

ПОСМОТРИТЕ НА ЭКРАН!

«О глуби и глади: в пространстве экранов» — исследовательский проект кинонаправления Дома Радио и Центра Art & Science Университета ИТМО, посвященный феномену экрана в визуальном искусстве и зрительском опыте. Проект проходил с июля по ноябрь 2024 года и включал лабораторию для художников, выставку по ее результатам, два кинопоказа и четыре публичных мероприятия. Куратор Дома Радио Даша Чернова делится результатами этого исследования.

Можно сколько угодно обсуждать, является ли современное общество обществом спектакля или симуляции, но, несомненно, оно является «обществом экрана»

Лев Манович



Идея проекта, куратор кинопоказов,
автор текста: **Даша Чернова**

Кураторы лаборатории, выставки
и лекционной программы: **Христина Отс,
Ася Каплан, Даша Чернова**

Фотографии:
Саша Перова

Летом 2023 года я приехала в Псков и посетила Покровскую башню, оборонительное сооружение XV века, внутри которого сейчас скромный музей. Внутри было практически пусто, на стенах висели нелюбопытные объекты старины, а посередине стоял проектор и бил изображение на каменную стену. Показывали фильм, который рассказывал об истории башни. В какой-то момент стена слилась с изображением: кадр показывал, как выглядит башня изнутри. Запечатленный на камеру камень проецировался на него же.

Эта случайность заставила меня задуматься о неоднородности поверхностей для проекций: старина и неровность стены не ассоциировались у меня с гладким и плоским экраном, они слишком кричали о себе. Впервые в моем опыте экран заслонил изображение, и я почувствовала, что хочу лучше узнать его¹.

¹ Этот текст представляет читателю несколько тем, которые мы обсуждали с участниками лаборатории «О глуби и глади: в пространстве экранов» и которые они разрабатывали в своих проектах. Я пишу его по следам месяцев работы и использую не только те примеры, которые нашла самостоятельно, но о и которых любезно рассказывали коллеги и приглашенные лекторы. Множество тезисов этого текста — результат совместной работы, а не моей индивидуальной практики, и я благодарю Христину Отс, Асю Каплан, Лину Кипрюшину, Сергея Костырко, Надежду Бей, Алину Латыпову, Виктора Мазина, Веру Баркалову и Максима Анпилогова (а также всех участников лаборатории, чьи имена вы встретите ниже) за мысли и идеи, без которых проект бы не состоялся.

SCREENOLOGY / ПОТЕНЦИИ ЭКРАНА / ОТ ПУСТОТЫ К ПОИСКУ

Screen studies — область знаний, чье название одновременно запутывает и подчеркивает роль экрана в современной визуальной культуре. Screen studies в первую очередь изучает движущиеся изображения во всех возможных формах: кино, телевидение, медиа, видеоигры. Предполагаю, что необходимость в этом поле возникла, чтобы отграничить изучение экранного изображения от классической визуальной культуры, которая включает в себя и наскальные рисунки, и фламандскую живопись, и книжную графику. Слово *screen* здесь метонимично, оно указывает не на экраны, но на изображения, которые циркулируют между ними, воспроизводятся и производятся с их помощью. Экран не становится центральным объектом исследования, но выступает отличительной чертой, условием для существования изображения.

Экран можно трактовать широко, и медиаархеологический подход прослеживает путь к современному экрану от его предшественников и позволяет отстраниться от закрепившегося образа черного зеркала. Куратор и археолог медиа Эрkki Хухтамо предложил новое поле исследования — *screenology* (экранология, или экрановедение)². Оно изучает экраны как предметы, обладающие материальностью, встраивающиеся в повседневные практики и зависящие от социально-культурных факторов. Экранология увлечена разного рода протоэкранами: веером, ширмой, каминной заслонкой, волшебным фонарем и ранними кинематографическими технологиями.

Хухтамо определяет экран как информационную поверхность, хотя и соглашается, что такое определение расплывчато. Он подчеркивает *поверхность* экрана, как бы говоря, что экраном может быть что угодно, что предлагает свою наружность для изображения.

Теоретик медиа Лев Манович похожим образом определял экран — как средство доступа к информации³. Он писал, что экран также позволяет влиять на реальность и управлять ей. При этом он утверждал, что «современные параметры кино- и компьютерного экрана аналогичны тем, что характерны для картин XV века»⁴. В некоторой степени это верно: как и много веков назад, прямоугольная форма ограничивает изображение, определяет перспективу взгляда⁵. Но Хухтамо не соглашается с таким обобщением: экраны, на которых показывали фильмы в кинотеатрах 30-х, и экраны, на которых смотрят и показывают кино сейчас, существуют в очень разных культурных и технологических контекстах. Это становится очевидным, если обратить внимание на следующие вещи.

² Erkki Huhtamo. *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen. Navigationen*, 2006, 2, pp. 31–64.

³ Лев Манович. *Язык новых медиа*. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.

⁴ Там же. С. 136.

⁵ См. Жан-Луи Бодри. *Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата*.

- ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** — Одни экраны предполагают только взгляд, другие требуют прикосновения. Смартфоны предназначены для личного использования, а кинотеатральный экран готов к коллективной встрече.
- РАЗМЕР** — Один и тот же фильм на смартфоне и в IMAX кинотеатре выглядит по-разному. Зрители предпочитают одни экраны другим, а кинематографисты учитывают размер еще на съемках.
- РАСПОЛОЖЕНИЕ** — Одни экраны живут в домашних пространствах и становятся их частью. Например, телевизор уже десять лет висит на одном месте, его укрывают кружевной салфеткой, а под Новый год украшают гирляндой. Другие экраны предназначены только для публичных мест. Некоторые привилегированны в перемещении: смартфон мигрирует из кармана в сумочку, из ладони под подушку, а экраны на крышах такси катаются по городу.
- ФОРМА** — Экраны некоторых моделей ранних телевизоров были круглыми⁶. Хухтамо связывает это с тем, что телевизоры заменили в домах радио, динамик которого тоже был круглым. Тонкость экрана характеризует его прогрессивность, ее используют как маркетинговое преимущество. Пузатые экраны — пережиток.
- ТАКТИЛЬНОСТЬ**⁷ — Хухтамо вспоминает зарю телевидения: юные зрители детского шоу *Winky Dink and You* во время передачи наклеивали на экран прозрачную пленку и рисовали на ней специальными маркерами.

