**СТР. 1.**

Визуальная культура-10

*Экран как сквозная метафора современности. От величия кинематографа к тотальности компьютера. XX век на пути от лампы к цифре.*

***Понятие экрана***

Наш исторический экскурс заканчивается. Основной темой была археология современных средств передачи визуальной информации, пути формирования той парадигмы визуального мышления, внутри которой мы существуем и по сей день. В оставшееся время мы будем говорить о том, что окружает нас сейчас. В значительной степени все многообразие носителей и сред, которые сохраняют и транслируют визуальные сообщения, можно свести к одной вещи, в своей эволюционирующей универсальности уже принявшей характер категории. В наши дни экран — один из наиболее существенных признаков, определяющих наше функционирование в мире. Экран — понятие огромного объема: мы говорим не только об экране компьютера и других гаджетов от биллборда до заводной игрушки, о проекционном и трансляционном экране, но и о воображаемом экране снов и памяти, сознания и бессознательного. Кр. Метц: *«наше сознание — это чувствительная записывающая поверхность»*. Мы и есть экран вследствие постоянного пребывания «на связи» в широком смысле слова. Мы — рабы лампы, как джинн из сказки про Алладина. Представим себе мир после «блэкаута».

**СТР. 2.**

В истории Нью-Йорка внезапных затемнений было несколько. Памятен коллапс 1965 года, когда журнал «Лайф» вышел с эффектным разворотом «Город, живущий при свете луны». Что это значит в реальности? Гаснут не только фонари, не просто замирает в туннеле поезд метро. Останавливаются автомобили, текут холодильники, отключаются капельницы и аппараты искусственного дыхания, холодеют отопительные трубы, уходит заряд из бесконечно прожорливых смартфонов. Если это длится несколько дней, последствия становятся ощутимыми, через неделю — катастрофическими. Через неделю придется заново выстраивать свои отношения с миром, а для начала —выжить. Затем — извлекать информацию из носителей, используя любой вид экрана — посредника. В коммуникации дивайсов друг с другом, дивайсов и людей и даже людей между собой без него не обойтись.

**СТР. 3**

Таким образом, когда братья Люмьер придумали проецировать движущееся изображение на стену, достав картинки Эдисона из ящика, началась новая эпоха, отмеченная возрастающей социальной ролью экрана. Имеется в виду участок пространства, в границах которого происходит виртуальное событие. В отличие от окна или театральных кулис, которые и раньше могли служить границами наблюдаемого события, экран предъявляет наблюдателю другое, *анизотропное* пространство. Это мнимое присутствие, лишь манипуляция отражением. В нее нельзя никак проникнуть. До появления домашнего видео на нее даже нельзя сколько-нибудь повлиять.

**СТР. 4.**

Люди собираются в зале, напоминающем театральный, и смотрят в одну сторону — туда, где вместо сцены находится проекционная плоскость. Сходство с театром усиливается и тем, что с улицы кино украшается рекламой, афишами, наличием фойе, где можно что-то купить. Все это знакомые практики для человека XIX века — его комфорт нигде не нарушен. Даже на этой странной плоскости события нередко выглядят разыгранным представлением, то есть снятым на пленку театром. Отсюда — обилие банальных параллелей вплоть до конца XX в., времени аналогового, или лампового, кино. Разительное отличие от театра — это вторичный характер зрелища, точнее, виртуальный, т. е. возможный при определенных условиях. По меньшей мере, это технические условия — наличие носителя, аппарата и места для просмотра. Важнейшим, однако, условием является отчужденный и произвольный характер демонстрируемого зрелища. В отрывке из фильма «Встреча у старой мечети» комически показано незнакомство случайного зрителя с кинематографической условностью. По сюжету в мечеть, которую советские власти переоборудовали в кинозал, проникает связной отряда басмачей. Он сидит в парандже, пока механик, настоящий киноман, всю ночь крутит для себя фильмы. Наконец, под утро связной сбивает замок, и в зал врываются басмачи на лошадях…

