

**Ключевые слова:** культурология, визуальная культура, экранные искусства, магическая вселенная, полиэкранный экран, композиция, многомирие.

**Эвалльё Виолетта Дмитриевна**

Аспирант сектора художественных проблем массмедиа,  
Государственный институт искусствознания, Москва  
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922  
amaris\_evally@mail.ru

**Key words:** culturology, visual culture, screen arts, magic universe, split screen, composition, multiworlds.

**Evallyio Violetta D.**

Postgraduate of the Mass Media Arts Department,  
The State Institute for Art Studies, Moscow  
ORCID ID: 0000-0002-4531-4922  
amaris\_evally@mail.ru

### A Split Screen: To the Problem of the Concept Designation

A split screen is considered not as a local formal device, but as a complex cultural phenomenon, which can contribute to the understanding of modern visual culture. The concept of split screen is concretized, the typology of split screen images is structured. It is concluded that the phenomenon underlying is not the material but the compositional features and its content.

ЭВАЛЛЬЁ В. Д.

# Полиэкранный экран: к проблеме обозначения понятия

В данной статье полиэкранный экран рассмотрен не как локальный формальный прием, а как сложный культурный феномен, что может способствовать пониманию современной визуальной культуры. Само понятие полиэкрана конкретизируется. Структурируется типология полиэкранных изображений и делается вывод, что в основе рассматриваемого феномена лежит не материал, на котором возможно сосуществование разных пространственных и/или пространственно-временных локусов, а композиционные особенности и то содержание, которое эти композиции несут.

Вступление человечества в XXI в. сопровождалось активным развитием и массовым распространением продуктов научно-технического прогресса, в том числе интенсивным развитием экранных устройств. Среди многообразия визуальных форм современной экранной культуры обращают на себя внимание те, которые представляют сегментирование плоскости изображения на две и более части. Пожалуй, одним из самых узнаваемых сегодня становится способ организации экранного пространства на телевидении: теломсты между новостной студией и корреспондентом, прямые включения с места событий и т.д.

Очевидно увеличение количества полиэкранных изображений и в произведениях экранных искусств, и в повседневном социокультурном пространстве. В информационной и коммуникационной среде полиэкранный способ репрезентации визуальных данных все активнее существует, зачастую вытесняя линейные нарративы. Пожалуй, самой очевидной причиной роста популярности и востребованности полиэкранных изображений является ускоряющийся ритм жизни и, в связи с этим, спрос на технологии визуализации данных, которые позволяют сокращать временные затраты реципиента на потребление информации. Полиэкранность позволяет ускорять и уплотнять информационные потоки. Однако эта локальная причина популяризации сегментированных композиций не способна объяснить природу полиэкрана, множество различных способов его внутреннего построения и не менее вариабельного функционирования в социальной реальности.

С целью обозначить границы полиэкрана и его сущность, сделаем небольшой обзор концепций полиэкрана в научной литера-



Илл. 1. Кадр из клипа Потапа и Насти «Уди-уди»



Илл. 2. Стоп-кадр из программы «Вести в 11:00» от 21.07.18, Россия 24.  
URL: [https://www.youtube.com/watch?v=1RzIzvw56\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=1RzIzvw56_w) (дата обращения 12.06.2018)

туре. В коллективном зарубежном исследовании «От полиэкрана к мультиэкрану» констатируется возникновение новых способов потребления изображений и звуков, способствующее расширению многоэкранных проектов и вытеснению одноэкранных устройств. Согласно мнению авторов, эти процессы обусловлены адаптацией городского населения к динамическим изображениям, широкому распространению визуальной информации, появлению интерактивных практик (виртуальный «серфинг», интерфейсы мобильных устройств, транспортных средств и т.п.) [27].