С этих ракурсов экран наполняется собственными значениями, проявляется его материальность, роль в художественных и повседневных практиках. Эта реконструкция базовых составляющих экрана нужна, чтобы отделить его от изображения. В зрительском восприятии они слипаются и не обладают отдельной агентностью, а скорее воплощают сиамских медиаблизнецов, зависящих и влияющих друг на друга.

Пустой экран для зрителя не существует. В ожидании сеанса в кинотеатре, сидя напротив большого пустого экрана, зрители опускают глаза и смотрят в экранчики поменьше. Мало кто дожидается момента, когда проектор гаснет, экран опустошается и предстает голым. Но именно пустой экран, наивно похожий на черный квадрат Малевича и белые панели Раушенберга, становится отправной точкой для эксперимента и подглядывания за границы поверхности. Внимание к экрану — это в первую очередь внимание к медиуму, а значит, поиск художественных возможностей. Обратимся к тому, что получилось создать в процессе этого поиска участникам лаборатории.

⁶ Например, *Philco Predicta* или *Zenith G2439RZ Monroe*.

⁷ Немецкая исследовательница Ванда Страувен изучает, как прикосновение к экрану меняет отношение зрителя-пользователя к изображению. См. *Wanda Strauven. Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices; Wanda Strauven. The Screenic Image: Between Verticality and Horizontality, Viewing and Touching, Displaying and Playing; Wanda Strauven. Early cinema's touch(able) screens: From Uncle Josh to Ali Barbouyou*.



1.

ПЛОСКОСТЬ И ОБЪЕМ / О-ФОРМ-ЛЕННОСТЬ / РУКОТВОРНОСТЬ

Одна из стратегий расширения экранного пространства — отказаться от привычных плоскостности, форм и текстур. Прямоугольность экрана конфликтует с круглостью объектива и отсутствием четких границ человеческого зрения. Экран неповоротлив и ригиден — изображение вынуждено подстраиваться под него или принять, что невозможно быть соразмерным. Ровность экрана объясняется просто: любые шероховатости, выпуклости и вогнутости деформируют изображение и могут превратить кинозал или выставочное пространство в комнату кривых зеркал.

В истории движущихся изображений было несколько попыток преодолеть эти условия, например, мувидром Стэна Вандербика. Он своими руками построил купольную конструкцию, на внутреннюю часть которой проецировалось множество фильмов одновременно. Положение зрителя из сидячего трансформировалось в лежащее — так было удобнее охватить взглядом экран. Купол заполнялся изображениями, концептуально и художественно отдаленными друг от друга: хроника, найденные пленки, анимации Вандербика, коллажные фильмы, исторические, антропологические заметки, реклама, поп-культурные изображения⁸.

Переход от прямоугольника к полусфере деконцентрирует изображение, разрешает ему расползаться, быть немного не в себе. Наслоение образов возможно и на традиционном экране, но отказ от плоскости в пользу объема здесь провоцирует новые отношения между изображениями, а также подчеркивает нелепость прямоугольных границ. Проецируемые изображения не были бесформенными, они сохраняли привычные пропорции, но немного терялись в пространстве и утрачивали некую нерушимую тотальность. Я вижу ценность в рукотворности конструкции Вандербика, так как кинематографисты редко напрямую взаимодействуют с экранами, а еще реже проектируют и создают их.

Участница лаборатории Таня Ахметгалиева в проекте «Осиное гнездо» также вручную создает нетипичный экран. Она уподобляет его вечно трансформирующемуся и расширяющемуся объекту. Осиное гнездо всегда живое — вокруг него копошится движение, оно сотрясается от жужжания. Помимо того, что гнездо обладает объемом, его поверхность неоднородна и слоиста, а внутренность пориста, оно все пронизано лабиринтами между отверстиями. Таня печатала свой экран глиной на 3D-принтере, вторя настоящему процессу создания гнезда: натуральные материалы, долгая и кропотливая работа, постепенное нарастание слоев. В этом проекте экран обрел статус скульптуры, самоценного объекта, завораживающего уже своей жутковатой

⁸ Felicity D. Scott. Culture Intercom: Stan VanDerBeek's Movie-Drome.



FLORA ESSENCE. FLORA AETERNA • FLORA SCULPTURES • FLORA SPACE, DARIELLA

формой. Гнездо представляло сразу две поверхности для проекции: внешнюю и внутреннюю. Для первой Таня создала растекающиеся и плавящиеся абстрактные изображения, которые укутывали скульптуру и задействовали все ее бугры и отверстия. Проекция проходила насквозь, цеплялась за внутренние части и привлекала внимание к самой скульптуре и ее рельефу. Внутри гнезда Таня поселила механическую осу, которую можно было увидеть только при желании заглянуть поглубже в экран. Художница ставит под сомнение устоявшиеся характеристики экрана и буквально проминает его, наделяет пластичностью. При этом нейтральность экрана рассыпается: оформляясь в осиный дом, он становится опасным и недоступным.

Проект **FLORA ESSENCE. FLORA AETERNA • FLORA SCULPTURES • FLORA SPACE** художницы Dariella задействует переход между несколькими экранными поверхностями. В основе изображений лежит техника фитографии, которой широко пользуется кинематографист Карел Дуинг⁹. Это один из способов создания изображения без камеры: растения замачиваются в специальном растворе, выкладываются на пленку, оставляют на ней отпечатки разной интенсивности и четкости. Фитография делает очевидным, что пленка представляет из себя что-то вроде предэкранного объекта: прежде чем изображение с пленки будет спроецировано на экран, необходимо, чтобы свет проецировался на пленку или же цветок оставил свой след на ней. Доработав оттиски генеративной графикой, Dariella выпустила их на стену галереи — сделала шаг в сторону традиционного формата существования изображения.

