



## Визуальная картина мира в отражении современных медиа

**Н.И. Утилова**

доктор искусствоведения

*На примере телевидения в статье рассматриваются проблемы отражения визуальной картины мира в современных медиа, приемы раскрытия множественности смыслов с помощью визуальности и телесности, способы воздействия на зрительское (чувственное) восприятие. Приводится сравнение понятий «правда экрана» и «правда жизни» в кино- и видеоконтенте. Анализ этих вопросов позволяет по-новому проследить процесс поиска выразительности экранной культуры, включая внеэкранный медиаконтент и арт-проекты.*

УДК 778.5.01

АННОТАЦИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

визуальная  
картина мира,  
информационная  
среда, визуальные  
коды, медийный  
образ, новые  
медиа, наглядно-  
образная форма,  
символы,  
симулякры,  
экранное  
пространство

### Экранная культура и информация — образы и тексты

С приходом компьютерных технологий современные медиа, объединенные в единую экранную культуру, стремятся наиболее полно отразить картину быстро меняющегося мира в его мозаичности, в развитии сквозного времени. Современный нарратив экранной культуры в эпоху глобальных медиа характеризуется рядом особенностей. Используя цифровые технологии, модели медиа раскрывают многоуровневые смыслы и опосредованно через символы, ассоциативные образы формируют новый тип сознания — креативный.

Благодаря новейшим медиатехнологиям человек в кратчайшие сроки получает разноуровневые по своей насыщенности информационные потоки. Расширив возможности получения реципиентом информации, чаще нефилтрованной от правды и ее искажения, медиа стремятся создать «цифровую вселенную» без границ, подчеркивая свое стремление передать отражение событий в их временном течении. Погружаясь в поток событий, люди совмещают и оценивают информацию как объективную, руководствуясь субъективным восприятием мира. Зачастую они концентрируют внимание на информации сенсационной, яркой, где новизна — главный критерий ее размещения на первом плане восприятия.

Опираясь на наглядную форму пластических образов, кинематограф и телевидение во многом предопределили путь развития визуального мировосприятия через чувственное познание

глобального процесса изменений мироустройства. Интернет, ставший удобной площадкой для экранной среды, предоставляет реципиенту/зрителю возможность не только информирования об изменениях в мире, но и коммуникативное взаимодействие в Сетях, обеспечивая свободное перемещение в новой «реальности» и фиксируя членство человека в невидимом обществе.

Усовершенствуя информационные коммуникативные методы воздействия, медиа во многом используют наработанные приемы влияния аудиовизуального искусства и средств массовой коммуникации (СМК). Им принадлежит продвижение идеи о том, что девайсы постепенно изменяют образ реальности, сделают его более ярким и запоминающимся и расширят возможности новых коммуникаций, став «недостающим пазлом» повседневности, чье вторжение изменит человеческое сознание.

Экранная реальность (телевизора, компьютера, гаджетов) сегодня стала ведущим носителем информации, во многом изменив образы действительности и раскрыв новые связи пространственно-временного континуума, чувственно-образного восприятия. Экран направляет человека на путь решения задач по ссылкам/трейлерам, лайфхакам/рекламным роликам, бегущим строкам, обеспечивая при этом и право выбора, и новые суждения, иногда нетривиальные, а иногда и ложные. При этом экранное информационно-развлекательное поле, не различая разницы между значимыми и проходными событиями, игнорируя содержательность информации, размещает их рядом. В итоге образ события, поток информации и комментарии к ним предстают обычно в шахматном порядке, повторяясь в некой последовательности, что делает визуальные образы и короткие тексты-сообщения одинаковыми по значимости. Во многом это придает сообщению эффект свершившегося факта. Например, сюжет о важных процессах развития общества (политических, исторических, культурных явлениях) может быть размещен рядом с сюжетом о событии из жизни кумира шоу-бизнеса, в итоге они воспринимаются как равнозначные, но не всегда как равноценные. Например, сообщение о любимом шоумене может оцениваться как главное событие, более привлекательное по форме репрезентации, узнаваемости медийного лица. При этом пользователю не столь важно, правдив ли опубликованный факт, не является ли он фейковым вбросом, сюжет уже включен в общий поток событий, становится малым фрагментом субъективной картины мира индивида.

