

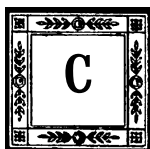


**И.В. Челышева**

## **Трансформация медиаобразов в эволюции экранных искусств**

*В статье рассматриваются исторические аспекты развития экранных искусств – кинематографа и телевидения. Автором анализируются проблемы отражения реальности в экранном повествовании, трансформационные процессы развития медиаобразов и их восприятия массовой аудиторией.*

*Ключевые слова: экранные искусства, медиаобраз, медиа-восприятие, медиареальность.*



возникновением фотографии и позже – экранных медиаискусств, постепенного вытеснения традиционной «книжной» культуры культурой экранной наступила эпоха визуальных (аудиовизуальных) образов. Тиражируемость видимых объектов, начавшись с фотографии, определила новое отношение массовой аудитории к реальности. По мнению П. Вирильо, «в конце XIX века объективность научного наблюдения была сильно скомпрометирована новой образностью, а задачей «кинодраматической эпохи» стало покорение невидимого, скрытого лика нашей планеты – скрытого уже не расстояниями, преодоленными к этому моменту, а самим Временем: экстра-темпоральностью, а не экстра-территориальностью» [3, 225].

В самом деле, одним из самых значительных событий конца XIX столетия принято считать появление кинематографа. Кинематограф стал первым из семейства экранных искусств, где видимый образ реальности стал образом движущимся. Возникшее первоначально как техническое изобретение для передачи визуальной информации, кино постепенно приобрело черты, свойственные искусству, причем искусству не традиционному, а техногенному, синтетическому.

Изобретение кинематографа подарило человечеству новую надежду увидеть «ожившие» фотографические снимки, причем, чрезвычайно реалистичные: движущаяся фотография уже была знакома зрителям, но в кинематографе образы не просто двигались, а создавали целые ожившие сцены в натуральную величину. Именно реалистические образы, тождественные жизни как она есть на самом деле ожидалось от этого технического изобретения, неслучайно свою историю кинематограф начал именно с документального кино, которому еще неведом был монтаж. Фильм снимался «одним куском», а его культом стала «идеология реализма» [17, 140]. Первые незамысловатые сюжеты о прибывшем на станцию поезде, рабочих, вышедших с фабрики, завтраке ребенка или незадачливом поливальщике, воспринимались неискушенной аудиторией как невиданные прежде ожившие фотографии, и оказывали на зрителей чрезвычайно сильное эмоциональное впечатление. Собственно, реализм снятых на камеру историй стал одной из главных причин стремительной популярности нового вида искусства.

Как и фотографические снимки (которые поначалу снимались в духе произведений изобразительного искусства), первые игровые кинофильмы были больше похожи на театральные постановки. Кроме того, со времени своего появления, игровой кинематограф стремился к использованию лучших литературных произведений: «Ромео и Джульетта», «Гамлет» и т.д. Постепенно у кинематографа появились свои художественные особенности, которые, с момента использования монтажа позволили рассматривать его как новый вид искусства.

Впрочем, «искусством киноизображение стало лишь тогда, когда комбинированные съемки Мельеса позволили дополнить предельное правдоподобие предельной фантастикой на уровне сюжета, а монтаж ... позволил обнажить условность в сочетании кадров»[8, 12]. Таким образом, именно условность кадровых значений определила отношение к кинематографу как новому виду искусства, а борьба между восприятием кинозрелища как реальности и понимания, что происходящее на экране – вымысел, стало основой для существования нового вида искусства.

С момента появления кинематографа среди представителей театрального и кинематографического искусств развернулись жаркие дискуссии. Оказалось, что законы театрального искусства, на первый взгляд, очень схожего с кинематографическим, придают искусственность изображенным на киноплёнке событиям. В. Пудовкин, например, отмечал: «Режиссер театральный имеет дело с реальной действительностью, оставаясь все время в пределах законов действительного театрального пространства... Режиссер же кинематографический своим материалом имеет отснятую плёнку» [13, 25]. Именно использование техники и способность тиражировать отснятые картины реальности достаточно долго определяли отношение к кинематографу лишь как к технологии, при помощи которой человек может фиксировать визуальные образы.

Однако в процессе развития кинематографа оказалось, что даже в документальных фильмах-хрониках, призванных передавать картины действительности, также возможны искажения реальности в зависимости от позиции автора, идеологического заказа и других причин. Если обратиться к примерам из истории кино, становится ясно, что прошло совсем немного времени, для того, чтобы авторы фильмов научились скрывать одни детали реальности, акцентировать внимание на других, изменяя ракурсы, свет, план таким образом, что реальность приобрела совершенно другие формы.

Двойственность характера кинематографической реальности, основанной, с одной стороны, на использовании техни-