



Клиповый монтаж и иллюзорный мир

Н.И. Утилова

доктор искусствоведения, профессор

УДК 792.8.01

АННОТАЦИЯ

Данная работа — фрагмент исследования, посвященного возникновению и развитию клипового монтажа, который усиливает чувственное восприятие телевизионных экранных образов, погружая зрителей в мир иллюзорной реальности. Поиски исторических корней этой формы монтажа и ее эволюции представляют не только теоретический интерес, но и выявляют определенные практические возможности применения клипового монтажа в различных жанрах аудиовизуального искусства, и не только на ТВ.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Линейное построение, клиповый монтаж, ассоциативность, фактурность изобразительного ряда, эстетические эмоции, смыслообразование

Литература — мир фантазии и поэзии, кино как сновидение, телевидение как реальность реальнее реальности, а интернет как весь мир на ладони — своеобразный космос и беспредельность во всех ее проявлениях — именно так можно начать разговор о переходе от линейного построения аудиовизуального произведения к клиповому монтажу и порожденному им клиповому мышлению. Насколько это мнение правильно?

Любой тип мышления появляется при определенных условиях — политических, социальных, культурных и связан с открытиями в области науки, техники и технологии. Быстрая смена цивилизационных процессов также непосредственно возникает при вышеназванных условиях, которые повлекли за собой появление новых парадигм. Особенно ярко это проявилось с приходом цифровых технологий в информационную эпоху массовой культуры и массового искусства.

XXI век вошел в свою первую фазу с некой растерянностью творческой интеллигенции — что на наших глазах происходит: очередная гибель цивилизации и рождение параллельных цивилизаций, распад духовного наследия, исчезновение «самого главного из искусств — кино»? Что с собой привнесет «цифра» — новое измерение, новую форму мышления, новые образы, или это

всего лишь технология? Что произойдет тогда с такими привычными для нас понятиями, как «сюжет», «драматургия», «характеры», «образный строй»?

Неужели анимированные персонажи станут заполнять экраны наших уже «домашних» кинотеатров, а киборги и аватары увлекут нас в новый мир переживаний? Чувственный мир поглотит логику евклидовой геометрии, полностью изменит письменную культуру или лишь обогатит язык новых искусств, а нелинейное построение сюжетов будет доминировать над линейным?

Клиповое мышление

Разговор о клиповом мышлении, о визуализации восприятия современного мира совпал с бурным развитием мультимедиа и новыми формами общения при помощи различных технических средств — компьютеров, iPad, iPhone, различных планшетов. Вместе с их развитием, расширением технических возможностей будут появляться новые формы отражения действительности и приемы, иное отношение к отражению реальности, что формирует новый тип мышления, как сформировалось и клиповое мышление с его плюсами и минусами.

Нет никаких сомнений — на наших глазах рождается новая эстетика аудиовизуального искусства, новые формы СМК и новое восприятие отраженного мира. Интернет и телевидение постепенно начинают образовывать единое экранное поле. Какие новые формы отражения действительности появятся на экранах, или это будет совершенно иное пространство — внеэкранное?

Сегодня стало понятно, что некорректно связывать появление клипового мышления с рождением клипов, трейлеров, рекламных роликов, в которых часто применяется монтаж короткими планами, композинг или использование спецэффектов, ибо оно (клиповое мышление) начало формироваться несколько раньше...

Конечно, при помощи технических возможностей создается экранный мир, похожий на действительность, но в то же время он — несуществующий, виртуальный, ибо зрительная иллюзия — есть мнимая реальность. Ее часто называют «видимым миром», близким, но не идентичным окружающему миру, воспринимаемому нами в силу особенностей восприятия каждого из нас. Именно воспринимаемый каждым индивидуумом мир, с одной стороны, тождественен окружающему миру, а с другой — существует в отраженной форме: в наших представлениях, чувствах, ассоциациях.

Последнее обуславливает то, что окружающее предстает перед нами как образный мир. Каждый образ в момент своего возникновения близок к реальности. Реальность, отраженная на

телевизионном экране, есть тоже образ реальности, или, как принято говорить, «вторая реальность» или «экранная реальность».

Изначально наше восприятие монтажно, выборочно. Это двуединство ярко отражается в киноискусстве и на телевидении. Именно монтаж является организующим началом экранных произведений, одним из художественных средств экранного языка.

Что же такое телевизионная «реальность»: миф или «окно в реальность»? Что мы «монтируем»: воссоздаем события, происходящие в реальности, или создаем их образ? Именно в совокупности этих двух начал и существует отраженная телевизионная реальность.