**СТР. 5**

Наивное восприятие кино как реальности, а не виртуальности, не так чтобы совсем не присуще нам с вами. Всем известен эффект отождествления себя с наиболее притягательными персонажами виртуального мира, сопереживание и т. д. Показательно, что если религия — опиум для народа, то замена тут адекватная: кино не уступает религии в своей убедительной виртуальности, не зря под него приспособили мечеть. Виртуальный мир, который может быть воспринят как реальный, в кино возникает наглядно, а не умозрительно, как это имело место у Лейбница, который говорил, что высказывание «Завтра будет дождь» является возможно истинным, поскольку истинно не во всех возможных мирах и не при любых условиях.

**СТР. 6**

Итак, кино с его иллюзией динамической реальности, реализует идею, что мы живем не только в своем материальном мире, что отныне мир нашего воображения может отделяться от нас и жить своей жизнью. Скопический (наблюдательный) режим кино заключается в том, что изображение не зависимо от предмета, который оно изображает. *Экран самодостаточен и, скорее, втягивает нас в себя, манипулирует нами, нежели доносит до нас какую-либо информацию*. Его суггестивные возможности только возрастают в ходе уплотнения и расширения поля визуальных воздействий, которое в течение XX в. переживают несколько скачков — с почти одновременным внедрением рисованной и объемной анимации в начале столетия, с изобретением телевидения в 1930-е годы и, наконец, с изобретением в 1960-е годы растровой компьютерной графики, что к концу века приведет к союзу технологий и появлению современной цифровой среды. Мы отложим два вектора развития — путь анимации и путь визуальных медиа, чтобы они встретились в нашей с вами современности.

*Поиск автономного изображения*

**СТР. 7.**

Аксиома доцифрового экрана — что предметы и существа на нем представляют собой оптическую репрезентацию какой-то неустранимой реальности и в этом смысле наследуют фотографии. Единственное исключение — анимация, которая с самого своего появления претендовала на равные права с так наз. «натурным» кино, а нередко и утверждала свое превосходство над натурой. В самом деле, уже в 1898 году, когда Эмиль Рейно утопил в отчаянии свою машинку для проекции кустарно изготовленных изображений, американцы Стюарт Блэктон и Альберт Смит придумали снять на пленку Цирк Шалтая-Болтая — игрушку, которая была поздней версией традиционного раешного театра. Именно с помощью этих фигурок был опробован важнейший принцип объемной анимации — так наз. one turn / one picture, который использует технология stop motion, и в наши дни применяемая при аналоговых съемках. Блектон и Смит использовали тот же эффект, что независимо от них открыл Мельес, снимая на улице омнибус и катафалк. Только Мельес так вышел на пассивные возможности стоп-кадра, а Блектон и Смит выключали камеру и меняли объект съемки, чтобы возник эффект его перемещения.

**СТР. 8**

Через несколько лет Блэктон найдет свое know-how, уже став главой фирмы Vitagraph, снимавшей хроникальные сюжеты. Он приходит к выводу, что нужна не кукольная, но рисованная анимация, cartoons. Куклы ограничены в движении, хотя у них есть своя отдельная интересная история в истории кино — картинки более отвлеченные, динамичные, у них больше возможностей.

В *Humorous Phases of Funny Faces* (1908) используются только рисунки, это целиком придуманный мир, способный произвольно менять положение вне зависимости от предметов за его пределами. Это мир, способный к саморазвитию и не имеющий референта, материального оригинала, с которого он был бы списан. Все строится на узнавании и ассоциациях, механизм действия которых не ощущается, поскольку потребителя не нужно приучать к картинкам, они идут даже лучше, чем местами нудная, зависимая от необработанной реальности натурная съемка.