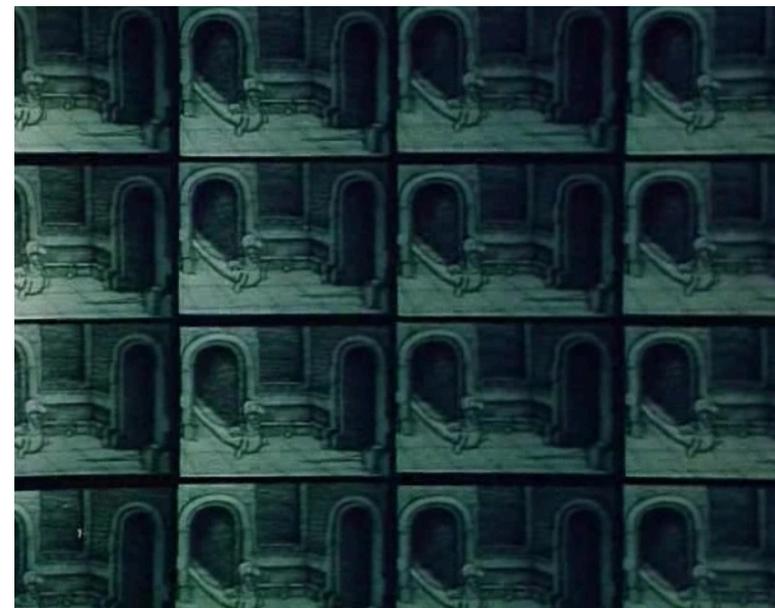
Бесспорно, в современной социокультурной среде очевидно обилие экранов, однако сегментирование поверхности, несущей художественное произведение, присуще не только экранной культуре. Так, фрагментирование композиции актуально для искусства иконографии, некоторых артефактов древности. Например, относительно оформления свитков древнеегипетской «Книги Мертвых», о которой мы будем говорить ниже, М.А. Чегодаев отмечает, что «обычно по верхнему краю папируса, над столбцами линейной иероглифики („книжный“ вариант фундаментального письма), шел фриз, состоявший из последовательно расположенных изобразительных блоков. На основном же поле располагались полноразмерные виньетки, занимавшие всю высоту свитка, а также композиции, включавшие текстовые пояснения к изображению» [20]. Таким образом, речь идет о сегментировании композиции свитка, при этом трудно говорить о потребности или адаптации к обилию информационных потоков у древних египтян. Здесь причина актуализации кроется в выражении структуры магической вселенной (загробного мира) и сверхчеловеческого видения, заключающегося в охвате большего количества пространственных и/или временных локусов.

Н.А. Агафонова [1] и ряд других исследователей [6, 14] также отмечают повсеместность и гиперактуальность полиэкрана в современных визуальных произведениях. Однако эти исследования относительно интересующей нас темы полиэкранности носят эпизодический и констатирующий характер.

В данной статье мы рассмотрим полиэкран не на уровне локального формального приема, а в качестве сложного культурного феномена; конкретизируем понятие полиэкранности и систематизируем наиболее типичные варианты полиэкранных композиций.



Илл. 3. Кадр из фильма «Ад Данте», П. Гринуэй, Т. Филлипс, 1989



Илл. 4. Кадр из мультфильма «Болеро», И. Максимов, 1992

В первую очередь нам необходимо уточнить само понятие «полиэкранный». Самой лаконичной является дефиниция, данная В.В. Бычковым, определившим принцип полиэкрана как симультанное проецирование на один экран нескольких изображений [2, с. 661]. Однако такая формулировка сужает спектр полиэкранных композиций, связывая их напрямую с технической стороной достижения эффекта симультанности.

А.Г. Соколов сосредоточился на внутренней структуре полиэкранных изображений, акцентировал внимание на обозначении границ плодотворности их использования в качестве формального кинематографического приема: «Чтобы ваша множественная композиция могла претендовать на звание „поликадр“, и это необходимо знать твердо, нужно сопоставить, включить в композицию кадры разного содержания» [18, с. 133]. Однако, как показывает практика экранных искусств, выполнение этого условия не обязательно. Так, напротив, многократное экспонирование одного и того же изображения в различных сегментах кадра позволяет углубить образную структуру произведения (например, «Ад Данте» П. Гринуэй) и акцентировать типичность поведения или образа жизни индивидуумов («День в Нью-Йорке» Ф. Томпсона 1957 г., «Болеро» И. Максимова 1992 г.).

В 5 серии телевизионного фильма «Ад Данте» (1989) Питер Гринуэй вводит девять сегментов, равномерно расположенных на черном фоне. Их содержимое является копиями одного и того же изображения – скопления грешников. Такая композиционная структура создает эффект трансляции видеопотоков с нескольких камер видеонаблюдения. С одной стороны, можно трактовать этот поликадр в качестве отсылки к современности – с постоянным контролем «свыше» за каждым человеком. С другой – так Гринуэй «осовременивает» технологическое устройство ада. Однако очевидна и некая параллель (присущая фильму в целом) между бытием загробным и земным. Полиэкранный адский видео, судя по всему, записывается и сохраняется на потусторонних серверах. Цивилизация – это ад, и от нее некуда скрыться.

Мультфильм «Болеро» (1992) Ивана Максимова отличает сюрреалистический визуальный ряд и перманентно повторяемые действия героя, древнего ящера, под гипнотическую музыку Равеля. Мы становимся свидетелями бесконечного движения по кругу зомбированного своим хвостом брахиозавра (самого «вялого» из

своих собратьев) и полной его индифферентности к окружающему миру. Замкнутость персонажа подчеркивается изолированностью пространства темных коридоров. Выбор музыкального произведения Мориса Равеля тоже неслучаен. Фильм гипнотизирует и поглощает монотонностью жизни персонажа, и это оказывается важнее, нежели гармония музыки, под которую дракончик движется, но которую он скорее опровергает своей неповоротливостью и исключительно обыденными, даже бытовыми натуралистическими проявлениями (еда, хождение в туалет). Мы видим странный, но по-своему забавный и даже уютный мир, состоящий из замка и перемещения героя по его коридорам. Применяя в конце мультфильма полиэкранность, Максимов увеличивает количество окон с одинаковым визуальным рядом в геометрической прогрессии. Теперь не только один «динозаврик», но и легионы таких персонажей живут в вечной погоне за собственным хвостом. Или весь мир состоит из этого мерного движения, являющего дурную бесконечность и бессмысленность. Уютный и забавный в своей пространственной конечности мир внезапно преобразуется в бескрайний, неуютный, неисчислимый, иррациональный, сводящий с ума.

