настя, Петя, Котик, Тусовщик... Можно встретить взрослых людей, абсолютно серьезно спрашивающих у продавцов, нет ли у них кока-колы с определенным именем и выражающих искреннее сожаление, если искомого имени или прозвища не оказывается. В рекламном же сюжете пес находит свое прозвище Бобик на бутылке напитка, который по всем медицинским соображениям совершенно противопоказан животным. Тем не менее тенденция ясна – выразить жажду успеха через претензию на универсальный характер продукта, а в этой универсальности напитка «для всех» учредить именные порции, как бы реализуя индивидуальную потребность быть названным, запечатленным, учтенным.

Более камерные фирмы и промыслы могут предложить именные ложки, именные полотенца, именные майки, тапочки, кепки. Быть просто уважаемым, но безымянным клиентом и потребителем – вчерашний день. Впрочем, не иметь ни одного неожиданного аватара в интернет-реальности – тоже не современно. Медиасреда стремится максимально расширить выбор между анонимностью и декларацией своего имени и индивидуальности, между игровой анонимностью и игровой самопрезентацией.

Наиболее заметным оригинальным проектом по тотальной анимации цивилизационной среды стало переозвучивание объявлений Московского метро известными актерами и эстрадными звездами. Помимо узнаваемых тембров голоса и интонаций прибавился более разговорный, адресный, рассчитанный на эмоциональное воздействие текст. Если обычное объявление гласит «Не оставляйте свои вещи», анимированный вариант добавляет «Они вам еще пригодятся». Если традиционный безликий вариант объявления просто призывает «Уступайте места инвалидам, пожилым людям, пассажирам с детьми, беременным женщинам», душевный вариант объясняет, почему надо поступать именно так: «Им гораздо труднее, чем другим» или «Это вас облагородит». Называя себя в процессе обращений, артисты, давно уже не спускавшиеся в метро, создают эффект личного присутствия где-то поблизости, в системе подземного транспорта, в единении с рядовыми пассажирами. И люди уже не просто едут в метро, а едут вместе с Михаилом Ефремовым или Светланой Немоляевой.

Несколько позже в метро были запущены поезда, празднующие юбилей Союзмультфильма, раскрашенные сценами из всеми знакомых и любимых анимационных фильмов. Но особенно трогательно звучали голоса анимационных героев, призывающие уступать места пассажирам старшего возраста и беременным женщинам.

Надписи на одноразовых стаканах и тарелках, на листовках, украшающих подносы в кафе фаст-фуда, – все наделено посланиями к потенциальному потребителю, нередко панибратской тональности. «Мой кофе лучше, чем твой кофе», – пишут на стаканах в «МакКофе». Все интерьеры кафе «Теремок», а также одноразовая посуда испещрены рифмованными рекламными надписями.

Майка – любимый тряпичный экран современного мира. Майка несет самые разные надписи, выдержанные в разных жанрах и стилях, выполненные различными шрифтами и сопровождаемые не менее разнообразными изображениями. Майки для фанатов определенных фильмов и сериалов, широко рекламируемые в интернете, превращаются в виртуальную выставку визуальных образов, на все лады варьирующихся узнаваемые образы экранных произведений. Человек, надевающий такую майку, оказывается как бы внутри образно-смыслового поля своего любимого фильма или сериала, работает как «мобильный» экран и одновременно как тело, облекающее бесплотную визуальную форму в посюстороннюю трехмерность человеческой оболочки.

Банкоматы пишут клиентам всевозможные послания, а иногда шлют голосовую информацию. Навигаторы общаются с водителями автотранспорта, создавая эффект незримого присутствия волшебного помощника в салоне. Голосовая информация в банках, транспорте, прочих публичных пространствах все более похожа на индивидуальные обращения, подразумевающие мысленный ответ реципиента. На мобильный телефон и на электронный адрес нередко приходит спам, в котором к вам обращаются по имени. Таким же по сути индивидуально адресованным спамом может оказаться и звонок по обычному городскому телефону. Фирмы, учреждения и службы транслируют свои претензии на общение с конкретными людьми.

Системы бонусов, скидок, накопительных карт пытаются привязать клиента к одному магазину, одной фирме, претендуя на «стабильные отношения». Конечные цели всевозможных акций могут быть весьма неочевидны рядовому покупателю и клиенту. Например, покупатель большого супермаркета при покупке свыше определенной суммы (а иногда и просто так, без всяких условий) может внезапно для себя получить на кассе листовку, позволяющую ему получить подарок в ближайшем ювелирном магазине. Пройдя в этот магазин и предъявив листовку, покупатель узнает, что ему полагается серебряный браслет. Но с одним условием. Он должен сообщить продавцу ювелирного магазина номер своего мобильного телефона. Этот номер тут же проверяют – и он должен зазвучать у покупателя в сумке или кармане. Тем самым подтвердится то, что это реально используемый, действующий номер. И браслет ваш.

И вот, подумав над этой конфигурацией, потенциальный получатель бесплатного браслета отказывается называть номер своего мобильного телефона. Потому что понимает, что именно этот номер является конечной целью ювелирного магазина, стремящегося максимально расширить поиски потенциальных покупателей в эпоху, когда становится слишком очевидна необязательность дорогих украшений. Таким образом, клиент демонстрирует свое беспрецедентно бережное отношение к информации о своем мобильном экранном устройстве – она для него «дороже жемчуга и злата». Разве двадцать и даже десять лет назад мы могли представить такую трансформацию ценностей?

Доминирующей в новой системе ценностей оказывается свобода пользования индивидуальной мобильной электроникой, сохраняющей свою интегрированность в большой информационный мир и отсутствие мусора в виде насильственно транслируемой информации.

Право фильтрации информации, право на отказ от информирования, право избирательной самоизоляции спонтанно выдвигаются на магистраль повседневного отстаивания индивидом своих интересов пользователя, потребителя, воспринимающего субъекта.

Изменения отношений человека с массмедийной сферой хорошо фиксирует искусство разных лет. Еще в самом начале XXI века мы обращали внимание на ситуацию в одной из серий английского сериала «Чисто английское убийство» («Midsomer Murders», с 1997 по настоящее время). Молодой человек, срывающий дурачком, живущий с бабушкой в современной деревне и не способный ни к какой серьезной работе, рассказывал допрашивающим его полицейским, что мечтает стать кинорежиссером. На вопрос, что он для этого делает, персонаж абсолютно невозмутимо и серьезно отвечал, что снимает документальное кино на собственную ручную камеру и выкладывает материалы в интернет. Полицейские смотрели на парня как на полного идиота, поскольку были уверены в тщетности подобного рода усилий по вхождению в сферу профессионального кино. Это не мешало им успешно пользоваться отснятыми киноматериалами чудаковатого деревенского жителя для выяснения сути запутанного преступления²⁹.

Сегодня в реальной жизни многие поступают именно так, как описываемый персонаж. И подобные усилия, как и социализация своих произведений в интернете могут приводить к рождению новых звезд вроде Петра Налича³⁰. Сложилась и сфера интернет-звезд, подписчики видеоблогов которых насчитывают до нескольких миллионов человек. Идея использования интернета для старта какой-либо карьеры практически полностью прижилась и в искусстве, и в реальности. Мотив взаимодействия человека с экранными устройствами прочно закрепился на магистрали художественного кинематографа, чему посвящен третий раздел данной книги.