Адресное получение больших информационных потоков предоставляет людям оперативную возможность для профессионального роста, развития интеллекта, бизнеса. Игровые и программные платформы интернета создают условия для творческого

подхода к досугу. Многие проекты цифровых сред (телеконтент «Видео видели», Первый канал), фотографии и видеоролики, размещенные в интернет-пространстве, помогают социальным авторам заявить о себе, стать авторами работ, где отражены взгляды на современные проблемы, предложены вариации нарратива картины мира. Интерактивность, конвергенция, мультимедийность как основные свойства современного медиaprостранства создают виртуальный экраный мир реальнее реального. Online-общение, обмен информацией, медийность сообщений, различные форматы — не просто способ изменения передачи информации, это скорее рождение новой цивилизации. Она обладает своими законами и правилами общения, с новым, основанным на технических и англоязычных терминах, расширяющим возможности слияния разных культурных слоев, со своей философией и эстетикой. Чаще всего это касается пропаганды ценностей, которые используют и как расширение сознания, и как манипуляцию, и как способ утраты контактов. Ранее ценности были условием единства той или иной социально-политической среды, возрастных групп, людей, объединенных общими интересами. Эта всеобщая медиакommunikация (профессиональная и массовая) порождает новые связи, прерывает старые или, напротив, углубляет их, изменяет мировоззрение, влияет на всеобщее мироустройство. И постепенно у социума складываются типологические образы миропорядка, концептуально связанные с конкретной культурой, социально-политическим строем, в основе которых лежат всё те же архетипы и структуры миропорядка.

### Визуализация как способ управления вниманием зрителя

Возможности современных медиа, интернета делают людей одновременно активными и пассивными пользователями. Их активность или пассивность зависит от того, как они интегрируют себя в интернет или в пространство новых медиасред, и от восприятия большого объема информации. Исследуя вторжение технической информационной революции, М. Маклюэн писал: «...эпоха тревоги и электрических средств является также эпохой бессознательного и власти апатии. Но, что удивительно, что вдобавок это еще и эпоха осознания бессознательного. С трагическим погружением нашей ЦНС<sup>1</sup> в состояние оцепенения задачи осознания упорядочения переносятся в физическую жизнь человека, вследствие чего новая технология рассматривается как расширение своего физического тела»<sup>2</sup>. Использование современных девайсов как части своего «тела» сегодня является повседневной практикой. Современный человек полностью «ушел» в созданную

<sup>1</sup> ЦНС — центральная нервная система. — *Прим. авт.*

<sup>2</sup> Маклюэн Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека. СПб.: Летний сад, 2000. С. 31.

цифровыми технологиями реальность как в «другое пространство», где все похоже на реальность, но — в чувственном выражении и в экранных образах, которыми можно управлять по своему усмотрению. В этом пространстве по-своему страшно и радостно. Этот другой «Я» может сам творить историю, побеждать свое реальное «Я», сражаясь с ним в замкнутом пространстве экрана вне времени и вне событий действительности. Так когда-то зритель погружался в киноповествование, реагируя всем своим существом на происходящее на экране вне его сопричастности, но ощущая в то же время свое чувственное участие в экранных событиях.