Несмотря на фактурность изобразительного ряда, на прямое обращение к зрителю, на звуковую атмосферу, создаваемую шумами, речью, музыкальным сопровождением, экранная реальность является не просто отражением первой, физической реальности. Условность телевизионного языка рождается на стыке отражения действительности благодаря техническим возможностям камер (изображение и звук, несмотря на свою двухмерность, воспринимаются как видимый мир — как в жизни!) и обрванной системы телевидения.

Однако и сегодня возникает определенное противоречие, что же такое «правда» экрана и «правда» на экране, когда заходит разговор о специфическом отражении реальности мира посредством аудиовизуального языка.

Отраженный мир — экранная «реальность»

С одной стороны, телевидение создает образ «незагримированной» реальности, выступая как СМК, а с другой — синтезирует весь опыт, накопленный другими видами искусства, используя синтез их выразительных средств, и одновременно с этим транслируя созданные произведения. Именно этот факт вызывает у некоторых ученых мнение о телевидении, будто оно не обладает специфическими возможностями целостного, конкретно-чувственного воздействия на людей при помощи своего языка, ибо оно своими способами не создает отражение жизни, отличное от кино или театра, часто откровенно заимствованное.

На самом деле, именно цифровые технологии, и, в частности, клиповый монтаж, провели достаточно резкий водораздел между языком телевидения и художественно-выразительными средствами кинематографа и театра. Клиповый монтаж с трудом воспринимается с киноэкрана, а использование ряда цифровых технологий не может применяться в театре, даже при включении в спектакль экранов и рир-проекций. При этом необходимо учи-

тывать, что синтез СМК и художественного начала телевидения породил особый тип восприятия экранной действительности.

Синтез условности образной системы аудиовизуального искусства и жесткой фиксации событийного ряда (а сам показ по ТВ — это уже перевод факта в ранг события) порождает «новую реальность», где особое место принадлежит соединению художественного начала и отражению «кричащей» предметности современного мира.

Отраженный мир в виде экранной «реальности» породил ощущение некоей параллельности привычного течения бытия, массу смысловых галлюцинаций, новых форм искусства как сновидения. Вместе с этим появилось новое понятие — «эстетические эмоции», когда зритель, воспринимая некое переживание, вызванное экранным зрелищем как реальность, в то же время понимает, что это создано мастерством авторов фильма (или любого другого экранного произведения (продукта)).

Особую роль в этом сыграло и появление мультимедийных технологий. Компьютерные игры, интернет придали миру, созданному человеком, новое измерение и ускорение информационных потоков, однако образность все-таки остается в рамках более привычных границ.

Быть может, именно поэтому все чаще стали использоваться приемы «вневременного» и «надвременного», «непространственного» решений и приемов в жанре «мокьюментари», где проявляются элементы клипового построения самой драматургии (фрагментарность, быстрая смена сюжетных линий, временных пластов, мгновенность перехода от одного состояния к другому и т.д.).

Им предшествовал период конструирования, в основе которого лежали поиски различных видов коллажа. Арт-практики посткультуры (термин В. Бычкова) применяли монтаж, который не просто разрушал привычное восприятие, а конструировал новые

пространства — энвайроменты, предшествующие киберпространству виртуальных реальностей. Как отмечает В. Бычков, энвайроментом обычно называются специально организованные, как правило, в каком-то интерьере, но иногда и на природе неутилитарные концептуальные пространства (первоначально для хэппенингов или перформансов, затем и как самостоятельные арт-проекты) путем особой системы инсталлирования предметных и/или аудиовизуальных (фото-, видео-, слайдо-, кино-)

«Волшебный фонарь»
реж. Е. Гинзбург



¹ Бычков В.
Эстетика. — М., 2004.

объектов. В результате создается особая визуально и энергетически активная многомерная пространственная среда, которая полностью поглощает реципиента, подчиняет его своим законам, овладевает всей его психосоматикой¹.

Клиповое мышление

Как мы видим, клиповое мышление родилось не с приходом клипов или клипового монтажа. Оно подготавливалось в течение всего XX века. Именно в XX веке люди ощутили спрессованность времени и изменение своего представления о пространстве. Революции, войны, смена социально-политических формаций, глобальные открытия в области техники и технологий, эксперименты в стилях и направлениях в художественном творчестве, рождение новых искусств с технической доминантой, приход цифровых технологий — все это калейдоскопично завертелось вокруг человека, предлагая ему «выхватить» из всего потока самое главное, самому определить точку отсчета и дать свою оценку происходящему.