Уже на основе этих двух примеров можно говорить о содержательности даже самых простых композиций полиэкрана: дублирование одного и того же изображения способно породить новые смыслы.

Подавляющее большинство исследований полиэкрана также рассматривают его как формальный прием в киноискусстве. Например, в диссертационном исследовании А.Г. Соколов описывает его суть и выводит закономерности удачного использования в кинотексте [17]. Я.Л. Варшавский в книге «Полиэкранный начинается» отмечает, что он «отвечает жажде и способности сознания видеть и целое, и частное» [3, с. 6]. Область исследования, которую затрагивает этот автор, расширяется до театральных постановок Вс.Э. Мейерхольда, Г.М. Козинцева, но тем не менее полиэкран для него также остается формальным приемом.

М.Ф. Казючиц особое внимание уделяет кинематографической природе полиэкрана на примере советского поликадрового (вариополикадрового) кино 60–80-х гг., отмечая особенности полиэкранного изображения: «Данный тип систем был в целом удобен своими синтетическими возможностями. Высокая степень информационной

насыщенности сочеталась здесь с эффективным эстетическим воздействием самой полиэкранной композиции» [7, с. 34]. С точки зрения исторического дискурса М.Ф. Казючиц прослеживает появление сегментированных композиций до иконописных образцов.

В ряде работ, посвященных частным аспектам экранных искусств и СМИ, отмечаются особенности полиэкранного приема и те художественные задачи, с которыми он помогает справляться. Среди функций полиэкрана, отмеченных исследователями, можно выделить несколько типичных: полиэкран как эффективное мультимедийное средство массовой коммуникации [9], как способ повышения информационной емкости кадра и динамики телетекста [11], как расширение пространственно-временного континуума кинопроизведения [1], как возможность зрителя выбирать, контролировать контент и участвовать в телевизионном вещании [28].

Вышеназванные исследователи справедливо отмечают широту функциональных возможностей полиэкранного приема. Однако можно добавить, что, применяемый в визуальном кинотексте, он способен выполнять ряд других практических задач: акцентирование одновременности разнопространственных событий, альтернатива параллельному монтажу (например, телефонный разговор, участники которого занимают отдельные части экрана), *мотив объединения героев единым порывом, эмоциями или, напротив, их соперничество, противопоставление прошлого и настоящего, желаемого и реальности и др.*

П.М. Инграссиа рассматривает суть полиэкранной эстетики в рамках кинематографических, телевизионных работ и на примерах средневековой живописи. Он делает вывод, что полиэкран выступает как форма пространственного повествования и иронии, требующая активного ментального «редактирования» реципиентом [29]. Выводы П.М. Инграссиа справедливы лишь для некоторых произведений. Так, например, в фильмах Дзиги Вертова сопоставление сегментов порождает не сумму их смыслов, а произведение – третий семантический уровень и новый, поэтический язык кино. В своих работах Ролан Быков («Айболит-66») и Питер Гринуэй из полиэкранных блоков выстраивают архитектуру киномира, формируя постмодернистский язык произведения. Что касается большинства кинематографических работ, как правило, они не требуют от зрителя усилий для считывания замысла, а задачи полиэкранных эпизодов очевидны.



Илл. 5. Кадр из фильма «Афера Томаса Крауна», Н. Джуисон, 1968

К.Б. Ноулес утверждает, что полиэкран является одним из способов формирования мозаичного изображения в киноискусстве [30, с. 39], что, на наш взгляд, является весьма спорным. Суть мозаичного изображения состоит в составлении целостной композиции из различных частей, не имеющих по отдельности художественной самооценности<sup>(1)</sup>. Такой тип изображения известен, к примеру, в мультимедийных композициях, использующих несколько плотно прилегающих друг к другу экранов, на видеостенах – и представляет частный случай полиэкранной композиции. Сходные с Ноулесом идеи можно увидеть и в эссе С.Д. Бранко «Мозаичный экран: исследование и описание» [23], в котором он отмечает такие функции полиэкрана, как одновременность и причинно-следственные соотношенности изображаемых событий. Однако, в отличие от Ноулеса, к мозаичному изображению он относит лишь некоторые виды полиэкрана, например, в фильме «Афера Томаса Крауна» (1968). Однако тип сегментирования плоскости экрана в этом фильме позволяет ярче прорисовывать картину

(1) Речь идет о каноническом определении мозаики. Наши выводы не имеют отношения к работам Роберта Сильверса, Чака Клоуза, Дэйва Маккина и др. художников, работающих в подобной технике.