**СТР. 9**

Несмотря на все свои заслуги, Блектон не стал знаковой фигурой рисованной анимации. Все окончательно сложилось в концепцию у Эмиля Коля (наст. Фамилия – Куртэ). Он также работал в технологии покадровой съемки, но, в отличие от Блектона, до того, как прийти в кино, рисовал для журналов рассказы в картинках т. е. был автором комиксов, отличавшимся лаконичным и выразительным рисунком. Самое главное, что он придумывал для рисунков сюжеты, а для фильмов – сценарии. Он называл свои фигуры *«фантошами»* (fantochе восходит к итальянскому fantoccio – кукла, марионетка). В ранней анимации — это впервые появляется именно у Коля — решающим фактором стала простота графики, в которой присутствовало чувство карикатуры, что позволяло ему производить многообразные «каламбуры изображений».

**СТР. 10**

Линия рисунка в комиксе, как можно видеть на примере другого великого карикатуриста и аниматора Уинзора Мак-Кея, трансформируется, но в очень ограниченном квадрате, что дает возможность продемонстрировать мелкую моторику. Уровень условности здесь совершенно иной, чем в фотографии, претендующей на регистрационную функцию, как это было у Майбриджа и Этьена Марэ. Комикс — это отдельная вселенная со своим языком, который нередко уже в послевоенную эпоху (так наз. prosperity) начинают активно использовать кинематографисты, не напрямую связанные с анимацией. Через комикс освоение натурным кинематографом кодов анимации происходит даже быстрее, чем через использование комбинированных съемок, которые до самого последнего времени имели технический, а не концептуальный смысл. Разлиновка пространства, которую делает автор комикса, очевидно, перекликается с идеей растровой графики, с помощью которой в 1964 году советским программистам, точнее, математику Николаю Константинову удалось написать программу, которая с помощью дифференциальных уравнений заставила двигаться по монитору БЭСМ (Большая электронно-счетная машина) пиксельную кошечку:

**СТР. 11**

Это не первый случай так наз. «доиндустриального» этапа компьютерной анимации. Но Константинов сотоварищи сумели сделать аналог того, что, согласно историку компьютерного моделирования Мэттью Уорду, впервые появляется только в 1982 году, а именно — octree (сейчас и по-русски говорят «октодерево», раньше — дерево октантов, или восьмеричное дерево).

**СТР. 12.**

Разложив движения мышц и суставов реальной кошки с помощью системы уравнений, позволяющих смоделировать двумерное изображение, советские математики еще в 1964 году добились странного эффекта, который сейчас мы вынуждены назвать едва ли не *реалистичностью* за неимением лучшего термина. Кошка ходит мягко и пружинно, этого нельзя у нее отнять. Тогда как этого не позволяют добиться более современные, на первый взгляд, технологии морфинга, т. е. на вид непрерывной трансформации изображения с помощью наложения друг на друга нескольких картинок и соединения их по векторному принципу.

**СТР. 13.**

Впервые технологии морфинга в натурном кино с комбинированными съемками применил известный любитель высоких технологий Джеймс Кэмерон в картине «Бездна». Однако там лицо инопланетянина, висящее перед героями, должно выглядеть, в первую очередь, эффектно. Никто не знает, какое оно в действительности, и морфинг с его порой гипнотическими превращениями (Путина в Медведева и обратно) выглядит здесь вполне уместно. То же самое можно сказать и о характерно двигающихся героях современной компьютерной анимации, которая за редким исключением активно использует этот визуально броский, эффектный прием, способный подорвать представление о единстве облика.

**СТР. 14**

«Шрек» — один из первых образцов анимации, где объемная графика сделана практически без сбоев. Хотя в сущности, перед нами старая добрая голограмма, но на принципиально ином технологическом уровне. В этом и состоял прорыв студии DreamWorks, использовавшей технологию так наз. глубинного рассеивания **(global illumination)**, т. е. наложения градуальных световых слоев на тела персонажей. Лицом Шрека управляло 218 лицевых мускулов, кот и осел удостоились по полторы сотни, у них все же меньше эмоций, чем у огра, это всем известно…

**СТР. 15**

Примером перехода технологического количества в онтологическое качество, стало совершенствование в новом веке чисто анимационной по своему происхождению технологии «захвата движения» (**motion capture)**. Первые шаги были сделаны еще в 1970-е годы, когда на актерском отделении университета Саймона Фрэзера в Британской Колумбии предложили для изучения био-механики по методу Мейерхольда использовать датчики для записи движений. До этого что-то подобное обеспечивал метод ротоскопии, когда аниматор вручную обрисовывал каждый кадрик натурного фильма, после чего все до неузнаваемости ретушировалось.