В фильме 1992 года «Газонокосильщик» («The Lawnmower Man», режиссер Бретт Леонард) речь шла о превращении умственно отсталого молодого человека сначала в полноценного разумного индивида, а затем в сверхчеловека. Импульсом к этому служили не только фантастические эксперименты ученого (Пирс Броснан), подключавшего плохо работающий мозг живого человека к компьютерному «мозгу», но и возможность регулярно играть в компьютерные игры, кстати, вполне похожие на сегодняшние. Учась координировать свои движения и вовремя реагировать на динамику экранной реальности, прежде медлительный и плохо соображающий юноша развивал в себе физические и интеллектуальные способности. Многие современные методики реабилитации для детей с заболеваниями центральной нервной системы и опорно-двигательного аппарата имеют форму полезных компьютерных игр (см. подробнее главу «Современная междуэкранный среда...»). В их процессе ребенок должен научиться координировать свои движения так, чтобы с их помощью он мог грамотно управлять движени-

²⁹ Сальникова Е.В. Виртуальная деревня дистанционной эры // Глобализация в культурологическом измерении: Учеб. пособие / Отв. ред. А.И. Шендрик, А.В. Костина. М.: Изд-во Московского гуманитарного ун-та, 2005. С. 257.

³⁰ Роль интернета в рождении новых звезд проанализирована Е.В. Дуковым на примерах Петра Налича и прочих певцов. См.: Дуков Е.В. Звезды из пробирки // Обсерватория культуры. № 3. 2015. С. 28.

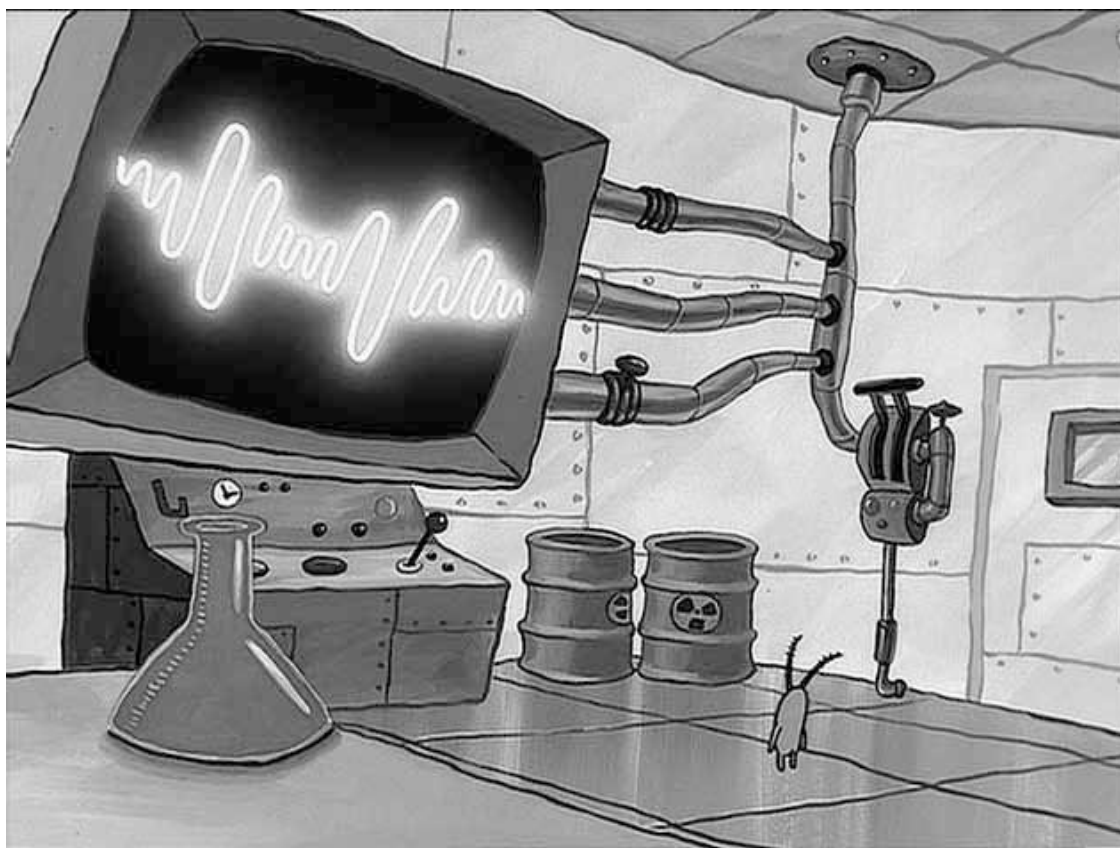
ями компьютерного героя или перемещениями предметов в экранном мире. Практически это воплощение именно того способа преодолеть свои ограниченные возможности, который был показан в «Газонокосильщике» – развлекательном фантастическом художественном фильме.

Как полагают некоторые исследователи, начиная с эпохи распространения цветного кино и телевидения наступает время потребителей, которые желают получать в жизни то, что они увидели на экране и что им понравилось как образ из области экранного мира³¹. Для начала XXI века это уже не сомнительное преувеличение теоретика, но взятая на вооружение практиками искусства и бизнеса концепция взаимодействия с аудиторией. «Мы придумали вот такой мобильный телефон для Тринити, – рассказывает в документальных материалах о съемках «Матрицы» один из членов съемочной группы, – и решили, что, очень возможно, некоторые зрители захотят иметь подобный телефон. Поэтому мы стали думать, в какую компанию нам обратиться с предложением создать такой телефон. Фирма «Samsung» оказалась готова выполнить этот проект...» Искусство выступает заказчиком воплощения тех технических моделей, которые фигурировали именно в художественной материи.

Кино и анимация создают модели общения людей и фантастических существ с компьютерными устройствами или их частями. Мотив этот далеко не нов. Научно-фантастические сюжеты XX века создали множества вариаций подобного общения. Однако там либо оно было отнесено к будущему, либо подавалось как некое неординарное приключение, событие из ряда вон.

Теперь живые герои общаются с техникой как обитатели современности или вполне вероятного и очень близкого будущего, не похожего на научную фантастику. А само общение подается как норма повседневности, как часть быта и социальной среды. У зловредного Планктона из анимационного сериала «Губка Боб...» («Sponge Bob Square Pants», с 1999) есть жена-компьютер Карен, которая может помогать ему осуществлять хитрые замыслы, а может обижаться и восставать против своего супруга.

³¹ Baran S.J., Davis D.K. Mass Communication Theory. Foundations, Ferment and Future. Boston: Cengage Learning, 2012.



Пес по имени Кураж из анимационного сериала «Кураж – трусливый пес» («Courage – the Cowardly Dog», 1999–2002) постоянно вынужден спасать своих хозяев от новых напастей. Кураж вместе со своей доброй хозяйкой Мюриэл и ее злым мужем Юстасом живет в городе под названием Нигде. Это пустошь, посреди которой стоит маленький коттедж. Единственное, откуда Кураж может черпать сведения о том или ином странном явлении, это интернет. Компьютер стоит у него на чердаке. Пес периодически бежит туда, сидит, колотя лапками по клавиатуре и задавая компьютеру вопросы. Тот отвечает, часто невпопад или с издевкой, но это лучше, чем ничего. Страдающему одиночке не к кому обратиться, кроме компьютерного мозга.



На протяжении всего существования киносаги «Звездные войны» («Star Wars», с 1977) роботы являются самыми индивидуализированными и обаятельными персонажами. В эпизоде «Звездные войны: Пробуждение силы» («Star Wars: The Force Awakens», 2015) появляется новый герой – оранжево-белый маленький дроид, который в своих реакциях на происходящее полностью воспроизводит в отвлеченной геометрической конструкции («тело» в виде шара и «голова» в виде полушария) человеческие эмоции, жесты и движения головы, оказываясь самым трогательным и душевным действующим лицом.

У Тони Старка (Роберт Дауни-мл.) в «Железном человеке» («Iron Man», с 2008) говорящий компьютерный мозг по имени Джарвис (голос Пола Беттани) изъясняется всегда вежливо и литературно. В общении с Джарвисом герой проводит немало времени. Для героя «Игры в имитацию» («Imitation Game», 2014, режиссер Мортен Тильдум), гениального криптографа Алана Тьюринга (Бенедикт Камбербетч), компьютер служит символическим замещением его умершего любимого друга, Кристиана. К компьютеру герой склонен относиться как к живому человеку, дороже которого у него никого нет. В «Она» («Her», 2013, режиссер Спайк Джонс) мужчина, тяжело переживающий смерть жены, оказывается способен влюбиться в операционную систему с искусственным интеллектом, которую ему подобрали с учетом его личностной специфики. Эта система называет себя Самантой и разговаривает женским голосом (Скарлет Йохансон), оказываясь гораздо более интересной спутницей жизни, чем живые женщины, окружающие героя. Он влюбляется в Саманту.