событий посредством разных ракурсов, крупности съемки и т.п. Каждый отдельный сегмент самодостаточен и мог бы претендовать на самостоятельный монокадр.

Д. Бизокчи рассматривает полиэкранное изображение как аттракцион и выделяет три уровня, на которых «работает» прием полиэкрана: нарративный, структурный уровень формальных отношений (время, пространство) и графический уровень [22]. Вместе с тем в работе Бизокчи нет системного анализа феномена полиэкрана, он, как и большинство исследователей, видит в нем прежде всего формальный кинематографический прием.

Особый интерес представляет ряд зарубежных социокультурологических исследований, в которых полиэкранность интерпретируется как метафора разрыва, надлома, скрытого противостояния между нарративами внутри отдельного государства [25], как сопоставление политических и идеологических детерминант [24, 31]. Авторы не рассматривают полиэкран как кинематографический прием, не стремятся раскрыть его природу, а лишь анализируют содержательные аспекты современных полисегментированных композиций экранной культуры.

Таким образом, на основе приведенных выше исследований можно отметить наиболее очевидные для авторов задачи полиэкрана: разделять, противопоставлять и взаимодополнять отдельные сегменты целого. Так, Дж. Миллерсон в учебнике «Телевизионное производство» вводит термин «множественное расщепление экрана» и определяет его как «метод показа изображений от нескольких источников одновременно путем деления экрана на две, три, четыре и более частей» [10, с. 508]. Пожалуй, именно это определение наиболее приближено к сути полиэкранности, поскольку делает акцент на композиционной структуре полиэкранных изображений, отмечая и один из способов его формирования.

Однако данный технический способ не универсален. Рождение полиэкранных произведений экранной эры связано с применением разнообразных технических средств: монтажа, технологии мультиэкрана, проецирования изображений на видеостену, голографии.

Понятие «мультиэкран» имеет прямое отношение к телевизионным технологиям. «Умный» телевизор при определенной настройке способен выводить на монитор картинки нескольких телеканалов.



Илл. 6. Аппаратная RT International. Фото Виктора Вытольского



Илл. 7. Диспетчерская Мосводоканала  
URL: <http://www.mosvodokanal.ru/press/smi/8127> (дата обращения 12.07.2018)

В этом режиме зрителю демонстрируются несколько программ одновременно, позволяя в режиме реального времени следить за программами или определиться с выбором одной<sup>(2)</sup>.

Технология видеостены заключается в соединении между собой нескольких панелей, расположенных на вертикальной поверхности. Отличительной особенностью видеостены является возможность проецировать как отдельные потоки информации на каждый экран, так и комплектовать единое изображение<sup>(3)</sup>. Рамки видеопанелей, из которых собирается эта система, как правило, сделаны максимально узкими, что позволяет транслировать единое изображение<sup>(4)</sup>. При этом фактическое наличие этих швов дает возможность нескольким изображениям не теряться в общей массе при их симультанной трансляции.

Видеостены и мультиэкраны бытуют в рекламной индустрии, используются в командных центрах, диспетчерских, на постах охраны, выполняя важные функции в повседневности современного социума.

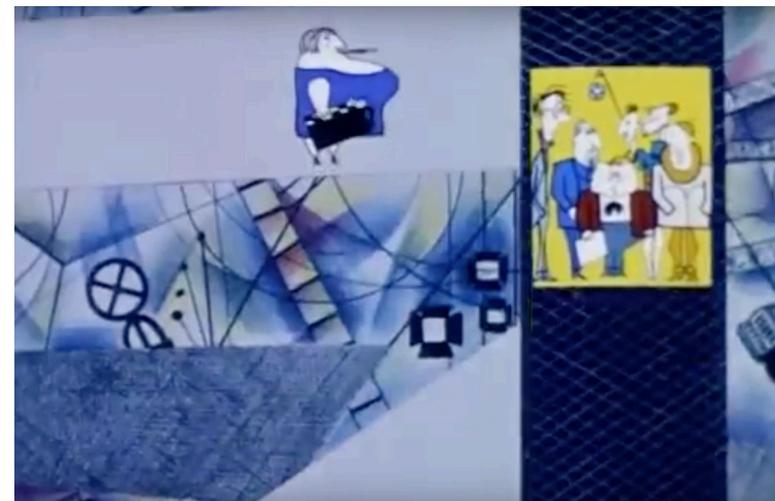
Суммируя сказанное, следует уточнить, что мультиэкран и видеостена – технические средства трансляции изображений, а полиэкран – само специфическое, сегментированное изображение, в котором и заложены те смыслы, которые являются предметом изучения в данном культурологическом исследовании. Непрофессиональный зритель может не знать о природе каждого конкретного эффекта полиэкрана, не различать технической специфики приемов, однако он становится реципиентом визуальных результатов их действия – видит и воспринимает полиэкранные композиции различного характера. Их же видит и воспринимает профессиональный зритель, будь то оператор или режиссер.