Третий шаг — отказ от поверхности в пользу растворения в пространстве. VR-очки задействуют те же самые фитографические эксперименты, но высвобождают их из плоскостности и прямоугольных границ. Зритель оказывается погружен в тот же самый раствор соды, в котором замачивались растения. При этом VR не наделяет объемом оттиски — изображение поступает практически напрямую в глаз, но остается плоским, не может отлипнуть от экрана/пленки, как элемент гербария, который рассыпается на части при попытке соскоблить его со страницы альбома.

⁹ О практике Карела Дуинга можно почитать на сайте художника kareldoing.net, а также в тексте Лены Голуб «Кино из одуванчиков» в шестом выпуске самиздата о кинематографе «К!».

ОТРАЖЕНИЕ И ПОГЛОЩЕНИЕ / АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ / ВОДА КАК МЕДИУМ

Некоторые художники работают не с готовыми экранами и не с самодельными экранными поверхностями, но с объектами, которые противостоят тому, чтобы на них закрепилось изображение. Видеоинсталляция узбекской художницы Саодат Исмаиловой *As We Fade* задействует десятки кусков тончайшего прозрачного шелка, развешанных ровно друг за другом так, что они образуют многослойное полотно для проекции. Изображение, падающее на ткань, просачивается дальше — на второй квадрат шелка, проскальзывает сквозь его нити, перетекает на третий и так далее. На каждом подвижном слое изображение выглядит чуть иначе: оно становится менее ярким и интенсивным, как будто частички цвета застревают по дороге. Обращение к этому материалу подсвечивает проницаемость экрана и неустойчивость изображения на нем: образы всегда мигрируют, растворяются в воздухе, остаются неухватываемыми. Экраны Исмаиловой живут не зависящей от изображения жизнью: благодаря легкости, ткань постоянно развивается, провоцируя несовпадение границ экрана и изображения, деформируя образы.

Экраны в проекте *As We Fade* поглощают видео — как бы впитывают его в себя. Это нетипично для экранной поверхности, которая чаще остается плотной и задерживает изображение, не дает ему провалиться. Именно так выглядит кинотеатральный экран. Он как будто заявляет о невозможности увидеть в нем или на нем что-то, кроме фильма.

Глянцевая поверхность ноутбуков или смартфонов, напротив, впускает в зрительский опыт лишние элементы: отражение пользователя, отпечатки пальцев, ослепляющие блики солнца. Отражательность — одно из свойств экрана, роднящее его с зеркалом. В проекте «**Форма воды**» участница лаборатории Алла Мезенцева размышляет об отражательных свойствах. На круглом металлическом листе она располагает четыре круглых и объемных экрана, напоминающих пиалы. Они показывают разные части одного движущегося изображения: запечатленного на видео водоема. Зритель наклоняется над экранами и видит там солнечные блики, рябь на водной глади и экосистему, прячущуюся под ней. Но не может увидеть себя, как это происходит при взгляде в настоящий водоем. Зритель в ловушке: ему недоступен собственный образ, который был бы виден на воде или в выключенном экране. Он исключен из циркулирования образов, его взгляд обращен на природу в отрыве от человека. Алла Мезенцева одновременно работает с необычной формой экрана — отказывается и от плоскостности, и от прямоугольности, предлагая альтернативный вариант привычного предмета, — и с попыткой проявить зрителю материальную границу, в которую упирается взгляд, показать то, что прячется под ней.

Вода как материал обладает большим потенциалом в контексте экспериментов с экранами. Ее тоже можно описать с помощью словосочетания *глубь и гладь*, подчеркивающего диалектику видимости и невидимости. Поверхность воды гладкая и цельная — она кажется

2.



непроницаемой, почти стеклянной. Мир глубины остается скрыт, но иногда проблесками вырывается на поверхность. *Глубь* экрана — это не только то, что осталось за кадром, но и социокультурный, производственный контексты, технические характеристики, некая заряженная энергия, которая сдерживается экраном-барьером, как дамбой.

Команда художников¹⁰, работавших над проектом *ПОТОК*, выбрала воду как живой и текучий экран. Внутри темной комнаты вода с шумом стекала сверху вниз, образуя динамическую поверхность для проекции. Возникло особое свечение, изображение бликовало, искажалось и дублировалось, так как одновременно отпечатывалось и на стене за потоком. Безразличная Офелия, с одной стороны, безвозвратно уходила на дно, с другой — навечно зависла в воздухе, на верхнем слое воды и отказывалась погружаться глубже. Круглая рама, отделяющая зрителя от водопада, темнота и окутывающий звук вызывали эффект подводной лодки: возможно, зритель сам уже на пути к смерти в железном коробе и галлюцинирует образом другой трагичной утопленницы. Звук, написанный специально для инсталляции, учитывал шумовые особенности водопада и работал в диалоге с естественным журчанием экрана. Получается, экран не просто незаметно присутствует в пространстве, а определяет его звуковой ландшафт и ставит свои условия.

Водный экран напрямую воплощает образ утопания в информационном потоке, проходящем сквозь пальцы пользователей каждый день. Этот массив данных не ощущается тактильно и не охватывает со всех сторон, но затягивает в себя. Прикосновение к водопаду на инсталляции ощущалось иначе — как только палец осторожно дотрагивался до глади, он сразу одергивался от сильного сопротивления, капли расплескивались вокруг, а изображение рушилось. Особая чувствительность воды к прикосновению создала хрупкое и живое изображение, неотделимое от природного медиума.

«_ПОТОК_», КИРИЛЛ АРХИПОВ, АНАСТАСИЯ БАЛУЕВА, ИРИНА КОРОТКАЯ, АРТЕМ МАМОНТОВ, ДАРЬЯ СТАЦЕНКО



¹⁰ Кирилл Архипов, Анастасия Балужева, Ирина Короткая, Артем Мамонтов, Дарья Стаценко.