С одной стороны, именно с момента всеобщей глобализации начинает с особой силой возрастать влияние стереотипов, которые помогают людям выявить универсальный смысл жизненных переживаний, но в то же время «организуют» массовое сознание.

Так например, в кинематографе усиливается тенденция создания фильмов с блуждающими сюжетами. Здесь особая роль в их распространении, по мнению К. Разлогова², принадлежит развитию глобальной массовой культуры, в которую мигрируют не только сюжеты классики литературы, театра, но и трансформируются сюжеты из локальных национальных культур. Отсюда на киноэкранах и на ТВ засилие сиквелов, приквелов и ремейков. Одни из них становятся произведениями искусства, другие — симулякрами. Этот процесс также повлиял на возникновение клипового мышления.

² Разлогов К. Мировое кино. История искусства экрана. — М., 2011. С. 365.

Нельзя забывать, с другой стороны, что в обществе появляются протестные явления против навязывания стереотипов. В различных видах искусства превалирует ирония «над всем и вся», поиски иных смыслов, «разламывание» привычных структур повествования. Рождение различных субкультур — бунт против консерватизма. Особенно заметны эти тенденции в странах с тоталитарными режимами.

Всеобщая глобализация захватила мировое пространство, стирая границы и порождая новые средства массовой коммуникации, и чтобы все эти изменения отразить, нужен был иной язык, новые формы художественного осмысления бытия, новые образы и новые стили.



Влади Каста
«Сочиный Мечты»
(видеоклип)

Как один из признаков процесса глобализации, возрастающий информационный поток сместил обыденное представление о многих причинно-следственных связях, о иерархическом процессе течения исторических процессов, что отразилось на дальнейшем развитии медиаккультуры. Как отмечает С. Ерохин³, в условиях появления интерактивности искусства новых медиа «смещается акцент с «результатов деятельности к процессуальности», от «субъективно-

но-объективного к субъективно-субъективному взаимодействию», а художник из «создателя произведения» превращается в «инициатора открытого коммуникативного поля, в котором осуществляется креативное взаимодействие».

Все это привело к ощущению отсутствия строгой линейности — последовательной продолжительности. Многомерность дала возможность познать мир в его неделимой целостности.

Постмодернизм развил тенденции синестезии, повлиявшие, в том числе, и на возникновение клипового восприятия, и на рождение клипового монтажа, при помощи которого наиболее полно отразились спрессованность времени и представления о пространстве. Ибо хотя «мозаичность» всегда присутствовала и в литературе, и в киноискусстве, и в других видах творчества, клиповый монтаж не просто изменил структуру повествования, но создал платформу для отражения мира в нелинейной структуре для усиления восприятия его (окружающего мира) через чувства.

Мозаичность происходящего на телевизионном экране заменила воображение читателя, характерное для людей прошлых веков, на зрительную иллюзию, а ускоренное получение информации породило фрагментарность и утвердило многообразие сосуществования множественности реальности. Эти черты характерны для «тотальной мозаичности»⁴ современной культуры, по определению А. Моля. В своем исследовании «Социодинамика культуры»⁵ он писал, что мозаичная культура является совокупным продуктом изобилия всевозможных знаний и действия технических средств массовой коммуникации и носит, на первый взгляд, некий случайный характер. Однако если рассматривать в качестве примера телевизионную среду, то необходимо отметить, что управление зрительским вниманием основано на зрелищности экрана, на убедительности содержащихся в сообщении доводов, на авторитетности источников информации и авторов, на гедонистичности.

³ Ерохин С. Эстетика цифрового изобразительного искусства. — СПб., 2010. С. 189.

⁴ Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. — СПб., 2000.

⁵ Моль А. Социодинамика культуры. — М., 2008.



Muse «Uprising»
(видеоклип)

Многие исследователи средств массовой коммуникации и медиасреды отмечают, что непрерывный поток информации порождает клиповое сознание, где превалирует не критический анализ получаемой информации, а поверхностное восприятие отдельных сведений о происходящем, о фактах, порой даже не связанных между собой, воспринимаемых как данность.

Компьютерные технологии, цифровая среда телевизионного зрелища позволя- ют объединить их в так называемую без-

монтажную структуру, которая и привела к доминированию клипового монтажа, часто вызывающего саспенс. За 3–4 секунды экранного времени зритель получает первичную информацию, которая затем суммарно при помощи монтажа, часто на уровне чувственного восприятия, вызывает у зрителя иллюзию видимого мира, «окрашенного» в те или иные краски.

