



В.Ф. Познин

СОВРЕМЕННАЯ ЭКРАННАЯ КУЛЬТУРА: ЭСТЕТИЧЕСКИЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ

Рассматриваются эстетический и технологический аспекты современной экранной культуры, изменения в содержании экранных видов искусства и особенности их восприятия. Новые технологии влекут за собой кардинальные перемены в формах и способах потребления экранной культуры.

Ключевые слова: экранная культура, восприятие, эстетическое, компьютерная технология, видеоарт, армхаус, интернет.



Актуальность вопроса о взаимодействии технологических и информационных (в широком смысле этого слова) процессов при создании экранного произведения обусловлена происходящими на наших глазах радикальными изменениями в сфере коммуникативных технологий, следствием которых явились не только интеграция различных информационных потоков и конвергенция всех видов экранной культуры, но и определенные изменения в эстетике экранного искусства и в характере его восприятия.

Конечно, любая технология является лишь средством получения того или иного результата. Однако при создании экранного продукта технология имеет особое значение – и не только прикладное, а определяющее во многом художественные характеристики аудиовизуального произведения: ведь большинство ненарративных средств выразительности тесно связаны с использо-

ванием соответствующей оптики, с характером движения камеры, со световым и цветовым решением, звуковыми эффектами и т.п.

Внедрение новых технологий в экранное творчество способствовало и появлению новых способов потребления экранного продукта. Если полвека назад зритель смотрел фильмы преимущественно в кинозале, то сегодня 70 процентов зрителей смотрят фильмы дома по телевидению, еще 20 – тоже дома, но на видеокассетах, дисках или скачивают с сайтов Интернета, и лишь 10 процентов приходится на просмотр фильма в кинозале.

Возможность смотреть любой аудиовизуальный продукт на домашнем экране резко сузила сферу коллективного потребления экранного творчества, что было характерно для века минувшего. Сегодня мы в основном потребляем информацию в семье или в одиночку. Подобно тому, как раньше люди в одиночестве читали книги, так сегодня в одиночестве, либо вдвоем-втроем, они смотрят фильмы, телепередачи, мультимедийные программы. Но парадокс этого явления заключается в том, что, становясь информационным «надомником», с помощью потребления массового товара превращается в человека массы, в «массового отшельника» [1].

Что же касается характера взаимодействия собственно творческих поисков создателей экранного продукта и способствующей их решению технологической составляющей, то сегодня эти отношения выходят на совершенно новый уровень, который в значительной степени меняет привычную парадигму экранных искусств.

Речь, прежде всего, идет об активном внедрения компьютерных технологий в процесс производства экранного продукта, начиная от промежуточной компьютерной обработкой (Digital Intermediate) отснятого/записанного материала до создания чисто компьютерного изображения и звука. Следствием этого процесса стала происходящая на наших глазах конвергенция всех потоков аудиовизуальной информации и коммуникации.

Одни исследователи склонны видеть в данном явлении конец традиционной культуры, по крайней мере, тенденцию к бесконечному расширению «массовой культуры» и, соответственно, к сужению сферы высокого искусства. Другие, наоборот, считают, что интеграция всех видов аудиовизуального творчества в единый поток экранной культуры «обогащает палитру преобразования реальности, инструментарий ее образного постижения и представления» [2].

В данном случае в известной мере правы и те, и другие. По той причине, что каждая из оппонирующих сторон заостряет внимание лишь на одном из аспектов достаточно сложной проблемы, в то время как взаимодействие двух основных составляющих экранной культуры (технологической и собственно творческой) представляет собой двуединый процесс.

Действительно, технологические новшества, применяемые сегодня в экранном творчестве, пока что носят преимущественно аттракционный характер, и большинство фильмов, активно использующих компьютерные технологии, в основном представляют собой продукт «массовой культуры». Следует отметить попутно, что именно внедрение новых технологий, упростивших создание экранного произведения, в значительной мере способствовало расширению территории масскульта, постепенно превращающего культуру в своего рода очередной гаджет [3].

С другой стороны, между массовой экранной культурой и архаусом нет непроницаемой перегородки, и новые творческие приемы, отработанные в произведениях, рассчитанных на подготовленную публику (нелинейность построения сюжета, включение флэшбэков, вариативность, коллажность, клиповость, трансформация изображения) рано или поздно приходят в фильмы, ориентированные на широкого зрителя. Начинает реализовываться и высказанная в свое время Лесли Фидлером идея о том, постмодернизм будет стремиться к созданию произведений с «двойным кодированием», то есть рассчитанных на многоуровневое восприятие [4]. Нельзя не заметить и того, что уже появились и продолжают появляться кинопроизведения, которые используют новые технологии не только для создания зрелищных эффектов, но и для воздействия на зрителя с помощью новых выразительных средств, претендующих на философичность, наполненных метафоричностью ассоциативной образностью.

Компьютерные технологии во многом способствовали изменению жанровых составляющих экранного творчества. В современных фильмах происходит виртуозное смещение хронотопов, смело сочетаются реальное и фантазийное, причем фантастические объекты и явления порой художественно более убедительны, чем реальные. “Берусь предсказать, – писал Рудольф Арнхейм в 30-е годы минувшего столетия, – что кино достигнет совершенства других искусств только тогда, когда оно освободится от оков фотографического воспроизведения и станет чистым творением человека, как, скажем, рисованный фильм или живопись” [5]. Это предсказание Р. Арнхейма сбывается