Именно визуализация медиа стала важным способом управления процессом воздействия на зрителя. Различные формы монтажа в широком его понимании становятся главным «мостиком» всей «композиции» мироустройства, где деление на крупный событийный ряд, медийных лиц является определяющим<sup>3</sup>. Экранная культура, ее информационная и образная составляющие формируют наше мировосприятие, при этом телевидению отводится одна из ведущих ролей. Исследованию телевизионной зрелищности уделяется особое внимание, так как в борьбе за рейтинг происходит смена форм экранных концептов и на первое место выходят приемы наглядно-чувственного отражения мира. Нарратив телевидения также изменяется, как и отношение к видео- и звуковому ряду (шумы, паузы), — это носители чувственной информации в телепрограммах, информационно-аналитических ток-шоу, документальных телефильмах. Сегодня эти сугубо телевизионные проекты доминируют, в них особенно ярко отразились *визуализация* и *телесность* в своей эмоциональной выразительности<sup>4</sup>. Интерес к телесности как части образа возник на фоне обостренного отношения современного человека к своей внешности, являющейся частью ценностей индивида, порой телу придается большее значение, нежели развитию душевных качеств (проявление нарциссизма, инфантильности, стремление выделиться себя из «толпы», одновременно воспринимая себя как «Другого»).

Телевидение — серьезный «игрок» в медиасреде, претендующий на роль оракула и медиума одновременно, при этом не отказываясь от того, что ТВ — это четвертая власть, «окно, распахнутое в мир», «вторая реальность». Его функции сегодня во многом пересматриваются и дополняются. Обобщив все функции ТВ, Виталий Третьяков выдвинул идею, дополняющую классическое определение этого массмедиа. Это — «...феномен, обладающий свойствами средства массовой информации (СМИ, медиа), но в еще большей степени — свойствами массовой культуры, выполняющий функции управления обществом и в этом смысле конку-

<sup>3</sup> Здесь термин «монтаж» используется в переносном смысле, а не как способ соединения фрагментов в экранных искусствах и СМК. — *Прим. авт.*

<sup>4</sup> Игровой и музыкальный видеоконтент, так как визуализация и телесность изначально были ведущими элементами их обрванного строя, в статье не затрагивается. — *Прим. авт.*

<sup>5</sup> Третьяков В. Теория телевидения. ТВ как неоязычество и как карнавал. М.: Ладомир, 2015. С. 80.

рирующий с другими (традиционными) механизмами управления, конструирующий новое (постмодернистское) устройство человеческой цивилизации (по крайней мере, культуры) на основе максимальной визуализации и виртуализации как реальных событий и фактов, так и спекулятивно создаваемых или невольно возникающих телеобразов — фантомов, симулякров, химер и мифов, обладающий всеми свойствами неоязыческого культа или религии»<sup>5</sup>.

Но что же представляет собой эта экранная реальность и что видит зритель на экране? Как интерпретируются события, действия людей в тех или иных обстоятельствах? Насколько проблемы, затрагиваемые с экрана, отвечают запросам людей? Если будут ответы на эти вопросы, проявится и главный вопрос — какое телевидение можно считать качественным?

Медиа всегда были апикальной частью цивилизации. Они первыми вбрасывали в общество информацию и первыми получали ответ. В силу своей структуры медиа способны точнее и оперативнее других институтов акцентировать изменения в обществе, анализируя степень внимания к отдельным своим форматам. Зрители, слушатели зачастую не могут ответить на вопрос, почему им что-то перестало быть интересным. Так называемые дневниковые исследования потеряли актуальность, поскольку они измеряют внутреннюю установку, а не реальность. Поэтому подсознательное, не артикулированное изменение интересов гораздо важнее, нежели то, что люди готовы проговаривать<sup>6</sup>, и с этим нельзя не согласиться.

Однако объективная парадигма телевидения до сегодняшнего времени остается важной составляющей эпохи — это «окно, распахнутое в мир», по меткому выражению В.С. Саппака. В строках его книги «Телевидение и мы» (1960)<sup>7</sup> читается восторг и растерянность от нового восприятия экрана, и, как это было в первые дни кинематографа, стремление осознать специфические черты ТВ. Понятие «окно в мир» казалось тогда единственным точным определением, исходившим от чувства сопричастности к происходящему, от документальности показываемого на телеэкране. Но В.С. Саппак предостерегал: «Вопрос о примате экрана на Телевидении имеет, как кажется мне, далеко идущие и во многом неожиданные последствия»<sup>8</sup>. Впоследствии Н.М. Зоркая назовет его «мечтателем», первым теоретиком телевидения, но его фраза станет крылатой, хотя и появятся разные оговорки, дескать, «что мы увидим в этом окне, какую информацию о реальности мы получаем и из чьих рук».