Помимо кино, анимации и телевидения в современной визуальной культуре полиэкранные композиции представлены в мультимедийных шоу, на интерактивных выставках, даже в театральных

(2) Официальный сайт компании 777-tv. URL: <http://www.777-tv.ru/news/11853.htm> (дата обращения 25.06.2018).

(3) Официальный сайт компании «Академик». URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1447430> (дата обращения 25.06.2018).

(4) Официальный сайт компании «СфераNO». URL: <http://multiview.sphera-po.ru/technology/about-videowalls> (дата обращения 25.06.2018).



Илл. 8. Кадр из мультфильма «Фильм, фильм, фильм», Ф. Хитрук, 1962



Илл. 9. Кадр из мультфильма «История одного преступления», Ф. Хитрук, 1968

постановках с использованием экранов для решения сценографических задач и др. Например, эффекты шоу открытия Олимпиады в Сочи (2014) заключались в постоянной смене медиаплатформы действия. Как отмечает А.А. Новикова, «объединенные телевизионным экраном элементы этого грандиозного коллажа создают ощущение одновременного существования разных исторических эпох, отсутствия и конфликтности, и преемственности (как эстетической, так и исторической) внутри прошлого и прошлого с современностью» [13]. Таким образом, если обратиться к формулировке И.В. Кондакова, можно говорить о репрезентации «концептосферы» [8] современной культуры, заключенной в коллажности самого шоу и его полиэкранных композиций.

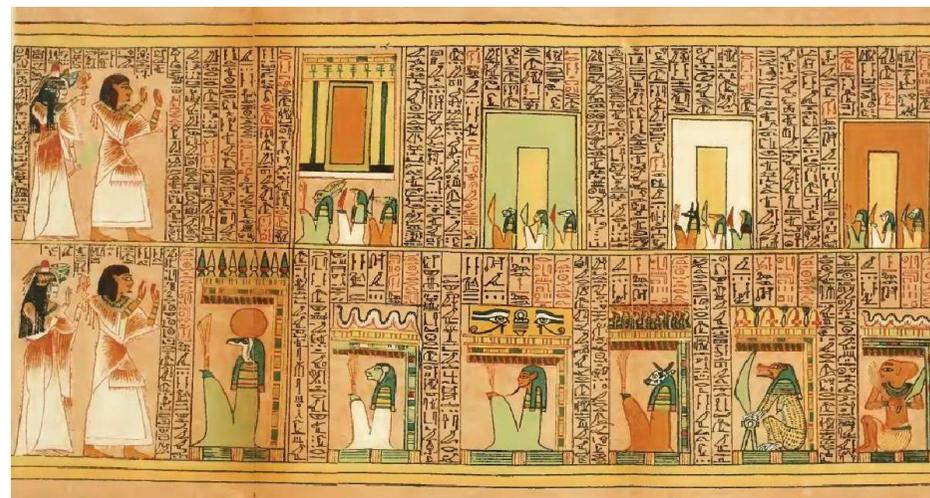
Широко распространены эффекты полиэкрана, достигнутые без использования дополнительных технических средств. Например, таковы мизанкадры в анимационных фильмах Ф. Хитрука «Фильм, фильм, фильм» (1968) и «История одного преступления» (1962).

Полиэкранность, периодически возникающая в мультфильме «История одного преступления» подчеркивает парадоксальное сочетание изолированности человека, эмоциональной пустоты в пространстве отдельных сегментов и скученности городских жителей. В пространстве киностудии мультфильма «Фильм, фильм, фильм», напротив, свободных секций и темных пятен нет, личное пространство здесь не предусмотрено; эффекты полиэкранности воссоздают образ производственного муравейника «в разрезе». Таким образом, полиэкран способствует возникновению разных эффектов, становится зеркалом различных картин мира. Не выбор технологии, не средства достижения эффекта полиэкрана, но именно формосодержательность полиэкранных композиций работает на формирование художественного и социокультурного восприятия конкретного визуального произведения.