ОКНО И ДВЕРЬ / ГРАНИЦЫ / ДВЕ СТОРОНЫ (НЕ)ВИДИМОГО

Кинематографическое, фотографическое и живописное изображение можно сравнить с окном или дверью. Они обладают физическими границами, тем самым определяя количество света в комнате или заставляя высокого человека нагибаться при входе. Также они выстраивают пространственные границы: отделяют внутреннее от внешнего или разные части внутреннего друга от друга¹¹.

Границы экрана — одновременно сковывающее ограничение и неотвратимое условие изображения. Они провозглашают существование заэкранного пространства — того, что не попало в кадр, того, чем пришлось пожертвовать. Этот элемент вынужденного скрывания, невозможности вместить все приносит много страданий художникам и вынуждает их выбирать между разными стратегиями подчинения границам: отсекал лишнее или втискивать образы в предоставленное пространство.

Кинематографистов привлекает идея расширять, увеличивать поле видимого. Это привело к изобретению широкоформатных экранов Cinerama и Cinemascope, к популярности полиэкрана, который

3.

показывает несколько мест и героев одновременно, к технологии 3D, которая была попыткой избежать границ не по периметру, но по площади изображения. Индустрия кричит о сломе границ, хотя их переосмысление необязательно должно быть связано с расширением видимого или созданием иллюзии, что дистанции не существует. Экранные границы можно концептуализировать и растягивать с помощью клаустрофобных и минималистичных проектов.

Участница лаборатории Вика Рыскина, задействуя образы окна и двери, выстраивает из экранов отдельное пространство — полужилое и полуживое, вроде бы оставленное, а вроде бы еще не заселенное. На четыре стены ее «Комнаты» проецируются статичные видео с кирпичным старым домом. Он заселен растениями, которые жмутся к стенам, будто пытаясь удержать их в клетке ветвей. Снятые Викой кадры не позволяют понять, с какой стороны она их запечатлела: с внешней или внутренней. Заходя в комнату, зритель теряет способность различать одно от другого и, соответственно, не может однозначно поместить себя в пространство и ощутить себя в нем. Стол и стул намекают на внутренность, но оболочка выталкивает наружу. «Комната» как бы отрицает границы: показывает дом со всех сторон, окружает зрителя изображениями, пересобирая типичные фронтальные отношения между зрителем и экраном. В «Комнате» зритель обнаруживает себя и внутри, и между, и за экраном.

Одновременно «Комната» постулирует свои границы и их разрывы. На полу видим пунктирную линию, обозначающую место, предназначенное для чего-то уже исчезнувшего или все еще с трепетом ожидаемого. Напротив стола — пустая оконная рама. Она разрывает не только стену, но и изображение. Окно остается открытым, но изображение не может выйти сквозь него. На противоположной от окна стене висит неработающий телевизор. Он выступает такой же антиобразной дырой или, скорее, заплаткой на теле этого дома. В телевизоре отражается чернота за окном, окаймленная кирпичиками.

Метафора окна-двери игнорирует, что экран предполагает взаимодействие только с одной стороны, а окно и дверь остаются собой, откуда на них не взглянешь. Нет «другой стороны экрана», она пуста и предпочитает прижиматься к стенам. Канадский художник Майкл Сноу переосмыслил односторонность экрана и его расположение в пространстве в проекте *Two Sides to Every Story*. Сноу снимал девушку на две камеры, стоящие напротив друг друга, так что одна всегда фиксировала ее спереди, а другая — со спины. На заднем плане изображений с каждой камеры можно увидеть части съемочной площадки и самого Сноу, который раздает указания девушке. Эти видео одновременно показывали на экране, висящем посередине комнаты. Зрители не могли увидеть обе стороны за раз, но могли перемещаться от одной к другой и наблюдать объект съемки с разных ракурсов.

¹¹ Подробнее о метафоре окна в контексте кино и экранных исследований читайте в моем тексте для «Сеанса». Там я разбираю австралийский фильм «Равнины», с его российской премьеры начались публичные мероприятия проекта «О глубины и глади».

ПОЛИЭКРАН / ИНТЕНСИФИКАЦИЯ / ПОГЛОЩЕНИЕ КАМЕРЫ

4.

Виктор Кертанов предложил выставке экспериментальную видеоработу, сделанную без монтажных программ — с помощью алгоритмов.

«Метанойя» состоит из 6 762 коротких видео, выгруженных из просмотрной истории художника за несколько лет и соединенных в монументальный полиэкранный экран, показывающий их все одновременно. Помимо очевидного брейнрот-эффекта (brain rot), который не был центром критики Виктора, «Метанойя» провоцирует особый уровень медитативности. Внимательное разглядывание копошащегося экрана затягивает с такой же силой, как пролистывание ленты, у которой нет конца. Зритель вправе выбрать свой способ взаимодействия с изображениями:

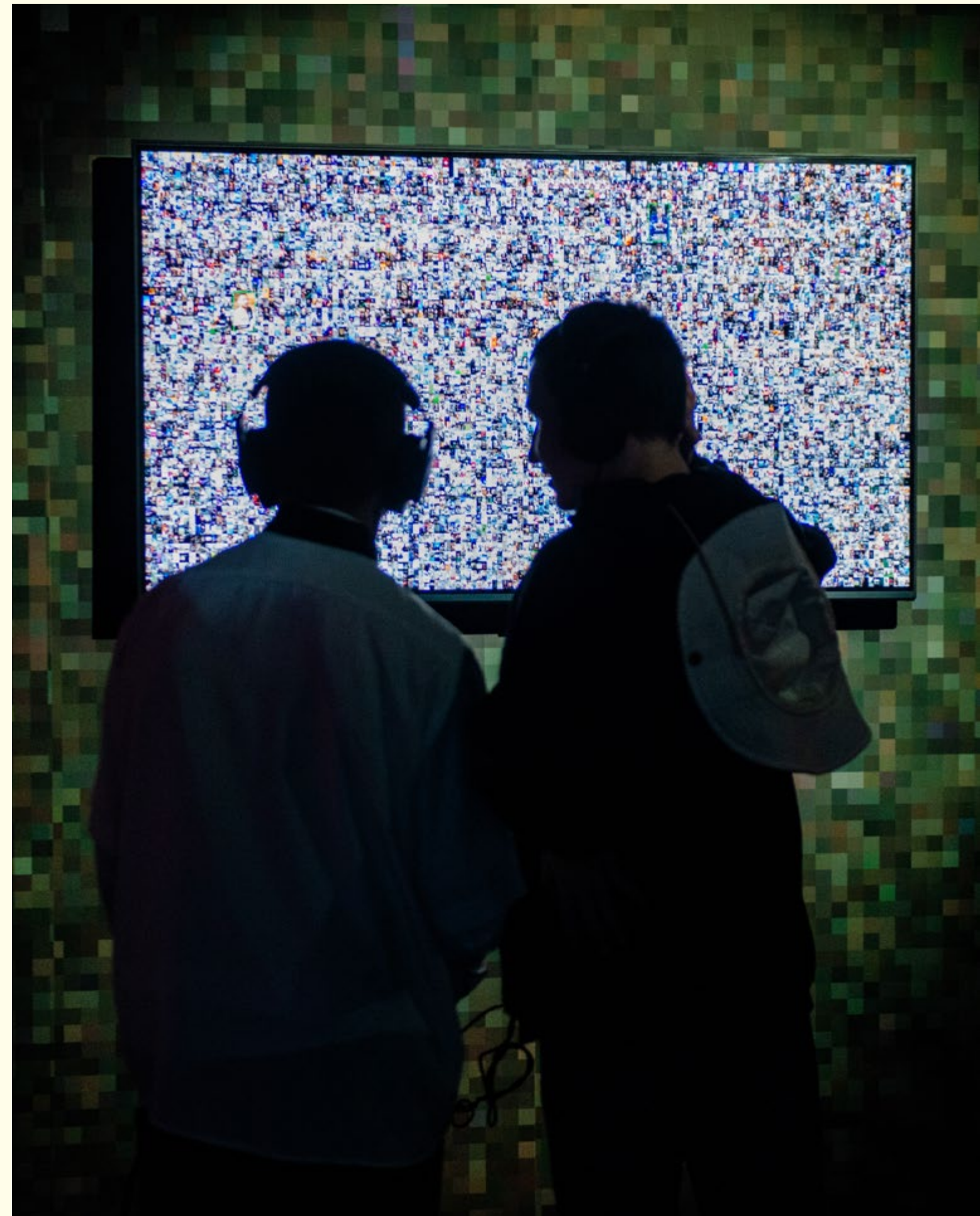
- Отказаться всматриваться в конкретные части, подойти к видео как к единому, практически абстрактному изображению и потоку звуков.
- Попытаться поймать как можно больше кусочков, найти между ними закономерность, испытать радость узнавания медийных лиц или собрать образ художника по его предпочтениям.
- Подчиниться подсказкам «Метанойи» и следить глазами только за теми видео, которые зрителю разрешают разглядеть поближе.

Художник совмещает изображения с несоразмерным экраном и вырывает их из привычного контекста. Зритель видит подобные видео в телефоне и взаимодействует с ними характерным скольжением пальца, все их существо подогнано под вертикальный экран и мимолетный контакт. В столкновении недружественных друг другу экрана и изображения рождается напряжение, провоцирующее зрителя искать точки опоры. Виктор Кертанов экстремально интенсифицирует визуальный опыт, тоже балансируя на границе видимого и невидимого: что зритель действительно может увидеть, смотря «Метанойю»? Тотальное обнажение истории просмотра оборачивается такой же тотальной пустотой.