Клиповый монтаж — это многослойный монтаж, основанный на технике соединения хронометрически коротких кадров с возможным применением спецэффектов, вызывающих разной степени ассоциативность, конструирующий виртуальную реальность или передающий в близкой человеческому восприятию действительности поток событий, т.е. фрагментарно.

Как в жизни, отраженная картинка видеоряда наполняется чувственностью (свою роль играют темпоритмическое построение и «взрыв» цветности), возникает концепция «мир — это шоу, оно может быть веселым, карнавальным или трагическим и кровавым», как на это посмотреть. Многослойность, объемность, непредсказуемость, агрессия и декаданс — вот что характеризует современные монтажные поиски (клиповый монтаж выступает как авангард этих поисков). Благодаря ему рождается чувство «одномоментности» происходящего в его многогранном и ускользающем проявлении, в многоликости событий и характеров.

Гедонистичность, зрелищность экрана

Еще на заре рождения кинематографа его создатели поняли значение монтажа, способного формировать у зрителя новые смыслы и реалии, манипулировать зрительским вниманием и восприятием окружающего мира. С рождением образов и отраженных событий в «виртуальной» действительности как «второй реальности» появились предпосылки новых художественно-выразительных приемов.

У этого модного сегодня термина, необходимого в лексиконе любого рассуждения о процессах, происходящих в искусстве, а также в сфере СМИ, история долгая. Первое упоминание слова «виртуальный» датировано 1654 годом. С тех пор оно часто используется в разных контекстах. Однако необходимо определить, в каком контексте оно используется в конце XX века.

Понятие «виртуальный» сегодня воспринимается как условность, мнимая реальность, искусственная, созданная компьютерными технологиями. Условный мир, постигаемый зрителем на уровне органов чувств, активно воздействующий на наше чувственное восприятие, порой деформирующий представление о реальности, активно занял свои позиции не только на рынке компьютерных игр и развлечений (шоу-программы, использующие световые эффекты и компьютерные вставки, вызывающие различные эффекты, вплоть до галлюцинаций), но и на телевизионном экране. С приходом новой условности клипового монтажа и виртуальной реальности чувственное начало в изложении материала и форме воздействия на зрителя начинает соперничать с рациональной подачей материала.

Именно электронная культура включает в себя одновременно достаточно высокий уровень информационной насыщенности и чувственное восприятие происходящего на экране. Она воздействует одновременно и на сознание, и на чувственное подкорковое восприятие. Эта реальность может быть как идеальной, так и безобразной, но зритель при этом активно (агрессивно) втянут в этот иллюзорный мир.

Технические возможности современного телевидения, цифровые технологии, в том числе и электронный монтаж и компьютерная графика, создают иллюзорный мир, который более привлекателен, чем действительность, своей яркостью, зрелищными формами, ракурсами, убеждающий зрителей, что все на экране происходит на их глазах «здесь и сейчас».

Сегодня монтаж превратился из технического приема (соединений двух рядом стоящих кадров, сцен, эпизодов) в одно из сильнодействующих средств экранной выразительности, способных отразить авторское видение, мировоззрение. Одновременно он воздействует на зрителя, формируя эмоциональное состояние, мировосприятие, повышая уровень его информированности.

В конце 1990-х годов канадские ученые Д. Кук и А. Крокер писали, что телевидение по сути своей есть «... социальный аппарат, врывающийся в общество как символическая культура, действующая как симулякр электронных образов, преобразую-

⁶ Кроузер А., Кук Д. Телевидение и торжество культуры // Комментарии, № 11. — М., 1997. С. 168.

щих все в демиургический мир рекламы и власти. Телевидение — это реальный мир постмодернизма»⁶. Именно монтаж начинает играть здесь одну из ведущих ролей, ибо при его помощи «изменяется» реальность, препарируется и преподносится как образ реальности, начиная от монтажной формы замысла и до выхода в эфир.

При помощи монтажа факты выстраиваются в определенной последовательности, комментируются и приобретают черты конструкции, связанной с жанровыми требованиями, предъявляемыми к построению того или иного сюжета. Как мы уже отмечали выше, нашему мышлению присуще монтажное видение и его формы достаточно подвижны.

Многие приемы аудиовизуального монтажа (правда, в немом кинематографе это приемы визуальные) были открыты еще в начале XX века, который ворвался в исторический процесс с неожиданной скоростью механистического мира: шумный, несколько хаотичный, ускоряющий привычный размеренный ритм жизни, он заставил людей пережить потрясения и новые чувства.