Как мы увидели, большинство современных исследований не задаются вопросами предьстории полиэкрана и не погружаются в изучение этого сложного феномена. Однако нетрудно заметить, что полисегментированные композиции обнаруживаются и в доэкранные эпохи, когда слово «экран» если и существовало, то подразумевало нечто иное по сравнению с современным периодом. Подобные полисегментированные композиционные модели обнаруживаются



Илл. 10. Штандарт из Ура, «Война», сер. 3000 до н.э., Британский музей, Лондон



Илл. 11. Папирус Ани, Плита 11, ок. 1250 г. до н.э., Британский музей, Лондон

в произведениях доэкранный культуры – в Древнем Египте, Древнем Китае, Древней Греции, в искусстве средневековой Европы и пр. (Как уже отмечалось в нашей статье «Визуальные композиции в культуре

Древнего Египта как предтечи полиэкранности» [21, с. 226], рассматриваемый нами феномен ярко проявился в искусстве Древнего Египта). Плоскость, несущая изображение, могла обладать фактурой глины, известняка, камня, мрамора, папируса и других материалов, однако это не мешало созданию композиционных элементов, аналогичных эффектам полиэкранности.

Интересно, что композиционные структуры, характерные для древних культур, сохраняются и в современной культуре, несмотря на все различия содержательного характера.

Пожалуй, именно в древнеегипетской «Книге Мертвых», о которой мы упоминали выше, присутствуют композиционные структуры, которые в дальнейшем будут встречаться в книгопечатании, в кинематографе, на телевидении. Например, на плоскости плиты 11 усопший Ани приближается к привратникам загробного мира и по очереди обращается к каждому из них, описывая их «заслуги» и предъявляя собственные в качестве «пропуска» в мир мертвых. Пространство плиты разделено горизонтально на два регистра. Верхняя и нижняя полноразмерные виньетки идентичны и указывают на общую тему главы. Каждый привратник «заклучен» в границах своей виньетки. Специфика визуальной композиции стремится отобразить пространственное взаимодействие изображенных «персонажей». В современных клипах нередко в качестве «полноразмерной виньетки» выступает жилой дом как собирательный образ обитания современного человека, а в пространстве остальных сегментов изображены поющие люди – «жители» этого дома.

Это лишь несколько частных примеров функционирования типов сегментированной композиции, но и на их основе очевидно формальное композиционное сходство, говорящее об укорененности «полиэкранности» – а точнее, полисегментированных композиций – еще в древней культуре.

Приглядимся к дефиниции «полиэкран» еще раз. Приставка «поли» имеет греческое происхождение и довольно четкое значение: «много», «многочисленный». Е. В. Дуков обращает внимание, что слово «экран» в современном мире приобрело бесчисленное множество коннотаций: от вида искусств, компьютерных программ, дисплеев, типа проводов до одного из символов современной цивилизации [5, с. 7]. Таким образом, можно сделать предположение, что полиэ-

кран, имея в своей структуре набор «отдельных» экранов, способен перенимать и функции своих частей: поглощающие, отражающие, транслирующие, репрезентующие и т.д. То есть в целом коррелировать различные «задачи» каждого сегмента.

Что касается экрана как предмета материального мира, неотъемлемой части жизни практически каждого человека, Ю. С. Дружкин отмечает двойственность его природы. С одной стороны, экран выступает носителем текста, его переносчиком в предметно-материальном смысле слова, с другой – и сам претендует на роль текста и даже художественного произведения [4, с. 53–55].

Е. В. Сальникова также пишет о множественности толкований слова экран, укорененных в истории культуры [16, с. 122–123], и дает более узкое определение экрана как плоскости или даже поверхности с отчуждаемым, изменяемым изображением [15, с. 66–67]. Примечательно, что само слово «экран» (screen) в эпоху тюдоровской Англии, к примеру, именовало собой стену, вдоль которой расставлялись декорационные элементы придворных представлений, согласно описанию Т. Крейка [26, р. 9], банкет-холл и кухня были смежными помещениями или разделялись коридором, имеющим несколько дверей. Сам спектакль разыгрывался вдоль этой длинной стены с дверьми, через которые появлялись и исчезали слуги, время от времени пересекая пространство пьесы. В связи с этим можно говорить о возникающем эффекте полиэкрана: в силу взаимодействия и взаимопроникновения зримой художественной реальности и зримой картины повседневного бытия.

Именно специфика построения внутрикадрового пространства влияет на целостный художественный мир этих и многих других произведений. Поэтому мы считаем целесообразным отделить техническую природу полиэкранности от художественных и социокультурных результатов технического создания визуальной формы. Итак, мы конкретизируем понятие «полиэкрана» в русле эстетики и культурологии и акцентируем значимость в истории культуры самих полисегментированных композиций, обладающих различной формосодержательной спецификой, особенности которой следует исследовать в каждом конкретном случае (что не есть предмет данной статьи). Определяем полиэкран как *сегментацию так или иначе ограниченной плоскости, дающей эффект симультанного сосуществования*

*различных зримых пространственных и пространственно-временных сегментов или же эффект умножения одного и того же сегмента в рамках единого визуального целого.*

Итак, полиэкранный прием, пластичен и может нести различные смыслы (вплоть до взаимоисключающих) согласно мировидению эпохи, воле художника и циркуляции в различных социокультурных и художественных контекстах. Мы в данный момент обратимся к полиэкранным композициям и постараемся обозначить наиболее типичные их варианты.