В 1960-е годы все было внове: первые открытия специфики ТВ, поиски эстетического и психологического воздействия на зрителя, умение сконцентрировать внимание на событиях, чтобы удержать зрителя у телеэкрана, стремление выделить из потока информации

<sup>6</sup> Эрнст К. Когда говорят, что интернет убьет телевидение, это глупость // Коммерсант, 13.10.2011.

<sup>7</sup> Цит. по: Саппак В. Телевидение и мы. 4 беседы. М.: Искусство, 1988 // URL: <http://www.evartist.narod.ru/text12/83.htm> (дата обращения: 02.09.2018).

<sup>8</sup> Там же.

главное и создать образ события, попытки выявления принципов импровизации на экране и значимость символизма телевизионного зрелища. И то, что экранное изображение доминирует над словом, было в то время неоспоримым преимуществом ТВ. Когда режиссер говорил: «Покажи мне картинку с первой камеры, а теперь с третьей...», переключая новым кадром «говорящую голову», зритель смотрел на «картинку» показываемого события глазами оператора (его камеры), что и выдавалось в эфир. Даже не подозревая об этом, зритель был заражен непосредственным *со-участием* в событии на экране, воспринимая эту экранную данность как «здесь и сейчас». Особенно, если его (зрителя) эмоции совпадали с эмоциями режиссера, оператора, журналиста, работающего в кадре или за кадром, с правдой экранного зрелища. Прямой эфир затыгивал зрителя своей непредсказуемостью развития событийного ряда<sup>9</sup>. Так рождались «спектакль» документа, по определению И.К. Беляева, и новое телевидение с его неоязычеством как карнавал, в современной трактовке В.Т. Третьякова.

<sup>9</sup> Ярким примером служит показ спортивных соревнований или интервью на острые темы с умными вопросами и неожиданными ответами, которые иногда меняли представление зрителя о ходе того или иного события. — *Прим. авт.*

Успевают ли СМК с их медиатехнологиями в погоне за «запечатлением времени в его наивысшем мгновении» отразить калейдоскопичность этого мира, события, происходящие «здесь и сейчас», их важность для общества и отдельного человека? Вопрос этот скорее риторический. На современном этапе именно ТВ все чаще выстраивает рассказ, используя визуальную «картинку» объективной реальности и переводя восприятие мира в «виртуальный экранный образ», где телеобразы обретают «реальную» жизнь. По воле авторов телевизионного контента, они (телеобразы) перерастают в медийный образ некоего типичного человека в типических обстоятельствах, так называемого «одного из тысяч сограждан», часто при этом превращаясь в образ «виртуальный», в некий симулякр, и притягивают зрителей, которые принимают их за реальных людей, сопереживают им? В итоге нередко возникает вопрос «правды экрана» и «правды жизни», поставленный еще в середине 1960-х теоретиками киноискусства, когда возникли споры вокруг реальности экранной выразительности, роли монтажа и «безмонтажности» ведения рассказа, границ условности и документальности. А сегодня и экранная культура, экранная цивилизация, будучи по своей природе прежде всего культурой визуальной, обращается все чаще и чаще к чувственному отклику человеческих переживаний. В этом кроется эффект «здесь и сейчас» — переживаний зрителя, вызванных увиденным на экране, усиленных словом или звуком, одновременно совпадающих с происходящим на экране или создаваемых внеэкранный плоскостью в момент возникновения инсталляции.