Люди были ошеломлены: механизмы издавали непривычные звуки искусственного ритма, оглушали «визгливостью» и «бесстыдством» перекраиваемого течения времени, то сжимая его, то растягивая до бесконечности, заглядывая своими «рентгенами» в сокровенное пространство, закрытое для постороннего взгляда, обнажая внутреннее через отраженное — клетки, атомы, сперматозоиды, бактерии ожили на экранах, продолжая жить своей жизнью, и даже душевные переживания обрели новый, «материальный», видимый мир. Несмотря на отсутствие звука на экране, Великий Немой не был немым. Он «разговаривал» со зрителем новым для них языком пластики и монтажа, вызывая непривычные чувственные переживания, которые заставляли замещать экранных героев собой, понимая их речь, наполняя ее своим лексиконом.

Как и в XXI веке, художников начала XX века, вне зависимости от их принадлежности к тому или иному виду искусства, волновал вопрос: что это за возникшее явление — смерть «старого, классического» искусства и рождение техногенного мира, в котором духовность — пережиток прошлого? На глазах рушились устои классической культуры и не только в сфере искусства, но и в общественно-политической жизни, в экономике, в нравственно-эстетическом мировосприятии. Возникали новые стили и течения во всех сферах искусства: кто-то стремился отразить конструкции пространственного мира, кто-то искал отражение микромира в его временном течении, кто-то открывал новые ху-

дожественные средства, «конструировал» на экране образы людей, городов и миров, реальных и фантастических одновременно.

Мир стал изменяться, и с ним стали постепенно перемещаться полюса духовности и нравственности. С ростом активности средств массовой коммуникации люди попали под большее влияние различных ментальностей, господствующих в общественном сознании идеологий, появилась возможность их моделирования извне. Массмедиа стали не просто взаимообменом информацией и «интересов», но и активно вступили в формирование совершенно иных представлений и потребностей людей в области политики, экономики, культуры.

Теперь люди могут, не выходя из дома, объединяться в определенные сообщества, группы, где начинает доминировать потребность лишь в виртуальном общении. Так, за достаточно короткий период времени люди стали не просто создавать свой виртуальный мир, но конструировать иную реальность, где можно творить свои виртуальные образы (идеальные или парадоксальные — эти маски зависят от них самих). Это их право выбора, но — здесь кроется опасность: не в выборе свободы, а в нравственно-этическом выборе своего «Я». Однако мир вступил в эту «игру», он одержим ею. Не последнюю роль здесь играет массовое искусство и, в частности, телевидение и интернет. Массовое искусство стало доминировать над классическим искусством, а письменная культура постепенно обретает новые формы — незавершенности, передачи потока сознания, ее оттесняют аудиовизуальные формы отражения действительности.

Пространство и время «ожили», поместившись в ускоряющийся водоворот новой эстетической реальности. Людям XX века пришлось примерять на себя новые реалии: кто-то старался «зацепиться» за края воронки классического представления об эстетическом, кто-то устремился вперед — модерн, сюрреализм, конструктивизм, акмеизм, футуризм, люминизм теснили друг друга.

Ощувив многомерность миров, концентрацию временных пластов, люди оказались в потоке реальностей, подчас парадоксально переплетающихся, где действительное и мнимое менялись местами. Все это и породило фрагментарное восприятие, где чувственный мир стал обретать особую форму визуализации, неотъемлемую форму клипового мышления.

Изменения визуального восприятия мира

Особую роль в возникновении и формировании клипового мышления сыграл кинематограф. Именно он и явился истоком новой парадигмы. Изменения визуального восприятия мира

были определены всем ходом истории «движущейся фотографии» — того самого синаматографа, который из «аттракциона» превратился в мощное искусство XX века, названного «кино», где иллюзии, «сновидения» стали восприниматься зрителем «как реальность», представ массовой формой целостного освоения мира со своей условностью образного ее отражения.

Люди начала XX века, очарованные новыми паровыми и механическими машинами, возможностью перемещаться в пространстве с их помощью, с восторгом приняли синаматограф. Его создатели сразу ощутили перспективы «ожившей фотографии», в основе которой как природное качество лежали различные формы движения. Они окрашивали новыми чувственными переживаниями зрительское восприятие «кинотеней», событийного ряда. Экран ожил: герои скакали на лошадях по прериям, погибали в битвах, прыгали из вагонов поездов, обнимались, радовались и рыдали, взывая к небесам... Случайная ошибка при съемках Мильеса наградила зрителей: был открыт новый эффект — «волшебное» исчезновение объекта на глазах у изумленной публики. Так реалистический, документально зафиксированный мир синаматографа братьев Люмьер стал «рушиться», обретая новые грани, которыми брезжила фантазия Ж. Мильеса, — спецэффекты стали неотъемлемой частью создания «иллюзорного» мира.