Самым очевидным различием полиэкранных композиций является наличие или отсутствие обозначенных границ между сегментами. Например, границы сегментов имеют четкие линейные характеристики. В этом случае важен и внешний вид этих границ: ширина линии, цвет. Зачастую бывает, что границы между сегментами присутствуют, но не обозначены графически. Как правило, это характерно в случаях, когда сами сегменты имеют различную природу: визуальную (рисунок) и вербальную (буквы, цифры). Например, в рукописях древних цивилизаций знаки вербального не только равнозначны визуальному, но и приобретают его свойства, поскольку «языковая форма приобретает предметно-фигуративные свойства, ее синтаксические иерархии становятся образительными, а функция видоизменяется от конструктивной (обнажить принцип) к трансляционно-орнаментальной. Все единство форм приобретает потенцированность зрительного и когнитивного восприятия, а также синестетизм восприятия» [19, с. 310]. Для произведений экранного искусства совмещение различных сегментов встык также характерно: как правило, таким образом постулируется прямая взаимосвязь или некий общий знаменатель этих частей композиции.

Существуют композиционные структуры, в которых полностью отсутствуют визуально очерченные границы, фрагменты и их среда обитания становятся взаимопроницаемы. В экранных искусствах это имеет отношение к приемам наложения, двойной или множественной композиции и т.д. Но следует помнить, что не всегда получившееся изображение становится носителем эффекта полиэкрана.

Немаловажную роль играет и *внешний вид сегментов* как обособленной единицы. В этом случае мы обращаем внимание на геометрические формы отдельно взятого сегмента и на то, как меняется

смысл и восприятие в зависимости от этого. Расположение отдельного сегмента, занимаемый им объем на плоскости относительно композиции в целом и других составных частей в частности также оказывают влияние на восприятие визуального высказывания.

На создание полиэкранный композиции и эффекта полиэкрана «работают» и *дополнительные элементы* композиции, такие как виньетки, текст, надписи. Как правило, эти элементы отчуждаемы от основного изображения без потери им смысла; их существование оправдывается функциональностью роли – комментария, пояснения, перевода. Наиболее характерно использование дополнительных элементов в новостных блоках на телевидении.

Основополагающую роль, наравне с вышеперечисленными, играет иерархическая структура внутри полиэкранный композиции. Равнозначны ли сегменты, находятся в подчиненном положении относительно других элементов или являют собой «экранный плоскость внутри экрана» – так называемый прием мизанабима (буквальный перевод с французского – «положить в бездну») [32, р. 49–50].

Несмотря на типичность и преемственность полиэкранных композиций, на сегодняшний день можно уверенно говорить о возникновении принципиально новой культурной парадигмы. Исследователи отмечают доминирование визуального начала. Так, Е.В. Николаева констатирует, что «стремительными темпами происходит виртуализация все новых культурных пространств – от супермаркетов до учебных классов» [12].

Различные варианты полиэкранных композиций существуют и в компьютерном внутриэкранный пространстве. Прежде всего, это «экраны в экране» – у видеоблогеров, работающих в жанре let's play, соотношение аватара или аватаров в пространстве веб-страницы, функция открывания-закрывания «окон». Жизнь виртуальной внутриэкранный среды характеризуется повышенной динамикой много-разовых переходов от полиэкранный к моноэкранный и обратно. Полиэкранный композиции могут быть заданы модераторами работы компьютерных ресурсов, а могут варьироваться индивидуальными пользователями, комбинирующими уже заданные возможности перемоделирования внутриэкранный реальности. В результате симбиоза активностей профессиональных и непрофессиональных модераторов виртуальной реальности возникает образ бесконечно изменчивого,

повышено динамичного мира – еще более динамичного, нежели современный социум. Только в отличие от социума индивидуальный пользователь получает в виртуальной реальности гораздо больше иллюзий управления миром и его видением, регулирует режимы его восприятия, подстраивая виртуальность под свои индивидуальные потребности. Полиэкранность в современной культуре символизирует усложненность и в то же время упорядоченность различных элементов мироздания, способность человека управлять многомирием, адаптировать его к своим нуждам – однако никогда не удерживать в поле зрения всю многоуровневую реальность, которая необозрима, бесконечна, непостижима до конца. Таким образом, виртуальная полиэкранность являет собой компромисс между рациональным и иррациональным пониманием бытия.