**СТР. 16**

В СССР такая кустарная технология называлась «эклер» по названию проекционного аппарата (та же история, что и с ксероксом). Ротоскопию активно использовал Уолт Дисней, тогда как в СССР она считалась мерой временной, пока аниматоры не станут лучше рисовать. Захват движения, который обеспечивался ротоскопией, был эффективен и как способ изучения движения. Впоследствии, когда Энди Серкис прыгает в качестве гоблина или Кинг-Конга, датчики всегда укреплены в тех местах, где вручную была бы проведена более жирная линия, маркирующая сильное движение в фильме.

В наши дни все чаще натурные фильмы ретушируются графикой — это все дешевле, а ограничений, связанных с объективно наличным, предметным миром, нет и в помине. Анимация сделалась не только рутиной, но и одним из немногих якорей, спасающих заловое кино как социальную практику.

**СТР. 17**

Фактическое рисование натурного фильма и его возвращение на новом этапе в состояние нераздельности с анимацией, как это было еще до изобретения кино, кажется примечательным фактом в истории визуальных технологий. Все больше свободы, но одновременно все больше зависимостей, в первую очередь, от уровня технологий, которые внешне все комфортнее и сложнее.

*Образы действующие и невидимые*

Зависимостей все больше и в чисто физическом смысле. Человек, которому надлежало приложить усилия, чтобы дойти до кинозала, сначала получил телевизор, и генератор образов пришел к нему домой, усадив всех вокруг себя без надежды выйти из дома без волевого решения. Затем компьютер с его расщеплением экрана на множество окон в одном дивайсе окончательно привязал человека к себе, подчеркнув его экзистенциальное одиночество.

**СТР. 18**

Современный человек нередко общается со своим соседом с помощью гаджетов, этот медиативный канал значительно более управляем, чем живое общение, которое уже 10 лет назад пользователи ЖЖ называли «выходом в оффлайн», очным знакомством. Парадоксально, что даже попадание в виртуальную реальность чревато еще большей несвободой. Она не столько воображается в старом смысле Фомы Аквинского, сколько навязывается наблюдателю, ставшему участником. Футурологи еще недавно грозились, что диктат экрана будет преодолен трехмерным видеошлемом, который больше не будет привязывать индивида к фронтальной проекции события, а погрузит его в его самую сердцевину. Но вот как в известном фильме по роману Стивена Кинга ставится эта проблема.

**СТР. 19**

Вдобавок современная виртуальная реальность, так и не отказавшаяся от бесконечно размножающихся окон — двойников экранных изображений — набрасывается на потребителя, переняв и адаптировав приемы и даже саму сущность телевидения. Плоский экран, а не шлем, болтающийся на кабеле, привязал к себе так же, как электронно-лучевой кинескоп. Телевизионный цаппинг — переключение каналов — является всего лишь линейным или стохастическим коррелятом тасованию открытых окон с закладками. Даже более того: огромный выбор контента, приближенный в интернете к неисчислимости, порождает известную безучастность и нонселекцию. С этим связано, среди прочего, и то, почему поколение интернета не в меньшей степени подвержено манипуляции, чем поколения, якобы доживающие дни у ТВ. От радио к телевидению и затем к сетевым медиа возможности создавать чужое воображение и манипулировать сознанием только растут.

**СТР. 20**

Если радио открыто лишало человека способности к вынесению самостоятельных суждений, то телевидение как интегральный союз изображения и звука делает это без деклараций, скрыто, якобы самоустраняясь. Когда речь на ТВ смолкает (мы выключаем звук на время реклавмы) нам кажется, что мы можем обратиться к себе, но это не так. Радио лишь бормотало, ТВ показывает и кричит, и это сильнейший союз. Гипнотические способности звукового канала бесконечно слабее канала визуального. Мы смотрим и не понимаем, ловим себя на том, что теряем время, но смотрим.