## О сервисе смыслов и виртуализации информации

Взаимовлияние техники, технологий и развития языка экранных медиа порождает все новые и новые исследования: о видимом и невидимом мире в экранном искусстве, о его фрагментарности и целостности одновременно, достоверности и условности, о соотношении логики и чувственности воспринимаемой с экрана информации... Эти вопросы непосредственно связаны с развитием языка ТВ, ежедневно, ежечасно, ежеминутно оказывающего влияние на ментальность людей, возбуждая их и доводя иногда до агрессивной формы, навязывающего те или иные мировоззренческие концепции и способствующего выстраиванию новых иллюзорных, виртуальных связей между явлениями и событиями.

Визуальный образ обостряет внимание на уровне чувственного восприятия не только в рамках выбора искомого решения, но и предлагает увидеть в изображаемом неизобразженное — новое зрелищное инобытие в ярких красках. По форме подачи информации, он (визуальный образ события) во многом схож с рекламным образом и имеет аналогичную структуру. Такой метод репрезентации информации породил и новую форму услуг — сервис смыслов. Сервис смыслов наполнил нашу реальность услугой в рекламной форме, введя в многослойную информацию на разных уровнях понятий и чувств признаки агитации и пропаганды социально-политической жизни общества. На этом строятся многие сообщения, усиленные визуальными образами. При этом среда распространения значения не имеет, будь это кино, телевидение или интернет. Все эти массмедиа направлены на одно — формирование определенного мировоззрения и мировосприятия реальности, усиливая чувственное отношение к воспринимаемому, где особую роль приобретает сочетание визуального и вербального кодов, скрытые и открытые формы монтажных построений экранных фраз, их последовательность и темпоритм. Сегодня стали доступны более широкие возможности компьютерной графики, осваивается техника получения трехмерного изображения, голография, нашедшие применение как в экранном, так и внеэкранным творчестве. Однако вся палитра визуальных и звуковых возможностей художественно-выразительных средств, их многообразие доступны пока не всем. И не только из-за дороговизны техники, но и потому, что художественно-эстетический потенциал цифровых технологий только сейчас начинает всесторонне исследоваться, применяться как художественный способ отражения действительности.

С развитием компьютерной техники современные технологии визуализации экранных образов позволяют зрителю как бы

совместить единовременно многоуровневые структуры времени и пространства в единое целое, вписать «увиденное» на экране в свое пространство и в свое время как часть вместо целого. Именно это и породило такой интерес к отражению реальности в экранном пространстве современной культуры с включением телесности как объекта части этого мира. *Объект-зритель* в «пространственно-временном континууме экрана» и *объект-образ* в реальном пространственно-временном континууме зрителя. Интуитивно данная проблема, требующая осмысления, была открыта еще на заре рождения немого кинематографа — «крупный план» экранного персонажа смотрел на зрителя и его немой продолжительный или мгновенный взгляд поражал аудиторию своей значимостью и значительностью происходящего события. Именно это магическое воздействие взгляда на зрителя исследуется многими киноведами, как и первые проявления природы телесности на экране<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> См.: Балаш Б. Видимый человек; Квятковская П. Соматография. Тело в кино-образе; Эльзессер Т. и Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело и др. Исследования в этой области. — Прим. авт.

О взаимосвязи внешнего и внутреннего мира писал еще З. Кракауэр<sup>11</sup>, отмечая, что весь мир для кинематографа — виртуальное пространство, где существует некий отраженный мир физической реальности в ее природной фрагментарности, в узнаваемости условного предметного мира с интеллектуальным ландшафтом, где возникают наполненные неуточненными зримыми смыслами объекты, побуждающие зрителя сопереживать. Одновременно с этим, освобождая зрителя от конкретики сюжета, который в то же время следит за логикой его развития, происходит почти физиологическое слияние внешнего мира с происходящим на экране, и зритель либо инстинктивно реагирует на аудиоизобразительный кадр, либо интуитивно «приближает» к себе экранную плоскость, либо, напротив, вздрагивает и стремится отпрянуть от нее. Примером этому служат десятки и сотни фильмов, которые составляют золотой фонд кинематографа. Связь «видимого человека» и его внутреннего мира, «невидимых» смыслов его поступков и помыслов во многом раскрывается через телесность.