Российский анимационный сериал «Фиксики» в своей структуре немного перекликается с «Трое из Простоквашино» Владимира Попова по мотивам повести «Дядя Федор, пес и кот» Эдуарда Успенского, а потому напрашивается на сравнение с позднесоветским хитом. Вместо Дяди Федора тут – мальчик Димдимыч. У него тоже прозвище, которое акцентирует его взрослость, самостоятельность. Он тоже много времени проводит без опеки родителей. У него есть собака, но не говорящая, а самая обыкновенная, Кусачка. Дядя Федор обзаводился волшебными говорящими животными в качестве единственных друзей и уезжал за город, в деревню, а точнее, на дачу, тем самым реализовывая природный миф о золотом веке всеобщего единения, свободы и гармоничной повседневности.



Димдимыч куда-то уезжать не собирается. Более того, он из дома почти не выходит. Другей у него среди сверстников почти нету (не считая одной девочки), так что задание написать сочинение о лучшем друге ставит его в некоторый тупик, вернее, он не может разглашать тайну существования фиксиков – Нолика и Симки, а именно они его лучшие, если не почти единственные, друзья. Фиксики – крошечные детали компьютера, которые помогают Димдимычу справляться с житейскими трудностями технического характера.

На день рождения Димдимыч без всяких заминков получает мечтаемого электронного робота – и более никаких сантиментов. Ни объятий от родителей мы не увидим, ни даже поздравления толком не услышим. Никакого торта со свечами в духе «Мальша и Карлсона».

Никаких духовных дилемм вроде тех, что были у героя Астрид Линдгрен – что лучше, живая реальная собака, которая тебя никогда не оставит, или очень забавный волшебный человечек с пропеллером, который то прилетает, то исчезает, поскольку является вольной птицей, а не ручным питомцем. С роботом не может сравниться ничто. Проблема лишь в том, чтобы его не сломать до дня рождения, как случайно получилось у папы. Фиксики Нолик и Симка чинят робота, пока папа спит.

Родители, вручив подарок, удаляются, а Димдимыч остается абсолютно один – с роботом, Симкой и Ноликом. Каждая серия – какое-то приключение в рамках квартиры. Например, Симка и Нолик помогают Димдимычу собрать рассыпавшиеся инструменты папы и объясняют, что для чего предназначено. Или решается вопрос о том, почему в микроволновку нельзя класть вилку. Или – почему электроический чайник сам отключается, когда закипает. Мудрый старый фиксик дает умные комментарии и делает исторические экскурсы, взрослые фиксики среднего возраста помогают Нолику и Симке. В целом перед нами абсолютно самодостаточный мир электронной душевности и духовности, где не знают, что такое одиночество.

Еще 20–30 лет назад подобная канва целого сериала воспринималась бы как фильм о странном техногенном будущем, научная фантастика с привкусом антиутопизма. Ведь с точки зрения традиционного сознания, жизнь, какой она представлена в «Фиксиках», никак не назовешь интересной и полнокровной. Однако на сегодняшний день это нормальный детский мультсериал на актуальную современную тему – ребенок и электроника, то есть главный друг и партнер ребенка по освоению мира.

Итак, многие произведения визуальной культуры, многие элементы медийной среды прямо или косвенно создают образы будущего, которое отчасти уже наступило, отчасти – моделируется прямо сейчас, в процессе индустриализации дизайна фантастических фильмов, а отчасти было предвидено и предсказано в форме «несерьезных» историй, тонизирующих и будоражащих наше воображение.

Вместе с тем современность как никогда склонна уравнивать культ предвидения и обещания будущего культом прошлого. Одной из наиболее значительных возможностей, которые получил современный пользователь экранных устройств, оказалось право многократного повторения однажды воспринятой образно-информационной материи. Мы начинаем жить в мире бесконечных, ненормированных никем извне повторов. Современный человек ориентирован на возможность регулярно видеть то, что он уже видел и что ему хочется видеть снова и снова. Пересматривать по многу раз не только отдельные программы и фильмы, но целые сериалы, а в сериалах – отдельные сцены. Формируется ощущение, что визуализированное прошлое – в виде завершенных визуальных форм разного жанра и формата – всегда доступно, всегда существует. Это совсем не то прошлое, которое уходит безвозвратно и продолжает жить лишь в человеческой памяти.

Прошлое теперь для многих – это прежде всего законсервированное, сохраненное на искусственных носителях, визуальное произведение. Возникает своего рода «машина прошлого», которая всегда под рукой.

Смотреть и пересматривать картинки из личного прошлого оказывается возможным бесконечно много и часто. Современный ребенок вырастает, регулярно просматривая фотографии и видео, которые относятся к разным периодам его детства. Он очень скоро начинает говорить «а в детстве я...», «как давно я не...» – в то время как раньше такие выражение были свойственны взрослым людям. Его собственная биография иллюзорно увеличивает свой объем. Ребенок, благодаря домашнему, а потом и школьному архиву изображений, знает о себе больше, чем он мог знать раньше, оперирует большим количеством подробностей. Его личное недолгое прошлое информационно уплотняется. Задним числом, с помощью видеоряда, он выучивает наизусть форму и цвет одежды, в какую он был одет тогда, когда еще не обращал

внимания на наряды. Запоминает посуду и обстановку родного дома, «вспоминает» поездки, города, которых без помощи изображений не помнит.

От равнодушия массовизированного общества к своей персоне частный индивид защищается повышенным вниманием к самому себе и перманентной рефлексией над визуальными образами собственной хроники жизни. Эти образы должны прокричать миру о том, что «он есть», и даже «очень есть».

Процессы повторения говорят и о самой потребности в циклическом, повторяемом, что вполне очевидно есть реакция на ускорение технического прогресса и динамику социальных отношений. Также очевидна нарастающая потребность в индивидуальном моделировании циклических временных структур, когда период повторяемости и контент повторения задает сам реципиент. Прежде и то и другое во многом предопределялось религиозными и светскими традициями, повседневными нормами поведения и препровождения времени, одним словом, вневличными социокультурными практиками и институтами. Еще недавно мы не могли просто сесть и посмотреть любимый фильм тогда, когда нам этого хочется. Мы терпеливо ждали, когда этот фильм поставят в линейку телепрограмм или когда он вдруг пойдет в кинотеатре повторного фильма. То есть когда нам позволят его посмотреть еще раз. Телевидение до сих пор остается тем институтом массмедиа, который желает прежде всего регулировать частоту восприятия новостей и соотношение «новых новостей» и «старых новостей»³², то есть уже однажды или многократно повторенных. Катастрофы бывают столь многократно отображаемы на телеэкранах, что зрители начинают испытывать дополнительный стресс от бесконечного визуального возвращения к катастрофическому недавнему прошлому. При включении ТВ в дни, последующие за 11 сентября, могло показаться, что атаки террористов происходят снова или снова, во всяком случае, что их «больше»³³.

Вместе с тем, пересматривая много раз одно и то же, современный человек снижает степень присутствия активной информации в своем жизненном пространстве. Живя в информационном обществе, он как бы отгораживается от большой новостной медийности, выставляя кордон известного, наизусть выученного, предсказуемого. А заодно снижается целеустремленность вектора времени от современности или недавнего прошлого в сторону будущего.