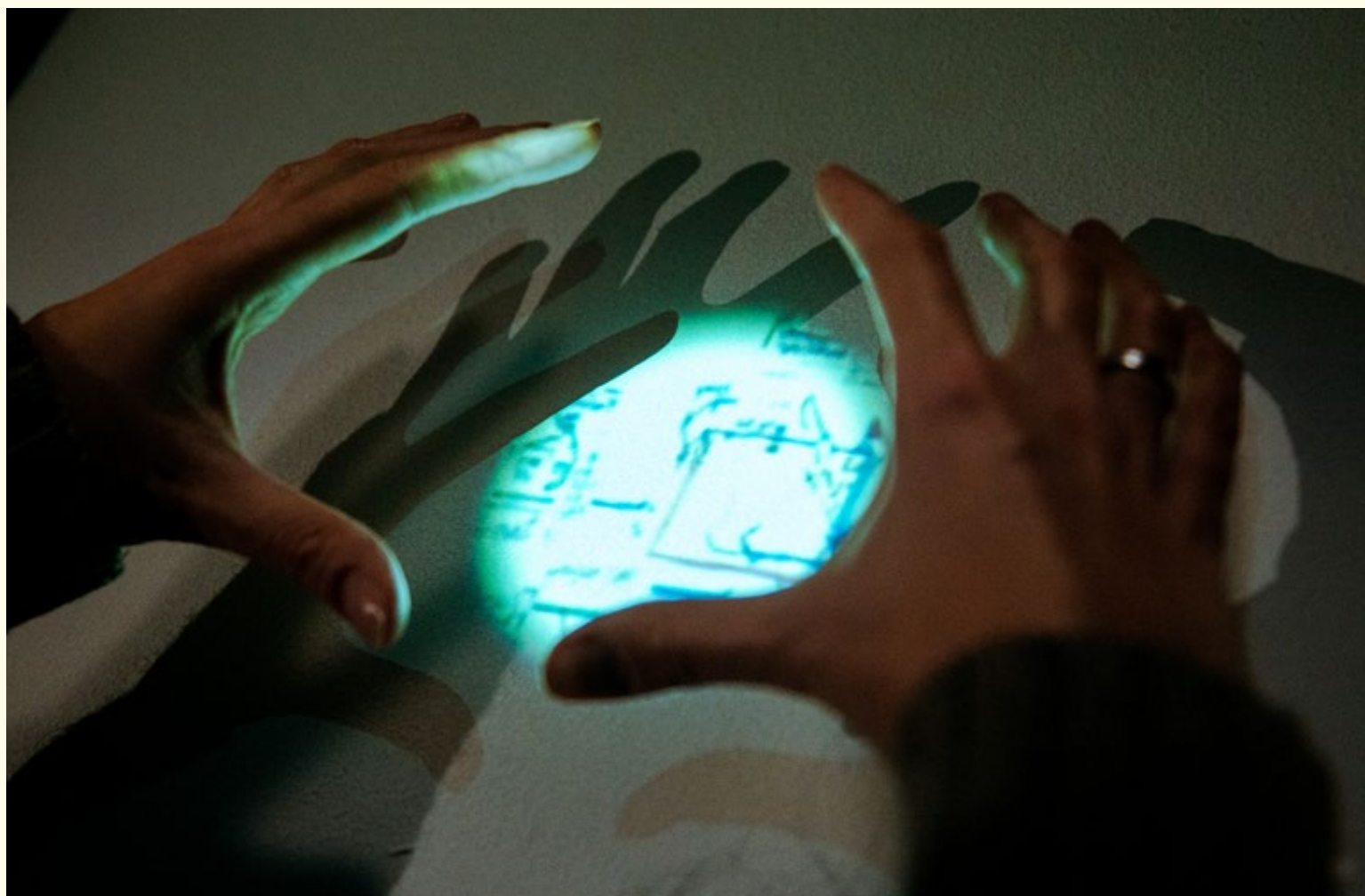
Полиэкранный интерфейс завладел интерфейсами наших компьютеров: множество вкладочек, папочек, окошек, неожиданных звонков и уведомлений. Современная диджитал реальность — это синоним полиэкрана. Он направлен на удобство, производительность, хранение информации и навигирование по ней. Интерес к эстетике и строению интерфейсов вылился в такие кинематографические жанры, как screenlife и desktop documentary (десктопная документалистика). В этих фильмах действие представляет из себя запись экрана: мы видим курсор, поисковую страничку браузера, папки, видеозвонки героев. Первый вырос скорее в эксплуатационное кино, в основном используется в хоррорах. Второй же стал популярен среди видеоэссеистов, которые раскапывают критический потенциал такого изображения¹².

Desktop documentary использует функциональное пространство интерфейса в художественных целях и позволяет создавать произведения экономными средствами. В этом кинонаправлении экран становится не только местом для проекции, но и инструментом съемки, создания фильма. Роль камеры в кинопроцессе уже не раз ставилась под сомнение, но теперь экран вот-вот поглотит ее окончательно.

«МЕТАНОЙЯ», ВИКТОР КЕРТАНОВ



¹² Например: *Transformers. The Premake* (Kevin B. Lee, 2014); *With a Camera in Hand I Was Alive* (Katie Bird, 2021); *Watching the Pain of Others* (Chloé Galibert-Lainé, 2019).



5.

СРАЩИВАНИЕ С ТЕЛОМ / ГЛАЗА / ЖИВОТ / ЛАДОНЬ

В 2024 году компания Apple выпустила новый продукт — очки виртуальной и дополненной реальности Vision Pro. Они позиционировались как повседневный девайс для работы, видеозвонков с близкими, просмотра фильмов. Функции и приложения смартфона теперь живут не в экране, а прямо под носом пользователя. Vision Pro как бы манифестируют очередной уход от границ и экранов, смешивая реальность интерфейсов с материальной реальностью. Тем не менее очки организуют информацию в привычные прямоугольники: если пользователь хочет посмотреть фильм, перед его взглядом возникнет виртуальный экран. Vision Pro воплощает ретрофутуристическую мечту из шпионских фильмов, где компьютер встроен буквально в человеческий глаз и проецирует голографические изображения. Девайс претендует на беспрецедентное сращивание технологии с человеческим телом, которое было недоступно для смартфонов, несмотря на то, что они всегда находились на очень интимной дистанции. Мы знаем, как экран ощущается не только кончиками пальцев, но также ухом и щекой, мы знаем его размер и вес, мы можем *телом почувствовать*, если его нет в кармане.

Некогда подобный ход реализовали в детском сериале «Телепузики», где в живот фантастических плюшевых существ был встроен телевизор. Экран был фактически органом телепузиков. Размышления о сращивании экрана и тела вызывают скорее образы модифицированной ладони или образы людей с телевизорами вместо головы, с разъемами для флешек в теле. Однако фантазия о телепузиках даже более точно соответствует тому, как люди взаимодействуют с изображениями. Живот поглощает, переваривает, насыщается или сжимается от голода, требует еще. Животный (sic!) подход противостоит разумному, он идет изнутри. Зрители пожирают изображения тоннами и чувствуют разливающееся по телу тепло от новой порции картинок, как после горячего супа.

Если же фантазировать о менее инвазивном взаимодействии экрана и тела, которое не предполагает замену органа экраном, можно обратиться к проекту **Palm Vision** участницы лаборатории Полины ENUVESTA. Эта интерактивная инсталляция задействует ладони посетителей выставки как поверхность для проекции. Изображение вторит пятипалой форме ладони, следует за ее перемещением и реагирует на определенные движения: переворот, сжатие в кулак, соединение указательных и больших пальцев обеих рук. Художница проектирует возможный вид телесного интерфейса и размышляет о жестах, которые бы могли заменить свайпы вправо-влево, вверх-вниз. *Palm Vision* сохраняет доминирование ручного контакта с экранами, но меняет статус прикосновения: посетитель больше не чувствует экран кожей, но сам становится экраном для изображения. Сенсорное взаимодействие сменяется кинетическим, зритель выводится из выученного паралича и вынужден двигаться — пускай только руками. Изображение появляется на коже, а не проступает через нее, но *Palm Vision* провоцирует размышление о модернизированной хамелеонской коже, которая позволит человеку самому производить изображения телом и выводить их наружу.