<sup>11</sup> Подр.: Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974.

Однако почему вопросы телесности стали остро обсуждаться именно в наши дни, спустя 100-летнее существование экранной цивилизации, когда первые «бестелесные» образы движущихся «картинок» ворвались в мир искусства, неспешного и «реального» в своем образном отражении в литературе, в изобразительном искусстве, в музыке, в театральных постановках? И почему мы говорим о влиянии телесности визуального мира на человека в информационной медиареальности?

Первыми «разорвали» спокойствие показов «бестелесных теней немого экрана» авангардисты, которые «расчленили» его на

множественные «измы», где тело стало не только объектом, но и субъектом пристального внимания, его символического значения и отражения парадигмы времени. Второй «взрыв» произошел в 1960–1970-е годы, когда экранная выразительность более ярко, чем в немом кинематографе, разделила экран на «документальность» образного построения и на отражение субъективного мировосприятия экранных героев, их внутренних переживаний, выраженных с помощью нового пространственно-временного континуума, воздействуя на зрителя новыми приемами звукового решения (обработка звука, паузы, электронное звучание и т. д.), ритма, монтажа, цвета и композиционного решения как кадра, так и всего фильма в целом. В результате чаще всего исследования по этой проблеме строятся в коннотативном ключе современных медиа, связывая между собой парадигмы визуальности, телесности, виртуальности, дигитальности.

Именно грамотные монтажные решения и точная разбивка действия на планы создали пространство сопереживания зрителя, включив его поле переживания образа, созданного на экране, а игра с пространственно-временным континуумом создала новую экранную цивилизацию. В своей фрагментарности она породила новую виртуальную реальность, ставшую частью реального мировосприятия человека XX века, усилив ощущение быстро текущего и уплотненного времени. Время стало как бы отрывать события или «предметность» объекта от общего течения бытия, а события, отраженные на экране, приобрели особую значимость не только для «персонажей» фильма, но и для зрителя.

Каждое новое техническое изобретение, будь то объективы с различной кратностью, вспомогательное оборудование для съемки и записи звука, обработка пленки, а затем и цифровые технологии, порождало новые способы воздействия экранной выразительности на зрительское восприятие. Изменяя визуальные картины мира, техника изменяла и многие представления о мире и его реальности, внося новые смыслы и провоцируя вопросы о том, что такое отражение действительности, в чем различия «правды жизни» и «правды экрана», и какое место занимает человек среди машин времени.

Что же «стоит» между рамкой экрана и зрителем, будь то кино или телевидение, интернет или цифровое арт-искусство? Кто он — медиум, цифровой гений или лишь воображаемое «Нечто» как Океан в фантастических фильмах середины прошлого века? Современная технология, с помощью которой нематериальные идеи обретают телесные формы экранных образов, перерастает свое прикладное значение. Отсюда возникает и стремление в

иной периодизации зрелищного искусства и коммуникативно-го пространства медиа. В свое время появление звука на экране внесло новые коррективы в понятие «диалога» как синтеза единого образа с изображением и как контрапункта звука и изображения. Звук смог подчеркнуть несовпадение временного экранного течения событийного ряда с реальностью, растянув его до бесконечности<sup>12</sup>, с изобразительной длительностью экранного образа и крупностями экранного пространства в его монтажной структуре символического отражения образа реальности. Тем самым был поставлен вопрос о новой символической структуре экранной действительности, породив термин «вторая реальность», где телесность объекта обрела новые трактовки.