Аттракцион «синаматограф» был многогранен. Многие зрители впервые увидели машины, паровозы, поезда: они неслись на людей с экранов кинотеатров, вызывая страх. Зрители ужасались, видя расстрел на знаменитой лестнице С. Эйзенштейна, в них «стреляли», они «приветствовали» корабли, став частью реально встречающих эти корабли на набережной.

Открытие приемов монтажа позволяло передать движение во всех его формах, разбив на фрагменты, усиливая напряжение действия. С первых же дней своего существования синаматограф открыл зрителю новое: перемещение в пространстве и во времени. События, судьбы людей проходили чередой за какие-то мгновения. Конечно, вначале это были костюмированные спектакли или «живые картинки», а страсти преувеличенные, но уже почти реальные. Этот переход от «сновидений» в реальность разрывал привычное бытие сопереживания, которое было характерно при чтении романов. Происходило как бы обратное: если при чтении герои переходили со страниц в дом, то зритель, наоборот, помещал себя в пространство экрана.

В первые годы существования кино считалось, что массовый зритель обладал невысоким уровнем интеллекта. Н. Хренов⁷, исследуя феномен массового характера киноискусства, писал, что

⁷ Хренов Н. Культура в эпоху социального хаоса. — М., 2002.

кинематограф содействовал созданию «идеальной формы институционализации присущей массе картины мира». Но чем сложнее становились сюжеты, язык кинематографа, тем больше стали возникать новые направления, разделив кинематограф на «массовое искусство» и «элитарное» или, как сегодня принято называть, — «кино не для всех».

Техническое качество изображения не просто повышалось, но порождало новые художественные возможности. Промышленники стали вкладывать в кинематограф деньги, а правительства во всех странах начали контролировать его воздействие на зрителя, ибо кинематограф и бизнес — стороны одной медали, а идеология и политика — часть процесса развития общества.

Поколение NEXT

XX век — героический и трагический одновременно, вошедший в историю как век Великих открытий и Великих падений. Музыка этого времени диссонировала со звуками творений старых мастеров. Стадионы свистом и криками спорили с залами консерваторий. Со стен музеев то ли улыбались, то ли скалились некие существа, словно иронизируя над смотрящими на них людьми, а по белым экранам синематографа побежали тени, которые постепенно стали обретать человеческое обличие.

Экранная реальность — с отраженной духовностью одних и омерзительной сущностью других, с непредсказуемыми поступками героев, с ее действиями и событиями — постепенно переместилась в дом зрителя. Здесь и сейчас, в жизненном пространстве обыденности она стала перерастать из искусства в часть реально прожитого мгновения человека, смотрящего на экран телевизора, ибо стена, которая воздвигалась столетиями развития искусства, «рухнула», «созерцатель» превратился в соавтора, а порой и создателя собственных гипертекстов, видеороликов и клипов.

Телевидение, а вслед за ним интернет, не спрашивая разрешения, заняли почетное место в зрительском «Я», дали возможность почувствовать себя «соавтором» интерактивности экрана и дирижером пульта управления (и совершенно неважно, чем «управлять» — государством, собственной судьбой или экранными героями). Ведь именно он, «соавтор», может прервать экранное действие, переключив свое внимание на другие объекты (на свой обыденный мир, на другой канал и на других героев, переместившись в другое экранное пространство), либо выключить телевизор совсем (как это сделали многие из поколения NEXT), оказаться в Чате и т.д. Он сам управляет своим миром или «миром» (как кому понравится — выбирайте!).



Майкл Джексон
«Remember the time»
(видеоклип)

Интернет еще больше усилил возможность не просто выявить свое «Я», но и вторгнуться в «чужое» пространство, используя собственный эпистолярный стиль и даже разместив свое «изображение», скайп значительно расширил эти возможности. Теперь телевидение в «руках» у каждого. Интернет «на правах» преемника всех достижений техники и технологий объединил людей в виртуальном пространстве и разобщил их одновременно. Казалось бы, об этом еще не-

давно мечтали люди: сказочно-реальное пространство достаточно жестко пригласило человечество войти в новый мир отношений.