Жанровое искусство, предполагающее активное использование художественных схем, канонов, клише, позволяет зрителю больше расслабиться и отдохнуть. Оно воздействует успокоительно, поскольку опирается на длительные традиции, то есть на многогранное прошлое искусства, многократные вариации и повторы устоявшихся форм. Потому прайм-тайм большинства некабельных коммерческих каналов занят жанровыми экранными произведениями, в которых события разворачиваются так, как уже давно принято, как привыкли снимать и воспринимать. Доля непредсказуемости, доля активности неизвестного будущего в развитии художественной формы сильно снижается.

Формируется и целая линия возвращения старых звезд и старых героев, которые должны ответить потребности зрителей увидеть пролонгацию активной жизни людей, уже перешагнувших за черту среднего возраста в преклонный. В медиасреде, в особенности на телевидении, вперед вырывается жанр юбилейного шоу. Однако юбилеи случаются не каждый день, аудитории хочется видеть старых звезд гораздо чаще.

Возвращения медийных лиц прошлого в современность, в другую медиа- и социореальность – характерная тенденция нашего времени, которое, похоже, боится быть герметичным и однонаправленным. Оно комфортнее чувствует себя в ситуации рефлексии о прошлом и будущем, при опоре на какие-либо очевидные объекты-символы как прошлого, так и будущего.

³² Сама идея неновых, неоднократно повторяемых новостей воплощена на уровне реплик в комедии Шекспира «Как вам это понравится».

³³ *Schechter D. Media Wars. News at a Time of Terror. Maryland Rowman & Littlefield Publishers Inc., 2010. P. 4–5.*

Так, постсоветское телевидение стало вновь приглашать вести программы Игоря Николаева, бывшего ведущего «Утренней почты», Николая Гнатюка, эстрадную звезду конца советского периода. Появились вновь Масляков и КВН. Многократно приглашали в эфир в качестве гостя-рассказчика и соведущего Игоря Кириллова, звездного диктора позднесоветского времени. Судьба звезд, ушедших из медийной среды, но продолжавших жить в памяти зрителей, начала отслеживаться в циклах документальных фильмов. Далее начался вал художественных телесериалов, посвященных кумирам прошлых лет, будь то Анна Герман или Любовь Орлова, Вольф Мессинг или Чапаев. Удостоилась мини-сериала Алла Пугачева, как живая история нашей эстрады и медийного бизнеса. На успех аудитории были обречены программы «Как это было», «Чтобы помнили», «Старый телевизор». Закономерным стало и появление целого телеканала «Ностальгия». Совершенно очевидно, что телевидением владеет мания возвращения кумиров прошлого – и потому, что это рейтинговые программы, удовлетворяющие глубинные потребности аудитории, и потому, что само ТВ испытывает потребность постоянно опираться на прецеденты прошлого успеха, прошлого прославления, прошлых скандалов. Массмедиа приглашают отменить жизнь исключительно в настоящем и почаще умозрительно возвращаться в прошлое.

В целом в медийной среде сегодня сосуществуют и иногда вступают в конфликт две временные структуры. Первая, как сказал бы Бахтин, располагается в «зоне максимального контакта с настоящим (современностью) в его незавершенности»³⁴. Эта и другие особенности романа, по мнению Бахтина, были «обусловлены определенным переломным моментом в истории европейского человечества: выходом его из условий социально замкнутого и глухого полупатриархального состояния в новые условия международных, междуязычных связей и отношений. Европейскому человечеству открылось и стало определенным фактором его жизни и мышления многообразие языков, культур и времен»³⁵. Описание перехода к Новому времени у Бахтина удивительно корреспондирует со спецификой нынешнего момента. Стоит убрать слово «европейское» – и перед нами предстанет мир эпохи медийного бума, интернетизации всех континентов, активизации международного взаимодействия на всех уровнях, включая приватный межличностный и повседневный тип восприятия множества культурного многообразия. Похоже, что структура романа предвосхитила многие свойства глобализированного мира и дистанционных коммуникаций.

Эта временная структура подразумевает восприятие субъектом переходов от «сейчас» к «скоро», от «только что» к «сейчас», от только что свершившегося настоящего к неизвестному заранее, небывалому и ранее невиданному будущему, разомкнутому, не имеющему никаких канонов, нигде и никем наперед не расчисленному. Эту «романную» структуру предлагает новостная структура современных медиа, а также частота внедрения в медийную среду новых медийных учреждений, будь то новый телеканал, новое издательство и пр., и новых художественных произведений, будь то новый фильм, сериал, новая реклама и пр.

Параллельно с этой «романной» медийностью существует «циклическая», «архаическая» медийность, организованная повторами и перепевами хорошо известного, виденного, слышанного, привычного, общепринятого, связанного с прошлым. В ней важна ее внутренняя герметичность, замкнутость, предопределенность законами и традициями, предварительным (по отношению ко времени восприятия) знанием. Есть большое искушение именовать эти формы медийности «эпическими», опять же отсылая к концепции М.М. Бахтина, определяющей время эпопеи как замкнутое, полностью состоявшееся, завершенное, «абсолютное про-

³⁴ Бахтин М.М. Эпос и роман (о методологии исследования романа) // М.М. Бахтин. Литературно-критические статьи. М.: Художественная литература, 1986. С. 399.

³⁵ Там же. С. 399–400.

шлое», «отгороженное абсолютной гранью от всех последующих времен, и прежде всего от того времени, в котором находятся певец и его слушатели»³⁶.

Далеко не все повторы и отсылы к прошлому носят, тем не менее, характер эпизации или, что точнее, укладываются в тенденции эпизации без всяких оговорок и противоречий. Эта двойственность остро чувствуется именно в российском сегменте мировой медийности. С одной стороны, в обществе существует спонтанное ощущение безвозвратной завершенности советского прошлого, как и досоветского российского прошлого. И есть большая потребность в превращении того и другого в великое эпическое прошлое нации, в активизации эпических формальных свойств. С другой стороны, продолжают жить поколения людей, помнящих на собственном опыте советский период. Искусство советского времени, творческие личности, ассоциирующиеся с советским периодом, продолжают активно циркулировать в медийной среде. Но главная особенность современности заключается в потребности не акцентировать абсолют прошлого, а наоборот, максимально размыкать его в настоящее, налаживать с ним фамильярные отношения, превращать в «свое прошлое», искать и подчеркивать аналогии с современностью. «Изображать событие на одном ценностно-временном уровне с самим собой и со своими современниками... – значит совершить радикальный переворот, переступить из эпического мира в романый»³⁷. Вот этот переворот, это вариативное переступание, как мне кажется, характеризует современность. Старые песни обретают новые аранжировки. Героические события прошлого утрачивают высокую стилистику при интерпретации в современном искусстве («Кукушка», 2002, режиссер Александр Рогожкин; «Риорита», 2008, режиссер Петр Тодоровский; сериал «Штрафбат», 2004, режиссер Николай Досталь; мини-сериалы «Ленинград», 2007, режиссер Александр Буравский; «Ладога», 2013, режиссер Александр Велединский и пр.) или проходят модернизацию и преобразуются в развлекательное авантюрное повествование (фильмы и мини-сериалы о Фандорине), в квазиисторические опыты (фильм «Стиляги», 2008, режиссер Валерий Тодоровский; сериал «Оттепель», 2013, режиссер Валерий Тодоровский и пр.) и наконец в откровенную фантастику с использованием исторического «сеттинга» («Туман», 2010, режиссер Иван Шурховецкий; «Мы из будущего», 2008, режиссер Андрей Малюков и пр.). Романизация эпического прошлого и модернизация истории, обретающей черты фантазийности, – вот, пожалуй, те процессы, которые во многом определяют в начале XXI века отношение к историческому прошлому, его ассимиляцию в медийный микс временных пластов, документальности и сочиненности, тенденций дистанцирования и внутреннего сближения с завершенным прошлым.

³⁶ Там же. С. 494, 495.

³⁷ Бахтин М.М. Указ. соч. С. 402.