<sup>12</sup> Как пример, приведем электронную обработку музыки Баха в фильмах Кубрика или монотонное звучание отдельного звука с реверберацией. — *Прим. авт.*

Речь, звук и паузы усилили отраженный показ внутреннего мира человека и его отношения с внешним миром, возникающие даже тогда, когда слово и диалог вытеснили пластику тела как части образа. Но благодаря этому экран обретал смыслы и речевые оттенки диалогов, титров вне материальности звучания текста, появляющегося и как ремарка, и как часть действия и взаимоотношений героев между собой, а также «со зрителем». Телевидение внесло новые элементы экранного построения отражаемого мира — «вторую реальность», вторгнувшуюся в зрительское повседневное пространство субъективной жизни, которая на уровне подсознания внесла возможности полиэкранного одномоментного мировосприятия действительности.

При этом необходимо отметить: советское киноискусство долгое время противопоставляло свои фильмы, где образная система была построена на архетипах XIX века<sup>13</sup>, фильмам Голливуда с его лирико-романтическим, «сказочным» отражением действительности и легко разрешимыми проблемами. Герои американских фильмов получали как награду жизнь своей мечты, а иллюзии воплощались в материальном мире. У каждой Золушки появлялся свой принц. И благодаря быстрому распространению голливудской контркультуры, иллюзия об американском образе жизни, где доброта, равноправие и закон побеждают, а социальные проблемы разрешимы, стала мечтой многих. Сюжеты фильмов часто варьировались, изменялись, но на роли главных героев приглашались звезды кино со всего мира. Английские, немецкие, шведские, русские по происхождению, афроамериканцы, актеры Восточной Европы, Азии постепенно создали некое общее «лицо» американскому кинематографу. Все созданные ими образы харизматичны или, наоборот, беззащитны, тем не менее, попадая в разные мелодраматичные ситуации, протагонисты выходили из всех коллизий победителями, что привлекало зрителей.

<sup>13</sup> Архетипы XIX века строились на повествовании романного построения с драматическими или трагическими акцентами, корнями уходя в классическое построение эпическо-драматического искусства предыдущих эпох державного, имперского мироустройства. — *Прим. авт.*

Их имидж, растиражированный в массе сюжетов, стал символом успеха в конце прошлого века и визитной карточкой новых медийных лиц, начиная от телевизионных и заканчивая политическими деятелями. Так возник новый класс зрителей — медийный.

Зритель всегда соотносит медийных людей с полубившими кино- и телеобразами, которые смогли перешагнуть через рамку экрана в реальную жизнь и которым, по мнению большинства зрителей, необходимо подражать во всем, как и образам шоу-бизнеса, с их успешностью и жизненным карнавалом. Легче всего это воспринимать через визуальный мир экрана. ■

*Окончание статьи читайте в № 1 (39), 2019*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. *Делез Ж.* Кино. 1. Образ — движение. 2. Образ — времени. — М.: Ад Маргинем, 2004.
2. *Квятковская П.* Соматография. Тело в кинообразе. — Х.: Гуманитарный Центр, 2014.
3. *Кракауэр З.* Природа фильма. Реабилитация физической реальности. — М.: Искусство, 1974.
4. *Кузин С., Ильин О.* Человек медийный. — М.: Альпина, 2011.
5. *Маньковская Н.* Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. — М.; СПб., 2018.
6. *Сатпак В.* Телевидение и мы. 4 беседы. — М.: Искусство, 1988 // URL:<http://www.evartist.narod.ru/text12/83.htm> (дата обращения: 02.09.2018).
7. *Третьяков В.* Теория телевидения. ТВ как неоязычество и как карнавал. — М.: Ладомир, 2015.
8. *Эльзесер Т., Хагенер М.* Теория кино. Глаз, эмоции, тело. — СПб.: Сеанс, 2016.
9. *Эрнст К.* Когда говорят, что интернет убьет телевидение, это глупость // Коммерсант 13.10.2011.
10. *Юнг К.Г.* Архетип и символ. Сб. статей. — М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2015. С. 106–107.