ЗВУК / АНТИВИЗУАЛЬНОСТЬ / БЕЛЫЙ ШУМ

Звуковой потенциал экрана разрабатывается художниками и исследователями не так глубоко, как визуальный. Не каждый экран оснащен динамиком, но даже если звук исходит от экрана, он сопровождает изображение, а не выступает самостоятельным элементом. На экране изображение подчиняет звук. Тем не менее пользователи часто расщепляют домашний опыт просмотра, отдавая предпочтение чему-то одному: телевизор становится радиоприемником, когда пользователь поворачивается к нему спиной, или же замолкает на время, когда кто-то нажимает кнопку mute, но продолжает зримо присутствовать.

Звуковой художник данил репин в проекте «Здравствуй, папа» отказался от визуального доминирования экрана и переключил внимание посетителей выставки на хрупкость и тонкость звука, который издают телевизоры. Инсталляция данила состоит из старых электро-лучевых телевизоров. Экраны самопроизвольно включались и выключались с узнаваемым звуком — щелчком, который перестал сопровождать просмотр с развитием техники. Эта звучащая конструкция требовала внимательности и терпения. Первый порыв негодования от отсутствия изображения проходит, и посетитель подступает к объекту как слушатель. Художник выявил и сконцентрировал звучание самих экранов, а не контента, который на них транслируется. Экран обрастает дополнительными, незамеченными чертами: он живет свою жизнь даже в отрыве от изображения и может ненавязчиво проявлять себя в пространстве. При этом природа звука остается за пределами контроля художника: посетители будут по-разному воспринимать звук в зависимости от возраста. Чем старше посетитель, тем выше вероятность, что конструкция останется для него безмолвной.

Визуальное не полностью исключено из инсталляции данила. Белый шум неработающего телевизора уже давно обрел художественную ценность. Биргит и Вильгельм Хейн еще в 1969 году сняли фильм «625», который представляет получасовую фиксацию белого шума — провозглашение чистого медиума. Эстетика поломок и помех, нечеткого и размытого изображения эксплуатируется художниками и массмедиа: в любом приложении для ретуши фотографий можно найти шумный фильтр. Тем не менее в работе данила антивизуальность не выглядит как приманка или потакание интересу к poor image (бедное изображение)¹³. Отсутствие сигнала, сопровождаемое треском, позволяет разглядеть присутствие экрана как такового — в самой непосредственной форме. Он включен, но не транслирует ничего, кроме признаков собственной жизни.

¹³ См. Хито Штейерль. В защиту бедного изображения.

6.

«ЗДРАВСТВУЙ, ПАПА», ДАНИЛ РЕПИН



7.

МАТЕРИАЛЬНОСТЬ / СВЯЗЬ С ЗЕМЛЕЙ

Желание докопаться до сути экрана и разглядеть в нем самостоятельный и комплексный объект неминуемо приводит к вопросу о его материальности. Я уже упоминала это, когда говорила о фактурах экранов и вещах, которые могут приютить на себе изображение. Однако некоторые научные и художественные исследования могут рассказать, что такое экран, практически на молекулярном уровне. Ревиталь Коэн и Туур ван Бален создали объект *H / AlCuTaAu*, для которого использовали переплавленные внутренности разных электронных устройств. Название указывает на все материалы, из которых он состоит: алюминий, медь, тантал, золото, а также оселок. Художники представляют нам девайс в сыром, необработанном и неусложненном виде: все наши умные машины буквально выкапывают из земли и взмахом волшебной палочки (то есть изнуряющим и низкооплачиваемым трудом) они превращаются в технические устройства, противопоставляемые природе. Художник Вольф Фостель, наоборот, закапывал телевизор в землю, хоронил его, как живое тело, способное разлагаться (хэппенинг *TV Burying*).

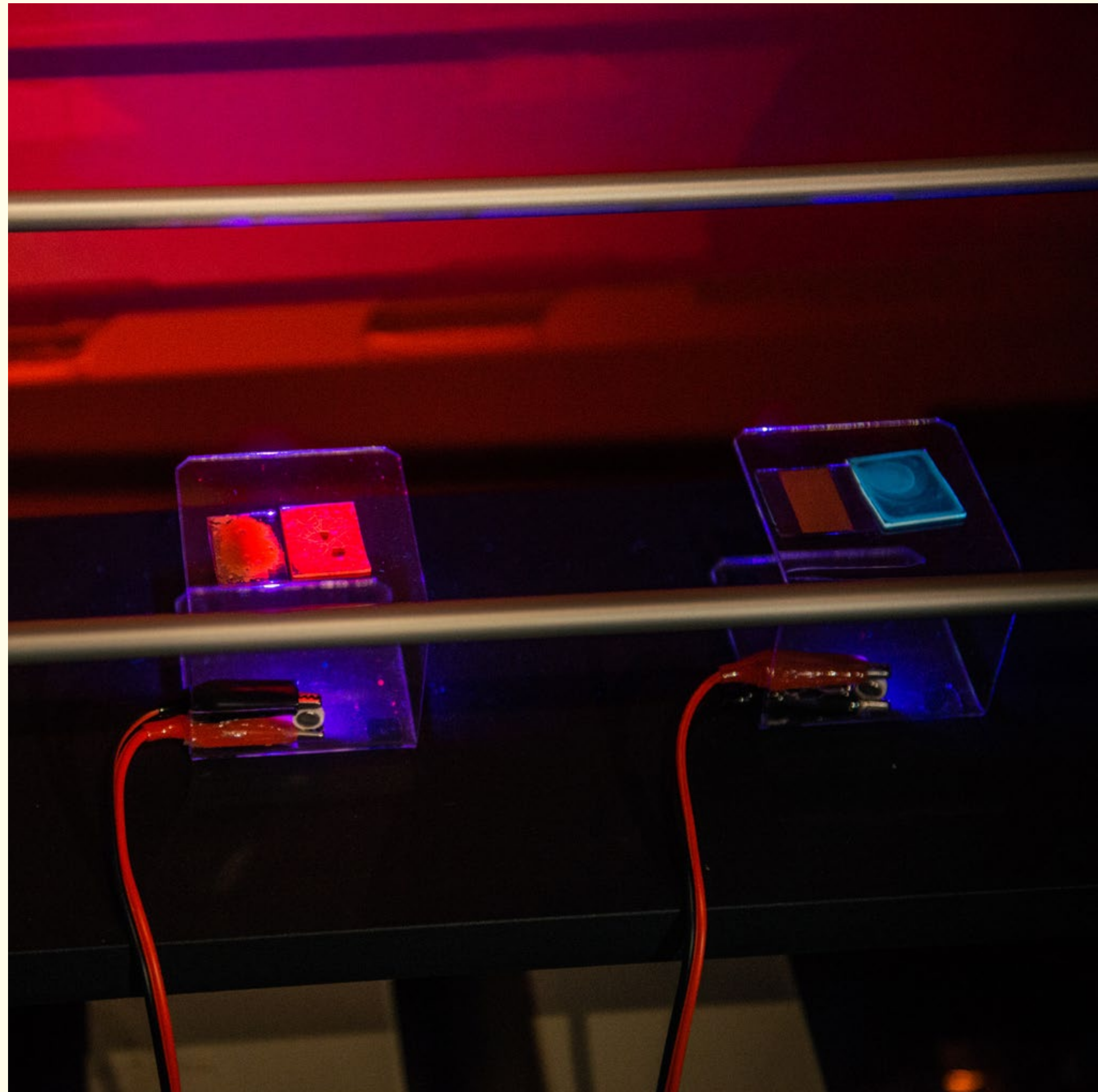
Настя Вержбицкая, участница лаборатории, справедливо отмечает, что современные экраны слишком технологически сложные, чтобы их можно было создавать своими руками. Для их промышленного производства требуются предварительные испытания в лабораториях, специальная аппаратура и химические элементы. Состав экранов