Интернет и время. от общества потребления к обществу пользования

Ни одно современное явление медиакультуры не изменило так сильно наше переживание времени, как интернет. Эпохи, претендующие на пересмотр ключевых ценностных категорий и структур жизни общества, нередко производят и пересмотр концепции времени. Власть над временем, даже иллюзорная, символизирует власть как таковую. Кроме того, есть стереотипный образ смены времен, когда старое время уступает место новому времени и это новое время структурируется иначе.

На протяжении истории человечества случались радикальные переломы, в процессе которых принимались решения о перемене летосчисления. В 1582 году Юлианский календарь в Европе начали заменять на Григорианский. В ходе Великой французской буржуазной революции была попытка полностью переименовать все месяцы, изменить дату начала года. В тот же революционный период ненадолго осуществился переход на так называемое «десятичное время», согласно которому сутки делились на 10 десятичных часов, час делился на 100 десятичных минут, а минута – на 100 десятичных секунд.

Октябрьская социалистическая революция тоже инспирировала коррекцию календаря – собственно, именно тогда и наша страна, наконец, перешла на Григорианский календарь (став символически ближе к Европе). Одним словом, хотя время шло и продолжает идти совершенно независимо от человека или других живых существ, но периодически человечество (определенные общественные силы) претендует на управление порядком времени, его градациями, фиксацией его основополагающих вех.

Ранее решения о таких существенных переменах исходили от общественных институтов, будь то церковь, государство, политические партии. Инициатива подобного рода рождалась в переходные, нередко бурные эпохи, когда происходили резкие перемены миропонимания, трансформации общественно-экономического уклада. Обновляя свое взаимоотношения со временем (быть может, не со временем как таковым, а с другими эпохами, другими общественными группами, другими порядками), человек менял прежде всего концепцию годового цикла. Важно было, когда начинается и, соответственно, завершается год, а также его деление по месяцам. Далее, совсем в недавние времена производились коррективы времени в рамках суток – осуществлялся переход на так называемое «летнее время» или «зимнее время».

Эпоха интернета стремится не изменить в очередной раз летосчисление, но добавить к обычному местному времени «интернет-время». Это так называемое Swatch Internet Time, новая концепция отсчета времени суток, предложенная не государством, не церковью, не партией и не наукой, но, скорее, бизнес-структурой в лице швейцарской компании – производителя часов «Swatch». Сутки делятся на 1000 «битов» (от английского слова beat, то есть удар). Каждый бит равен 1 минуте 26,4 секунды. Символ интернет-времени совпадает с символом электронной почты @. Сутки стартуют в 00:00:00, то есть @000, и завершаются в 23:58:33,6, что обозначается как @999. Интернет-время было учреждено 23 октября 1998 года, в присутствии Николаса Негропonte, основателя и директора медиалаборатории Массачусетского технологического института. Речь идет о возможности универсальной, общемировой синхронизации времени в интернет-пространстве³⁸. Для этого времени не столь важны столетия, годы и даже месяцы. Интернет-время интересуется исключительно текущим временем жизни современных людей. Современный человек живет в рамках суток, дня – ночи, этот малый цикл для него важнее, как полагает интернет, нежели более длительные циклы. В ориентации на

³⁸ http://www.swatch.com/zz_en/internettime.html. Дата обращения 21.04.2017.

малый суточный цикл интернет, возможно, актуализирует весьма далекое, архаическое ощущение времени первобытным человеком.

Можно предположить, что смена дня и ночи, очевидная, данная в непосредственных ощущениях, зрительно (свет – сумерки – тьма), температурно (тепло – холод), на слух (фазы активности животных, шумы ветров, приливов и отливов) и в некоторых случаях обонятельно (смены запахов растений, жизнь которых зависит от наличия солнечного света, колебаний температуры воздуха) переживалась охотником-собирателем остро, осознавалась явственно. И напротив, представления о сезонных сменах могли быть неопределенными в связи с кочевым образом жизни. А уж концепции такого огромного временного периода, как год, были совершенно невозможны.

Время интернета акцентирует значимость порядка в ближнем, малом цикле суток. Этого вроде бы вполне должно хватить для гармоничной жизни пользователя интернета во времени. Подразумевается, что он не выпадает из общепринятых больших циклов недели, месяца, года, столетия. То есть в идеале живет как бы на два времени. Интернет-время облегчает взаимодействие пользователей в интернет-пространстве, которые не совпадают друг с другом в традиционном «местном времени», принадлежат к разным временным поясам, разным полушариям и пр. Интернет-время, таким образом, претендует на нейтрализацию пространственных интервалов реальной географии. Пользователь при желании может распределять свои действия в едином, синхронизированном времени интернета, как бы признавая наличие и высокую ценность общепланетарного абсолюта человеческой активности, протекающей от бита к биту. Весь мир с точки зрения интернет-времени есть единое пространство виртуального кочевья.

Впрочем, сказанное выше не отрицает наличия у отдельного индивида своих внутренних «органических часов», коими является привычка организма следовать определенному расписанию и распорядку сна и бодрствования, сна и приемов пищи. При существенном нарушении этих «органических часов» – например, при переезде на другой континент, находящийся в другом полушарии, – возникает ощущение несовпадения с объективным временем окружающего пространства. Человек хочет не только спать днем, но и есть ночью, а днем аппетит может совсем отсутствовать. Организм сигнализирует о том, что желает сохранить свой индивидуальный распорядок жизни, вдруг переставший совпадать с распорядком, принятым в окружающей действительности. Интернет отстаивает идеологию свободы человека от времени – и ему просто ее отстаивать, поскольку он не имеет организма как такового. А человеческий организм то и дело напоминает, что жить во времени и быть от него свободным на самом деле невозможно. Физические процессы вообще плохо поддаются ускорению³⁹ и тем более перемоделированию, напоминая о границах возможностей и человека, и природы в целом.

Интернет может отменять соответствие привычного жизненного зрелища и часов, показывающих реальное, местное время в период существования зримых образов утра, дня, вечера и ночи. Например, в обычном времени – часы в комнате показывают 5:30 утра, и за окном видно предрассветное небо, еще непогасшие фонари, тихие пустынные улицы, одинокий дворник, первым вышедший подметать улицу, роса на траве и кустарнике, еще не открывшиеся магазины... В этом есть некая предсказуемая, ожидаемая целостность временного периода под названием «раннее утро».

Интернет-время может создавать самые причудливые формы несоответствий, когда оно свидетельствует об одном периоде суток, а окружающий пользователя мир, включая местные СМИ (хотя их вещание пользователь может воспринимать тоже через интернет), показывает картинки и звучит так, как то характерно для совершенно других периодов суток. Понятия

³⁹ Rosa H. Social Acceleration: Ethical and Political Consequences of a Desynchronized High-Speed Society // High-Speed Society: Social Acceleration. Power and Modernity / Ed. by H. Rosa and W. E Scheneman. Pennsylvania The Pennsylvania State University Press, 2010. P. 93.

утра, дня, вечера и ночи тем самым обретают относительность, условность, абстрактность. Интернет приглашает пользователя жить в потоке битов, которые сложно как-либо еще, не в условных знаках, обозначать. Части суток демифологизируются и даже девизуализируются. Если утру, дню, вечеру и ночи можно найти немало соответствующих картинок, так или иначе воплощающих жизнеподобные образы, то разному количеству битов сложно придумать какую-то оригинальную символику. А главное – ее возможность отрицает сама идея «интернет-времени», стремящегося создать предельно безликую, бессодержательную и неэстетизированную структуру фиксации хода времени ради максимальной свободы атомизированных индивидов, живущих и действующих не в общине, не в коллективе предприятия, не в семье, не в какой-либо стране и даже не на одном из континентов, а сразу на планете Земля. Тем не менее пользователь, даже самый преданный интернету, остается живым человеком с живым ощущением времени, которое формируется долго и трансформируется, даже под влиянием внешних перемен, далеко не сразу. Чем больше свободы развивает интернет во взаимоотношениях со временем, тем острее индивид чувствует свою инаковость по отношению к интернет-пространству и времени.