Наполеон, по легенде, говорил, что «трех враждебно настроенных газет нужно бояться больше, чем тысячи штыков». Сейчас газета — сегментный медиа.

Совершим небольшой экскурс в генеалогию ТВ на советском материале. Для этого кейса крайне важно, что это был редкий случай ТВ, которому не нужно было бороться за зрителя. Предопределенность массового интереса была подготовлена специфической историей медиа в СССР.

**СТР. 21**

Сначала была коллективная медитация под уличный репродуктор – так советские люди слушали речи вождей и объявления войны. Затем радио в квартирах — не приемник с разными каналами, а единственная трансляция от лица государства. Только в 1950-е годы начинают появляться радиоприемники со шкалой, по которой можно вести поиск нужного канала. При Сталине такие приемники подлежали регистрации как потенциальные средства связи с врагом, инструменты диверсии.

**СТР. 22**

В эпоху оттепели это требование было отменено, но опции многоканальных приемников были ограничены системами подавления радиосигнала, которыми СССР покрыл свою территорию начиная с 1948 года. Советская власть изначально признавала поражение в споре за аудиторию. Вместо контраргументов в ответ на информацию, получаемую от иностранных радиостанций, советская пропаганда предпочитала закрыть уши обывателя. В отличие от радиоприемников, их телевизионные аналоги не могли принять зарубежные каналы по причине слабости комплектующих антенн. Только жители западных окраин советской империи могли при особом желании смотреть передачи из соседних стран, рискуя оказаться в тюрьме. Поэтому телевизор в СССР стал более эффективной формой радио, работая как среда официального дискурса. Советская цензура обеспечивала восприятие аудиовизуальных медиа как трансляторов сакральной точки зрения.

**СТР. 23**

Эти особенности не могли не повлиять на состав телепрограмм. На раннем ТВ СССР преобладали официальные новости и музыкальные программы, записанные либо в телевизионной студии, либо выездными командами в концертных залах. Тут интересная полярность. Новости – это пропаганда, продолжение традиции киножурнала, с 1930-х годов информировавшего зрителей кино об успехах промышленности, сельского хозяйства, спорта и образования в СССР. Запись или трансляция концерта — предельная абстракция, максимально нейтральное событие, если, конечно, в музыке или песне нет чуждых веяний. Музыка – это шум вместо информации, хотя иногда и красноречивый. Неслучайно в 1980-е годы появилась шутка, что если по телевизору показывают бесконечный балет, значит, умер кто-то из первых лиц государства, и сотрудники телевидения ждут инструкций сверху.

**СТР. 24.**

В основном же в эпоху позднего СССР телевидение использовалось как бесплатный домашний кинотеатр. Когда советский гражданин получал по почте газету с телевизионной программой, он обводил в ней карандашом не выпуски по большей части одинаковых новостей, но фильмы, причем часто снятые специально для ТВ. Конечно, это было не настоящее кино, где показывали свежие премьеры или авторские фильмы. Но потребителя вполне устраивал этот second-hand или average quality screen. Власть тем более была заинтересована в том, чтобы зритель получал продукт, не вызывающий слишком сильных эмоций, не провоцирующий на личные открытия. Коммерческие продюсеры делают то же самое, включая механизм ухудшающего отбора, что позволяет сэкономить деньги на производстве. Но на советском телевидении причина была в другом.