меняется стремительно, так как корпорации-производители соревнуются за первенство в технологии, которая будет превосходить конкурентов на рынке и давать самое четкое и яркое изображение.

Для своего проекта «**Состав пикселя**» Настя создала образцы жидкокристаллической ячейки, электролюминесцентного органического светодиода и down-конверсионного светодиода на квантовых точках. Каждая из этих технологий использовалась для промышленного производства экранов. Ячейки выглядят неприятно: маленькие прозрачные кусочки, светящиеся в темноте. Сложно поверить, что каждый образец — результат кропотливой и многочасовой работы в лаборатории, который запечатлен на видео и демонстрируется на планшетах (забавно думать, что экраны планшетов могут быть созданы по одной из тех технологий, с которыми работала художница). Настя создала эмбрионы экранов, еще совсем не похожие на объекты, которыми они станут, когда вырастут. Ее образцы — кровь и плоть технологий, которые мы используем каждый день, но в контексте лаборатории и выставочного пространства они неспособны показывать изображения и передавать информацию, они замкнуты на себе и, как и в проекте данила репина, заявляют в первую очередь о своей материальности и свойствах, а не об изображениях, которые когда-либо могут быть на них показаны.

Необходимость рассматривать образцы под лупой ставит в тупик очередным напоминанием, что на экране что-то может быть скрыто от глаз и что сам он как объект все еще требует пристального рассмотрения. Тяготение Насти Вержбицкой к экрану как к маленькому объекту кажется парадоксально логичным: когда экраны дорастают до высоты многоэтажных домов, стоит обратиться к их составляющим и разложить этих гигантов на кусочки, помещающиеся на подушечке пальца.

«СОСТАВ ПИКСЕЛЯ», НАСТЯ ВЕРЖБИЦКАЯ





ПОСЛЕСЛОВИЕ / К ПЕРЕОБРЕТЕНИЮ ГРАНИЦЫ

Последовательная деконструкция экрана в этом тексте, разборка его на части — порой не самые пропорциональные и сочетающиеся друг с другом — в финале приводят меня к его манифестации. Все эксперименты, разобранные здесь и созданные художниками лаборатории, указывают на тотальную невозможность смириться с кажущейся ригидностью экрана и на огромное поле идей и решений, которое он прячет. Экран всегда динамичен и постоянно напоминает о себе: техническим сбоем, несовпадающими с изображением границами, трещинами и пятнами на поверхности, выпуклой фактурой, размером.

Кажется, глобальный зритель очень торопится оказаться в безэкранном или заэкранном мире. Широкоформатные технологии, 3D, IMAX, VR, Vision Pro — все это шаги к «полному погружению» в изображение, к «иммерсивному опыту», как говорят маркетологи подобных изобретений. За пять лет до нового тысячелетия Кэтрин Бигелоу сняла фильм о безэкранной фантазии. Главный герой «Станных дней» торгует подобным опытом, как наркотиками: он распространяет диски, которые нужно проигрывать с помощью технологии SQUID, осьминогоподобного девайса, который может записывать и воспроизводить точку зрения человека и его

физические ощущения, включая страх, боль, возбуждение, опьянение. Как и настоящие технологии, SQUID отказывается от экрана как от преграды на пути к полному слиянию с видимостью. Одна героиня сравнивает SQUID и кинематограф и заключает, что второй всегда будет лучше первого, потому что «появляется музыка, начинаются титры, и всегда понятно, когда кино кончилось».

Я убеждена, что кинематографический аппарат спроектирован так, пускай и ненамеренно, чтобы граница оставалась осязаемой. Экран выступает не только как фетишизированный объект, но как щит¹⁴, который защищает зрителей от слияния с виртуальностью, от неразличимости того, что present (присутствует), и того, что represented (репрезентировано). В первую очередь, экран — это объект материального мира, и только после — неосязаемое пространство безграничного потока изображений. Если мы откажемся от экрана, мы потеряем границу.

¹⁴ Английские слова *shield* и *screen* имеют общую этимологию, так что защитная функция экрана заложена в него априори.