Интернет все организует в своем интернет-пространстве, то есть «опространствливает» время. В интернете исчезают, снимаются физическое пространство и время, а на их место приходит особая интернет-размерность, не сводимая ни ко времени, ни к пространству в их привычных значениях.

Идея активности человека во времени начинает преобладать над идеями развития, преобразования, уходя в отрыв от культурных образов того или иного времени суток, успевших за историю существования человечества образы своей мифологией, своей поэзией, своими клише.

С точки зрения классического сознания интернет нас лишает чего-то очень важного, неких культурных координат, устойчивых представлений о внутреннем делении суток, ощущения связанности в единое целое пространства и времени, переживания пространства как расстояния между разными материальными пластическими объектами. Интернет-время на период его актуализации для индивида отключает этого индивида от традиционного времени вне интернета, таким образом, некоторые его отрезки как бы проглатываются в процессе взаимодействия людей в интернет-реальности. Попутно интернет глотает, съедает, устраняет, отменяет пространства – вернее, конечно, наше восприятие пространств и обязанность их преодолевать ради достижения тех или иных объектов внимания. Времени же как такового интернет добавить нам никак не может, поскольку время вообще не поддается изменениям и воздействиям. Мы можем лишь изменять формы его фиксации, отсчета, отслеживания.

А между тем кажется, что интернет добавляет в нашу жизнь нечто очень важное, емкое и осязаемое. Кажется, что само наличие интернета и компьютерной реальности заметно преобразило наше ощущение и времени, и жизни в целом.

Далеко не все пользователи интернета нуждаются в интернет-времени в битах. Более того, многие пользуются интернетом для просмотра кинофильмов или телепрограмм, то есть для восприятия экранных произведений, выполненных в более старых технических системах и лишь транслируемых через интернет.

Иницируя свободу выбора личной стратегии конкретного пользователя, интернет заставляет прежде всего обсуждать свои скорости и уровень сервиса. То есть быстрый или медленный трафик, хорошее скачивание или не очень, хорошо действует защита от спама или нет. Иными словами, важно то, хорошо ли интернет технически «работает» на том или этом компьютере, на той или этой территории. А качество контента, с которым пользователь имеет дело в интернете, – извините, но оно зависит уже от пользователя. Это про фильм можно сказать – плохой или хороший, отбирает он у нас понапрасну реальное время жизни или добавляет нам переживаний виртуального времени. Про телепрограмму, телеканал и даже телевидение

целого государства можно тоже сказать, что оно плохое или хорошее и что тратим мы на него наше время без толка или с толком. И в этом, подразумевается, будет «виновато» ТВ. А про интернет так не скажешь. Он глобален и безгранично вариативен, не случайно исследователи пишут о его «хамелеонской природе»⁴⁰, имея в виду безбрежное море функций. Ругать интернет, – значит ругать земной социум, который его заполняет своими культурными продуктами, или ругать пользователя, который не в состоянии выбрать достойный культурный продукт для восприятия через интернет. «Хороший интернет» – это такая работа интернета, при которой в условленную единицу времени вмещается высокое (по оценкам пользователей) количество нужных операций при манипулировании контентом.

Фильм начинается, развивается и завершается, как и жизнь одного, отдельно взятого организма. Такова жизнь и переживаемого спектакля, и читаемой книги, и созерцаемой картины, скульптуры, произведений прикладного искусства – они в некотором роде аналогичны индивиду.

Телереальность старается создать иллюзию своей разомкнутости во временную бесконечность. Телевещание – неутомимый долгожитель по сравнению с устающим человеком, нуждающимся в отдыхе и сне. Телевидение претендует на то, что оно, хотя и может стареть и даже умирать в лице отдельных программ, телеканалов, телевизионных корпораций, однако все-таки в своей бесконечной непрерывности не умирает никогда. В отличие от кино, оно уже не родственно персоне и предмету, являя собой имперсональный хтонический техноорганизм, социально-техническую систему, широко раскинувшуюся в пространстве и устремленную к многократным обновлениям, возрождениям, бесперебойному функционированию в безграничном времени. Телевидение может умирать частично, как тип телевизионного вещания. Для того чтобы умер тип вещания, необходима радикальная смена общественно-экономической эпохи. Например, советское телевидение умерло вместе с советским укладом. Затем было телевидение перестройки, которое тоже умерло.

Интернет идет еще дальше телевидения, поскольку претендует на то, что, с тех пор как был изобретен и запущен, он существует всегда. Другое дело, что не везде и не всегда есть к нему доступ. Но сам интернет не может уйти на каникулы, в отпуск, быть уволенным, упрямленным и отмененным. А количество очагов создания контента в интернете стремится к бесконечности. Если телеканалы, вещающие на территории той или этой страны, все-таки можно пересчитать, пусть их количество будет велико, то количество физических и юридических лиц, создающих содержимое интернета и транслирующих его, сосчитать практически невозможно, так как это гигантская и постоянно меняющаяся цифра. Если время телевидения – это экстенсивное время сосуществования творческих и технических создателей и трансляторов телеконтента, то время интернета – это гиперэкстенсивное время сосуществования значительной части представителей человечества.

Время в интернете усваивает полимодальность телевидения и размыкает ее в бесконечность. Можно бесконечно заходить на новые сайты, на новые и новые веб-страницы, подключаться и переподключаться к новым временным моделям и реальностям, живущим во времени. И этот процесс никогда не завершится. Предложения интернета, в отличие от ТВ, безграничны даже в «точке» зрительского настоящего мгновения. В один и тот же миг существует и теоретически доступно бесконечное количество «вторых реальностей» сети. Чудо явления, открытия, появление того, что невозможно было увидеть еще мгновение назад, – не имеет границ.

Отменяется, хотя и не полностью, упорядоченность жестко выстроенных последовательностей – пользователь сам решает, что и когда он будет воспринимать. Крах линейного повествования, наблюдающийся во многих кинокартинах и сериалах, завоевавших большой успех,

⁴⁰ Burnett R., Marshall P.D. *Web Theory: An Introduction*. London, New York: Routledge, 2004.

бывает не в последнюю очередь связан именно с отказом от классической линейности. «Сука-любовь» и «Вавилон» Алехандро Гонсалеса Иньяриту, «Облачный атлас» Энди и Ланы Вачовски и Тома Тыквера, сериал «LOST» и многие другие экранные произведения нашего времени как бы применяют принцип прыжков пользователя по гипертексту в интернете.

Социальные сети позволяют индивиду свободно использовать тот контент аудиовизуальных произведений, который имеется у круга его интернет-друзей. Допустим, на «В контакте» можно слушать музыку, смотреть картинки и видеоматериалы, хранящиеся на страницах ваших друзей, то есть производить фактическую повторную селекцию «самого-самого» из числа того, что уже и так отобрано и складировано в качестве особо ценного и любимого контента. Это немного похоже на учреждение совместного использования одежды и личных вещей в ситуациях экстраординарной коллективной близости – во время жизни в детском лагере, в походе, в поездке группой, в экстремальных ситуациях лагеря беженцев, бомбоубежища и т. д. Возможности коллективного пользования без отмены частной собственности как таковой создают атмосферу праздничного «коммунизма» или военной мобилизованности, но и в том и в другом случае происходит обострение переживания самой жизни и человеческого взаимодействия.

Интернет, таким образом, сочетает в себе атмосферу праздничности и мобилизованности индивида, хотя это не мешает ему быть частью нашей повседневности и способствовать расслаблению, распылению внимания и отключению человека от окружающей обыденности дел. В интернете можно жить симультанно в нескольких режимах – если пользователю под силу вынести эту настроенческую полифонию.