Отраженный мир реальности стремится как можно ближе приблизиться к передаче его образа в деталях, что вызывает иллюзию достоверности — «правды экрана», «незагримированности» действительности. Одновременно с детализацией мира (реальность деталей, насыщенность их материальной информативностью, увеличение их до гигантских размеров и их «осязательность», объемность звучания видимого экранного мира), с возросшей чувственностью образного мира и одновременной реальностью происходящего на экране, люди с трудом стали отделять свою жизнь от экранной, переживания своей личной жизни от переживаний экранной действительности. При этом у зрителя правомерно возникает вопрос: насколько «правда» на экране объективна?

Восприятие зрителя зависит от определенных условий. Чем выше качество не только цифровой записи и передачи ее в эфир, но и профессионализм автора и творческой бригады (режиссера, оператора, режиссера монтажа), тем менее заметна условность телевизионного экрана и тем выше доверие к образу действительности и ко всему показываемому на экране в целом. Здесь огромную роль играет эффект «узнаваемости»: как в жизни. Быстрая смена событий, их незавершенность, мимолетность приводит к усилению «правды» экрана. Телевидение, создавая образ «незагримированной» реальности, выступает как средство массовой коммуникации, в первую очередь выполняя свою основную функцию — информировать. Здесь проявляются черты, характерные для самого телевидения, — отражение реальности в формах самой реальности.

Телевидение, не отказываясь от выразительных средств литературы, кино, театра, синтезирует их, но переводит эти средства на другой условный язык, оставаясь в границах аудиовизуального искусства и телевизионной журналистики одновременно. На телевидении доминируют приемы журналистики: многока-

мерный (многоточечный) метод показа, съемка с «рук», прямое обращение к зрителю, смешанные приемы монтажа. Все это позволяет говорить о том, что телевидение создает свой аудиовизуальный язык, несмотря на то, что формально оно использует многие приемы других видов искусства — сюжетное, композиционно-монтажное построение, когда речь идет о художественном телевидении.

Именно отсюда, несмотря на всю условность образной системы аудиовизуального искусства и жесткой фиксации событийного ряда (а сам показ по ТВ — это уже событие) возникла «новая телевизионная реальность». На протяжении многих лет телевизионный образный язык оставался в рамках более привычных границ других видов искусства. Однако за последнее время появились передачи, которые строятся на других принципах построения, вызывающих у поколения NEXT несколько иные эстетические эмоции.

Для этого поколения характерно более быстрое восприятие смыслообразования, чем классическое представление о Пространстве, Времени и о себе. Интернет раскрыл для них безграничность мира, где доступна любая информация, все науки расположены в определенном равенстве и единстве информационного потока, а технические языки воспринимаются как привычный сленг, в нем легко распознается — «свой» это или «чужой». Именно они постепенно становятся создателями метаязыка XXI века.

По какому пути развития он пойдет, обретет ли он новый виток духовности или перед ним лестница, ведущая наверх, к конечной точке катастрофы междометий и слов из «трех букв» — «Чат», «Нет»? Можно не продолжать?..

Новые эстетические переживания вызывают у людей шок, изумление, недоверие, но в то же время соответствуют эмоциональному состоянию социума, поискам внутренних точек опоры этого, как оказалось, непростого века, где «жизнь потеряла равновесие», по меткому выражению режиссера Роджио.

Поколение NEXT уже живет в привычном для него «миксе» культуры и символизма, в мире техники, технологии и нового типа искусства XXI века. Именно это порождает ощущение рубежа в восприятии мира, традиций, основ культуры у тех, кто долгое время воспринимал линейность как течение бытия в его незыблемости, последовательности и логике.

Часы запущены, и они не могут идти вспять, ибо сквозное Время не имеет ни начала, ни конца... А «сценарное моделирование» жизни разыгрывает перед нашим изумленным взором, преломляясь в калейдоскопе клипового мышления, нескончаемое разнообразие мироощущения и миробытия нового века.

Развитие медиакультуры

У молодого поколения создается иллюзия, что интернет дает больше свободы выбора, самостоятельного поиска информации, их привлекает возможность расширения границ самостоятельно-го выбора, и скорость получения необходимой информации. Ощущение безграничности информационного потока, углубления тех знаний, которые поколение NEXT считает наиболее важными, функциональными, приводит к «неуправляемому» процессу разрыва между поколениями «отцов» и «детей», который в прошедшие века происходил во временном измерении не так быстро.