### Список литературы:

- 1 *Агафонова Н.А.* Экранное искусство. Художественная и коммуникативная специфика. Монография. Мн.: БГУ культуры и искусств, 2009.
- 2 *Бычков В.В.* Художественный апокалипсис культуры. Строматы XX века. Книга 2. М.: Культурная революция, 2008.
- 3 *Варшавский Я.Л.* Полиэкран начинается. М., 1983.
- 4 *Дружкин Ю.С.* Без кавычек // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. Вып. 14, 2018. С. 53–61.
- 5 *Дуков Е.В.* Экран: quid est hoc // Наука телевидения и экранных искусств. Научный альманах. Выпуск 13, 2017. С. 12–41.
- 6 *Ищенко Е.В.* Принцип окна в современной экранной культуре: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2006.
- 7 *Казючиц М.Ф.* Неигровое. Экспериментальный и документальный фильм в США, Канаде и России 1950–2000 гг. Монография. Академия медиаиндустрии. 2016.
- 8 *Кондаков И.В.* Концептосфера русской культуры // Художественная культура. № 4 (22), 2017. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-4-22/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5269.html> (дата обращения 18.07.2018).
- 9 *Короткова Е.Н.* Медиапортал как средство создания качественного контента: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.10. М., 2009.
- 10 *Миллерсон Дж.* Телевизионное производство: Пер. с англ. Л.С. Волковой, Ю.В. Волковой под ред. В.Г. Маковеева. М.: ГИТР, Флинта, 2004.
- 11 *Монетов В.М.* Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2005.
- 12 *Николаева Е.В.* Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост // Художественная культура. № 2 (20), 2017. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-2-20/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5232.html> (дата обращения 14.07.2018).
- 13 *Новикова А.А.* Экранные отражения спортивных событий: конструирование реальности // Художественная культура. № 4 (22), 2017. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-4-22/yazyki/5276.html> (дата обращения 18.07.2018).
- 14 *Потемкин С.В.* Влияние эстетики видео и специфики телеискусства на эволюцию киноязыка: Генезис, специфика, эстетические принципы: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. М., 2007.
- 15 *Сальникова Е.В.* К предыстории внутриэкранной мизансцены компьютера // Наука телевидения: научный альманах. М.: ГИТР, 2016. № 12. С. 66–83.
- 16 *Сальникова Е.В.* Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука телевидения и экранных искусств. М.: ГИТР, 2018. № 14-1. С. 120–157.
- 17 *Соколов А.Г.* Кинематографическая природа множественной композиции: полиэкран, его природа и принципы режиссуры. Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 1977.
- 18 *Соколов А.Г.* Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. Часть первая. М.: Изд. А. Дворников, 2000.
- 19 *Фещенко В.В., Коваль О.В.* Сотворение знака. Очерки о лингвоэстетике и семиотике искусства. М.: Языки славянской культуры, 2014.

- 20 Чегодаев М.А. Прощальная эпоха папирусной графики // Художественная культура. № 3 (21), 2017. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-3-21/yazyki/5256.html> (дата обращения 04.06.2018).
- 21 Эвалльё В.Д. Визуальные композиции в культуре Древнего Египта как предтечи полиэкранности // Новая наука: теоретический и практический взгляд. Стерлитамак: АМИ, 2017. № 1 (2). С. 226–230.
- 22 Bizzocchi J. The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen, Media-in-Transition. 6 Conference – Stone and papyrus, storage and transmission, April 24–26, 2009. Cambridge MA. URL: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Bizzocchi.pdf> (дата обращения 04.08.2017).
- 23 Branco S.D. The Mosaic-Screen: Exploration and Definition. *Refractory* 14 (2008). 3 July 2009. URL: <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/27/the-mosaic-screen-exploration-and-definition--sergio-dias-branco/> (дата обращения 04.03.2018).
- 24 Chung S. Split Screen Korea: Shin Sang-ok and Postwar Cinema. University of Minnesota Press, 2014.
- 25 Courtney S. Split Screen Nation: Moving Images of the American West and South. Oxford University Press, 2017.
- 26 Craik T.W. The Tudor Interlude: Stage, Costume, and Acting. Leicester University Press, 1958.
- 27 Du Split-Screen Au Multi-Screen: From Split-Screen to Multi-Screen / ed. Sobieszczanski M., Lacroix C.M. Peter Lang, 2010.
- 28 Ellis D., Johnston J. Friends of Canadian Broadcasting. Split Screen: Home Entertainment and the New Technologies. James Lorimer & Company, 1992.
- 29 Ingrassia P.M. The Split-Screen Aesthetic: Connecting Meaning Between Fragmented Frames. Montana State University. Bozeman, College of Arts & Architecture, 2009.
- 30 Knowles, C.B. The Temporal Image Mosaic and Its Artistic Applications in Filmmaking. MA thesis, Queen's University, 2005.
- 31 Meurer H.J. Cinema and National Identity in a Divided Germany, 1979–1989: The Split Screen. Edwin Mellen Press, 2000.
- 32 Minissale G. Framing Consciousness in Art: Transcultural Perspectives. Rodopi, 2009.
- 33 Mosley P.P. Split Screen: Belgian Cinema and Cultural Identity. SUNY Press, 2001.