Возможно симультанное существование на экране нескольких визуальных временных моделей – разные реальности веб-страниц, то есть визуальный образ композиции временных моделей, что было невозможно в случае телевидения.

Получается, что время интернета – эластичная временная емкость. В один и тот же временной период, при разных по сложности операциях, разных уровнях владения компьютером пользователей, уровнях технических служб разных серверов, может входить разное количество воспринятых и обработанных пользователем аудиовизуально-вербальных материалов. Этот «содержательно-скоростной» комплекс и делает время интернета насыщенным или пустоватым, перегруженным или недогруженным нужными или нужными-не-тебе элементами контента.

Человек – зритель, регулятор, активный производитель интернет-контента, но главное – модератор личных ритмов, индивидуальных режимов взаимодействия с интернет-реальностью, и эти режимы могут меняться тоже бесконечное количество раз.

Возможны иллюзии полной власти над временем – «напомнить позже», т. е. отсрочить, замедлить темп, повторить, скачать быстро, сжать интервал между действием и результатом, общаться в режиме онлайн или нет. (Иными словами, время здесь производно от деятельности, от субъекта, является атрибутом его собственного действия, его движения в информационном пространстве.) Но все это – динамика взаимодействия с интернет-контентом, динамика восприятия культурного продукта во времени, режим подключения к временной модели того или иного интернет-продукта.

А параллельно с этим обыденное линейное время в своей необратимости движется и движется вперед, оставаясь совершенно независимым от человека, как и прежде. Только теперь разрыв между иллюзиями управления временем во второй реальности интернета и невоздействием на поток реального времени, в котором живем все мы «в реале», многократно усиливается, делается явственным. Интернет показывает нам, как малы мы во времени, беспомощны перед лицом времени без интернета. Или, как пишет Хартмут Роса, чем больше выбор, предложение культурного продукта, тем больше мы вынуждены пропускать. Если раньше мы ощущали, что пропускаем две-три телепрограммы, то теперь, в эпоху кабельного ТВ и интер-

нета, мы невольно осознаем, что вынуждены пропускать десятки телеканалов, тысячи интернет-ресурсов⁴¹.

В интернете единица времени обретает изменчивый информационный объем. Пользователь моделирует этот объем всякий раз по-своему. Собственно, работа за компьютером, в особенности в интернете, подразумевает моделирование объема контента и вообще контента как такового во временной протяженности. Продукт интернета, равно как и других видов компьютерной реальности, – право на личный способ заполнения некоего временного периода восприятием, селекцией, композицией и созданием аудио-экранных форм. То есть это право на моделирование информационного объема и его содержания.

Поскольку современный человек в течение дня в большинстве случаев воспринимает и/или взаимодействует с различными экранными устройствами, он формирует в себе привычку ощущать себя между различными временными структурами экранных устройств, в поле их действия. Характерная черта современного человека – ориентация на политемпоральность, которая реализуется так или иначе в жизненной среде.

Человек проснулся утром и... далее в прошлые времена стояло бы «и позавтракал», «и умылся», «и принялся одеваться», «и позвал слугу». Все эти функции в символическом виде сегодня воплощаются во включении того или иного экранного устройства. Оно насыщает информацией, эстетическими переживаниями, настроениями, адаптирует человека к реальности с ее общественными конфликтами и экономическими изменениями, природными и техногенными катастрофами. Оно служит оболочивающей мозг оболочкой, которая несколько смягчает контакты с окружающим миром, помогает встроиться в обыденный график, выдержать его и выйти из него, изолироваться и приказать самому себе «никого не принимать», например, выключив мобильный телефон на время сна, совещания или просмотра фильма в кинотеатре.

Допустим, индивид включил мобильный телефон, чтобы посмотреть, который час, не вставая с постели, и проверить почту, а в почте выяснилось, что ночью пришло письмо, требующее срочного ответа, и человек написал этот ответ. Тем самым, он подключился к интернет-реальности и начал моделировать наполнение временного объема. Позанимавшись этим некоторое время, он все-таки встал, сделал все гигиенические процедуры, позавтракал и стал собираться на работу (учебу). За завтраком он включил телевизор – новости – и подключился к текущему времени ТВ, на контент которого совершенно невозможно воздействовать.

Человек побыл рядовым реципиентом, воспринимая фрагменты образно-информационных блоков, плывущих плотной чередой в линейке программ, попереключался из времени недавнего разомкнутого прошлого (к примеру, вести из горячих точек, репортажи с открытия памятников и других культурных объектов) в «вечность» рекламных роликов, выключил ТВ, оторвав себя от переживания бесконечного текучего потока уже организованного другими времени, и пошел (поехал) в какое-нибудь учреждение. По дороге, в метро, при малейшей возможности вынул мобильный телефон и стал просматривать ленту друзей, снова нырнув в виртуальную реальность и снова моделируя наполнение временного объема в экранном мире... И это только еще начало дня.

Совершенно очевидно, что у человека нет времени воспринимать само непосредственное движение природного времени. Наоборот, он как бы отгораживается от него, разбивает его на несущественные фрагменты, которые ценны не сами по себе, а как промежуточные периоды, связующие сеансы взаимодействия с экранными моделями времени. Данная тенденция бывает более и менее внятно выражена. Но принцип многократного отрыва человека от переживания

⁴¹ *Rosa H. Social Acceleration: Ethical and Political Consequences of a Desynchronized High-Speed Society // High-Speed Society: Social Acceleration. Power and Modernity / Ed. by H. Rosa and W.E. Schenerman. Pennsylvania The Pennsylvania State University Press, 2010. P. 91.*

природного текущего времени весьма и весьма распространен в современном цивилизованном мире.

Временные структуры кино, телевидения, интернета, как и прочих видов компьютерной реальности, составляют значительную часть контента стихийного природного времени, текущего независимо ни от кого. Рождается конгломерат временных структур «вторых реальностей», или виртуальных миров, тоже несомых потоком реального времени, однако перебивающих наше непрерывное восприятие этого потока. Современный человек фланирует между разными временными структурами, налаживает с ними индивидуальные принципы взаимодействия. Он готов часто (не меньше нескольких раз в сутки) переключаться из одного регистра взаимодействия в другой. Свою неизбежную зависимость от природного времени современный человек склонен компенсировать процессами восприятия параллельных временных структур и процессами моделирования индивидуального контента, заполняющего тот или этот временной объем.

Спектр времен разных «вторых реальностей» или виртуальных миров постоянно растет. На место времени как некоей непрерывной монолитной данности приходит коллаж различных временных структур – возникает своего рода «объединенное время» виртуальных реальности и Реальности. Современный человек имеет все шансы привыкнуть ощущать свои взаимоотношения со временем как отношения внутренне многослойные, развивающиеся одновременно по разным правилам, и в целом – отношения со временем как отношения с различными временными структурами, созданными людьми и активно внедряющимися в поток линейного необратимого времени, в котором мы все живем.

Удачное пользование временем, яркое, запоминающееся пользование временем, восприятие увлекательно заполненного временного отрезка – все это сегодня мыслится одной из важнейших ценностей. Нередко именно концентрация интересного контента во времени экранных миров дарует иллюзию интересно проживаемого времени самой жизни воспринимающего⁴².

Пожалуй, портрет интернета и портрет современного человека-пользователя во многом схожи. Интернет делает то, что делает и сам человек. И особенно явственно это заметно, когда речь идет о манипуляции реальностями кино, телевидения, компьютерной виртуальности как при жизнедеятельности человека в окружающей его действительности, так и в процессе погружения в интернет. Последний склонен тоже объединять под своей «крышей» более ранние формы экранной культуры и создавать возможности для их сосуществования и бесконечно вариативного хранения, селекции, использования. Если человек ставит в своем жилище стеллажи с книгами, дисками (а прежде – с кассетами и дискетами), устанавливает телевизор или несколько телевизоров, компьютер или несколько компьютеров, мобильные электронные устройства, развешивает на стенах картины, фотографии, панно, ковры и прочее, то интернет делает все то же самое виртуально – в своем виртуальном пространстве, не имеющем стен и потолка, механических предметов и количественных ограничений.