Вместе с этим общество обрело новое ощущение некоей вне-временной и непространственной свободы. Утрата собственной культуры привела к космополитизму, объединив целое поколение в новое сообщество, которое живет одновременно в реальном и виртуальном мирах. Для них характерно восприятие мира как единого пространства.

Карнавал религий, нравов, искусств (по меткому определению Лосева) перерос в Праздник всемирной выставки, в Супермаркет с «одинаковым набором субкультур» — так определяется среда современного социума.

Используя более простые и доступные формы, телевидение открыло новое «времяизмерение» и соединило пространственные координаты. Оно вторглось в святая святых — в дом зрителя, тем самым нарушив его личностное пространство.

Реклама, шоу, поп-музыка бесцеремонно вторгаются в «мой дом — мою крепость», изменяют субординацию «отцов» и «детей». «Отцы» превратились в «детей», умиляясь простеньким мелодрамам и нескончаемым сериалам, а «дети» рано повзрослели, подражая героям триллеров и экшенов. Экранные путешествия по всему миру переросли в «картинки» дорогого иллюстрированного журнала бесконечного телешопа...

Рекламный бизнес также усилил это ощущение, ибо реклама, вторгаясь в естественное течение передачи, разрывает ход экранного времени, а медийные лица, рекламирующие тот или иной товар, утрачивают порой свой бескомпромиссный образ, создаваемый в иных телевизионных передачах.

Но не только это: рекламный блок — это «сборник» реклам, каждая из которых имеет свою продолжительность (от 15 сек. до 1 мин.), уплотненный темпоритм, более высокий уровень звука и яркие характеристики цветового решения изменяют как экранное пространство, так и время передачи, в которую он включен. Реклама иногда переставляет акценты и смысловую на-

грузку всей передачи в целом (например, в таких, как «Поединок» или «Народ хочет знать», в других, недаром канал «Культура», материально еле выживая, стремится быть независимым от рекламы). Это не значит, что рекламу необходимо отлучить от экрана, отнюдь нет.

Более того, поколение, рожденное в 1990-х годах, иначе воспринимает рекламу, чем старшее. Кто-то видит в ней функциональность, кто-то — элемент развлекательности, кто-то — часть экранного мира с его «за» и «против». Однако для всех она усиливает восприятие мозаичности, клиповости и уплотненности течения времени. Кроме того, экран пестрит рекламными приемами: одновременно предлагает зрителю стили, имидж-образы разного порядка (от поведения, стиля одежды, от «легко снимаемых масок» тех или иных медийных лиц, которые в течение одних суток могут высказать диаметрально противоположные точки зрения на происходящее).

Для поколения NEXТ характерен широкий обмен смыслами, значениями. «Интертекст» для них является не просто информационным полем, а частью жизненного пространства. Именно динамическое развитие медиакультуры, цифровые технологии, новый инструментарий, да и сам новый тип культуры — экранная культура, вмещающая в себе кино, ТВ, интернет, компьютерные технологии, а не просто поток информационного бума, — породили резкий разрыв в течении привычного бытия и между поколениями.

Эффект саморазвития (быстрота, гибкость, насыщенность, обратная связь) у одних и невозможность (или нежелание) этого скачка у других внесли раскол и внутри этого поколения. Интересно отметить, что за последнее время и те, и другие превратились из «читающего» поколения в «спящее». Можно согласиться с мнением голландского медиамагната Д. Сауэра. Он, давая интервью корреспонденту еженедельника «Власть», сказал, что «в России эффект от публикаций не такой, как на Западе. Ничего не происходит. Пресса выполняет свою функцию только тогда, когда к ней прислушиваются. Мы печатаем сумасшедшие вещи — и ничего не происходит. Мертвая тишина».

ЛИТЕРАТУРА:

1. Быхков В. *Эстетика*. - М.: Гардарики, 2004. — 556 с.
2. Ерохин С. *Эстетика цифрового изобразительного искусства*. — СПб: Алетейя, 2010. — 432 с.
3. Кроузер А., Кук Д. *Телевидение и торжество культуры // Комментарии*, №11. — М., 1997.
4. Маньковская Н. *Эстетика постмодернизма*. — СПб.: Алетейя, 2000. — 347 с.
5. Моль А. *Социодинамика культуры*. — М.: ЛКИ, 2008. — 416 с.
6. Разлогов К. *Мировое кино. История искусства экрана*. — М.: Эксмо, 2011. — 688 с.
7. Хренов Н. *Культура в эпоху социального хаоса*. — М.: Едитория УРСС, 2002. — 448 с.