**СТР. 25**

Дело в том, что это был уникальный медиум в контексте советской культуры. У советской журналистики была оппозиция – самиздат, запрещенные журналы, статьи в машинописи, которые тайно распространялись в виде индивидуальных копий. У радио тоже была альтернатива. Несмотря на помехи, голос Америки, Би-Би-Си, Свободная Европа и другие станции можно было услышать на территории СССР. Многие люди их и слушали. Советская власть понимала, что исключить вторжение чужого голоса по эту сторону железного занавеса было невозможно и пыталась контролировать ситуацию. Раз в месяц выходил «Бюллетень радиоперехвата», то есть дайджест основных сообщений вражеских радиостанций, подготовленный для узкого круга лиц – офицеров КГБ, разведчиков, сотрудников министерств. У ТВ не было ничего подобного. Никакой альтернативы. Это был чистый взгляд власти, узурпировавший у радио репутацию источника абсолютной истины. Когда-то Симор Чэтмен определил кино как forcing medium, он имел в виду, что у киносеанса очень много условностей, темный зал, изоляция изображения, эффект гипноза. Телевидение намного более буднично, но в случае, когда оно транслирует единственно возможную точку зрения, создаваемый им эффект принуждения намного превосходит тот, что описывает Чэтмен. Как сказали по ТВ, так оно и есть. Старшее поколение жителей России воспроизводит эту максиму и в ней не сомневается, что хорошо иллюстрирует суггестивную мощь советского телевидения, которое овладевало сознанием независимо от того, нравилось оно его носителю или нет. Советское ТВ могло совершенно произвольно создавать любые образы, не опасаясь того, что кто-то займется заппингом и сделает свой выбор. ТВ формировало податливые, регулируемые мифы о Западе, который советские люди видеть не могли. Так, в советских сериалах можно видеть рекламу — либо оригинальные с искаженным переводом, либо специально снятые.

**СТР. 26**

Какая разница, пиво или газировка? Тут даже нет идеологической задачи — обыкновенное пренебрежение оригиналом, незнание языка. А вот — образец специально созданной рекламы, концентрирующей мифы об Америке.

**СТР. 27**

Почему это проходило? Источниками визуальной информации о Западе для советского человека были редкие иллюстрированные журналы и фильмы, купленные для проката в СССР, которые, как правило, проходили строгую цензуру. Киноведы и узкая прослойка творческой интеллигенции могли знакомиться с новинками на фестивалях, но советское ТВ — Пигмалион образов — рассчитывало не на них.

**СТР. 28**

Рядовой потребитель мог догадываться, что передачи с новостями о Западе, вроде «Международной панорамы» или «Камера смотрит в мир» предлагают определенный конструкт, подчиненный правилам пропаганды. Тем не менее, они часто оставались единственным источником визуальной информации, и зритель пытался усвоить как ядро послания, так и периферию — улицы с рекламными вывесками, автомобили, одежду и аксессуары. Если камера смотрела в мир, то зритель пользовался этой камерой для того, чтобы в него подсматривать. В итоге трансцендентная истина высшей инстанции оказывалась проницаемой для информации с визуальной периферии. Той, на которую советская пропаганда сперва не обращала внимания, а потом попыталась приручить, да было поздно. Тем не менее, советская пропаганда выжила и преуспела уже в современной России, научившейся создавать куда более суггестивный продукт — громкий, яркий, плотный, не оставляющий зрителю шанса не только задуматься, но и просто выдохнуть.

**СТР. 29.**

Монтаж такой плотности сделал бы честь покойному Тони Скотту…Как тут не вспомнить, что Пьер Бурдье говорил, что по ТВ ничего нельзя сказать.

**1. Сюжет разговора определяется другими**

**2. Условия коммуникации определяются другими**

**3. Время разговора рассчитано так, чтобы мысль не могла состояться, но была озвучена в готовом, желательно сокращенном виде.**

Отсюда – ТВ-цензура и символическая агрессия, направленная на ОБЪЕКТЫ телевидения. Fast-thinking. На ТВ нужно быстро принимать решения, как на агоре в Древних Афинах.

Связь ТВ и Стриптиз-культуры

Брайан Мак-Нейр обращает внимание на то, что код, через который масс-медиа общается с потребителем в XX столетии, - это так или иначе код сексуальности.

Движение вперед для массовой культуры – это всегда ломка запретов, табу, предписаний, присвоение и банализация радикальных идей.

*Вектор развития ТВ направлен в сторону эскалации вуайеризма*

*Последний герой, Дом (прообраз – британский Большой брат), Окна (отметить особо).*