Временные структуры кино, телевидения, компьютера и интернета, сопровождающие человека в ежедневном бытии, приучают его ощущать себя преимущественно пользователем многообразных реальностей, которым соответствует многообразие «других времен». Человек – именно их пользователь, поскольку они существуют также и вне его воли, вне его восприятия и воздействия, они адресованы бесконечному множеству индивидов сразу – и не могут в прямом смысле слова принадлежать кому-то конкретному.

⁴² С несколько другой стороны приходят к весьма сходным выводам о современном обществе зарубежные исследователи. См.: *Джозеф П.П., Джеймс Х. Гилмор.* Экономика впечатлений. Работа – это театр, а каждый бизнес – сцена. М.: Вильямс, 2005.

Так называемое общество потребления трансформируется в нечто иное. Быть может, по прошествии еще одного десятилетия будет очевидно, что именно эпоха многоэкранности и интернета кладет конец эпохе доминирования общества потребления.

Нельзя обладать временем, как нельзя его покупать – можно лишь пользоваться его определенными отрезками, пользоваться его ритмами, многообразием его контента.

Что бы ни писали философы про общество потребления, в котором потребление становится главной целью и человек потребляет само потребление, уж не говоря о ряде символических ценностей, а все-таки такое общество основывается на простом и очень ясном процессе потребления вещей и пространств – предметов, которые можно потрогать, территорий, которые можно купить, арендовать, опять же пощупав, ощутив хотя бы через подошву ботинка, через визуальный обзор, или опосредованно – через его запечатленные образы на фотографии, в видеоролике и пр.

Время же бесплотно, текуче, эфемерно, невидимо и независимо от человека. Им можно пользоваться, но невозможно всерьез обладать. На место общества потребления приходит общество пользования, со своей психологией, своими комплексами, своими ценностями. Одной из главных ценностей общества пользования может оказаться эффективно заполненный временной резерв, полезный и приятный контент. За его восприятие человек расплачивается своим природным временем – временем жизни по эту сторону экрана или экранов.

Раздел I. Современная медийная среда

Ситуация повседневного многомирия

Обратимся к той повседневной среде, в которой существуют экраны, транслирующие и кино, и видеоклипы, и телепрограммы, и бесконечное множество компьютерных реальностей.

Исследователям урбанистической культуры начала XXI столетия совершенно очевидно, что маленькие и большие экраны сопровождают теперь людей повсюду, определяя и вид повседневной среды обитания, и режимы коммуникации⁴³. В процессе исследования феномена визуального мы пришли к выводу, что многоэкранная медийная среда, которая и является повседневной средой жителя большого города, играет особую, структурообразующую роль в современной цивилизации. К аналогичным выводам приходит и А.В. Костина: «Световая среда или “третий интервал”, в исторической ретроспективе сменивший пространство (технологическое освоение географической среды) и время (освоение физической среды), проявляет способность оформления “пространства” над/за временем, пространства, возможного только в ситуации “реального времени”. Эта единая, глобальная темпоральность начинает доминировать над пространством... Презентация в данном случае означает телепрезентацию, присутствие – телеприсутствие, бытийность – телебытийность»⁴⁴.

Как мы уже писали, многочисленные экраны транслируют «картинки» бесконечных миров, живущих в виде виртуальной реальности благодаря средствам коммуникации и запечатления. «И эти экранные зоны переходности множатся, завоеывая все новые зоны повседневной среды обитания людей. Дома и в офисах, в больницах и банках, магазинах и ресторанах, в автомобилях и метро, на вокзалах и в почтовых отделениях – повсюду разбросаны зоны сообщения с иными информационно-образными мирами. И поскольку эти зоны подразумевают на данный момент жесткие контуры входа, их будет правомерно обозначить как порталы (тем более, что именно этот термин взят на вооружение виртуальностью электронного типа)»⁴⁵.

Иными словами, мы обитаем в тотальной зоне переходности между посюсторонним трехмерным пространством, доподлинной социальной реальностью и потусторонним, внутриэкранном пространством, где обитает бесплотная визуальная образно-информационная материя.

То, что идет умножение именно тех экранных систем, которые подразумевают возможность восприятия их контента без «выключения» окружающей реальности, говорит о том, что современный человек дорожит именно своей симультанной подключенностью и к посюстороннему бытию, и к внутриэкранным мирам.

«Выключение» физического пространства может происходить, к примеру, с помощью гаснущего света, как это стало принято со второй половины XIX века в театрах (впрочем, не во всех и не всегда) и как необходимо для восприятия киноизображения⁴⁶. Ни уходить всецело в заэкранную виртуальность, ни оставаться один на один исключительно с окружающей реаль-

⁴³ Dr. Jewitt C., Prof. Tiggs T. and Prof. Kress G. (University of London and University of Arts, London). Screens and the Social Landscape Digital Design, Representation, Communication and Interaction // Designed for the 21st Century. Interdisciplinary Questions and Insights / Ed. by Inns T. Aldershot. Hampshire: Gower Publishing Limited, 2007. P. 91.

⁴⁴ Костина А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества. М.: URSS, 2006. С. 229.

⁴⁵ Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012. С. 460.

⁴⁶ Рассуждение об истории техники освещения см.: Киттлер Ф. Оптические медиа. Берлинские лекции 1999 г. М.: Логос/Гнозис letterra.org, 2009. С. 190–195.

ностью современные люди не желают. В силу этого представляется плодотворным рассмотрение вездесущих экранных средств в контексте современной повседневности.

Чтобы понять период первых десятилетий XXI века, следует попытаться проанализировать этот новый симбиоз – множественность экранных систем различных периодов изобретения в повседневной жизненной среде рядового человека, взаимодействие человека с этими системами, новые ритмы действий, новые психофизические комплексы, типичные ситуации, логику сосуществования людей и экранов. Работая над этим аспектом темы, мы вели многолетнее, хроническое полевое исследование, наблюдая поведение людей в самых разнообразных публичных местах, в некоторых частных пространствах, в ряде городов в период с 1991 по 2014 год⁴⁷.

Совершенно очевидно, что обозначенная модель – активность окружающей реальности с активностью множественных порталов входа в полифункциональные экранные миры – создает дополнительный уровень публичности. Обозначим его как виртуальную публичность или дистанционную публичность, которая теперь может включаться по индивидуальному желанию индивида и сопровождать его где угодно и сколь угодно долго, будучи заключенной в корпусный экранный носитель.

Сидя у себя дома, работая в одиночестве в кабинете офиса, уезжая на дачу, передвигаясь по городу в общественном транспорте или уединяясь в примерочной бутика, современный индивид может выйти на связь с любой точкой мира, пообщаться с ведущими телестудии, подключиться к хронике событий в горячих точках, поздравить с днем рождения дальних родственников, пообщаться с друзьями, находящимися на другом краю света, мысленно и зрительно погрузиться в перипетии фантазийного мира кинофильма или компьютерной игры... Наличие этого альтернативного уровня публичности может по-разному изменять общую картину мира, в которой существует индивид.

В случае если в окружающем индивида пространстве нет элементов публичности (например, он находится один или в узком кругу самых близких людей у себя в квартире, коттедже, на даче), экранные средства могут восполнять отсутствие традиционной публичности с помощью внедрения в окружающую индивида среду элементов виртуальной дистанционной публичности.

⁴⁷ В число городов входят Москва, Санкт-Петербург, Выборг, Екатеринбург, Астрахань, Сочи, Евпатория, Симферополь, Ялта, Минск, Вена, Рим, Венеция, Прага, Ческе-Будеёвице, Берлин, Дрезден, Майнц, Афины, Иерусалим, Вифлеем, Иерихон, Стамбул и др.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.