#### REFERENCES

1. *Delez Zh.* "Kino. 1. Obraz — dvizheniye. 2. Obraz — vremena" [Movie. 1. Image — movement. 2. Image — time]. — M.: Ad Marginem, 2004 .
2. *Kvyatkovskaya P.* Somatografiya. Telo v kinoobrazе [Somatography Body in the cinema]. — Kh.: Gumanitarny Tsentr, 2014.
3. *Krakauer Z.* Priroda filma. Reabilitatsiya fizicheskoy realnosti [The nature of the film. Rehabilitation of physical reality]. — M.: Iskusstvo, 1974.
4. *Kuzin S., Ilyin O.* Chelovek medyny [Man of media]. — M.: Alpina, 2011.
5. *Mankovskaya N.* Fenomen postmodernizma. Khudozhestvenno-estetichesky rakurs [The phenomenon of postmodernism. Art and Aesthetic Perspective]. — M.; SPb., 2018.
6. *Sappak V.* Televideniye i my. 4 besedy [Television and us. 4 conversations]. — M.: Iskusstvo. 1988 // URL:<http://www.evartist.narod.ru/text12/83.htm> (data obrashcheniya: 02.09.2018).
7. *Tretyakov V.* Teoriya televideniya. TV kak neoyazychestvo i kak karnaval [Theory of television. TV as neo-pagan and carnival]. — M.: Ladomir, 2015.
8. *Elzesser T., Khagener M.* Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo [Theory of cinema. Eye, Emotion, Body].— SPb.: Seans, 2016.
9. *Ernst K.* Kogda govoryat, chto internet ubyet televideniye, eto glupost [When they say that the Internet will kill television, this is nonsense] // Kommersant 13.10.2011.
10. *Yung K.G.* Arkhetip i simvol [Archetype and symbol]. Sb. statey . — M.: «Kanon+» ROOI «Reabilitatsiya», 2015. — P. 106–107.

# Visual Picture of the World in the Reflection of Modern Media

**Natalya I. Utilova**

*Doctor of Art, Professor of the Higher School of Television of Moscow State University*

UDC 778.5.01

**ABSTRACT:** The article “Visual picture of the world in the reflection of modern media” is a part of the scientific work devoted to the analysis of the methods of disclosure of the plurality of meanings by means of visualise and ways of their influence on the viewer's perception.

The analysis offered for discussion of questions allows to trace in a new way process of search of expressiveness of screen culture, including off-screen media content and art projects. We also consider how with the advent of computer technology, modern media, United in a single screen culture, seek to reflect the picture of the rapidly changing world in its mosaic, in the development of end-to-end time. Special attention is paid to the visual form of plastic images of cinema and television, which largely predetermined the path of development of visual perception of the world through sensory knowledge of the global process-taking place in the world. The author highlights the question of how the screen directs a person on the path of solving problems on links/trailers, lifehacks / commercials, running lines, while providing the right to choose, and new judgments, sometimes non-trivial, and sometimes false.

Revealing the connections of new communicative means the author offers the concept of the birth of a new civilization, where online communication, information exchange, media messages, various formats-not just a way to change the transmission of information, but civilization with its own laws and rules of communication, with a new language, based on technical and English — language terms, expanding the possibility of merging different cultural layers, with its philosophy and aesthetics, where visualization is a way to control the viewer's attention. Various forms of editing in its broadest sense become the main "bridge" of the whole "composition" of the world order, where the division into the size of the event series, media persons is decisive. Various forms of editing in its broadest sense become the main "bridge" of the whole "composition" of the world order, where the division into the size of the event series, media persons is decisive. To reveal a number of issues, the author draws Parallels with the cinema, highlighting the similarities and differences in the specifics of the spectacular nature of the two components of modern screen culture.

**KEY WORDS:** visual picture of the world, information environment, visual codes, media image, new media, visual-figurative form, symbols, simulacra, screen space