

УДК 7.0+791.233  
ББК 85.33+71.05

*Сальникова Екатерина Викторовна,  
доктор культурологии, кандидат искусствоведения,  
ведущий научный сотрудник,  
Государственный институт искусствознания,  
Козицкий пер., д. 5, 125009 г. Москва, Российская Федерация  
E-mail: k-saln@mail.ru*

## **О РОЛИ ПЕРЕХОДНОГО ПРОСТРАНСТВА В ЗРЕЛИЩНОЙ КУЛЬТУРЕ И ЭЛЕКТРОННОЙ ЭКРАННОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**Аннотация:** Цель данного исследования — осмыслить содержание тех тенденций в современных экранных формах, которые связаны с разрушением иллюзий жизнеподобия, использованием полиэкранности, симультанным существованием разных условных пространственных зон перед взором зрителя. Гипотезой является наличие преемственности посткинематографических экранных форм у старинных форм театра и, шире, зрелищной культуры. Эта общность связана с пониманием границ визуальной формы и построения её пространства. Виртуальное пространство внутри экрана компьютера представляет бесконечные «анфилады» транзитных зон, переходных пространств, каждое из которых куда-то ведёт. Это строение аналогично площади, являвшейся существенным очагом социокультурной динамики и коммуникации на протяжении разных исторических эпох. Кроме того, в рамках старинной зрелищной культуры любое пространство могло перекодироваться в разновидность транзитной зоны, подобной городской площади, т. е. среды с размытыми границами, хорошо приспособленной к семантической полифонии. Для дореалистического театра имело высокую значимость понятие подразумеваемого пространства, смежного с пространством игровой условности. Такие смежные пространства были актуальны для многих форм русского народного театра, будь то вертеп, представление Петрушки, раёк и пр. Пространство внутри компьютерного экрана является современной модификацией транзитной зоны с визуальными обозначениями подразумеваемых смежных пространств. Это переходное пространство восходит к универсалиям архаического сознания и возвращает в повседневный обиход образ магической вселенной, что и объясняет столь быстрое приобщение к компьютерной культуре носителей самых разных национальных традиций.

**Ключевые слова:** культурология, визуальная культура, архаическое сознание, переходность, площадной театр, вертеп, раёк, ярмарка, повседневность, экран, коммуникация.

Когда исследователи стремятся обозначить взаимосвязи экранных форм с многовековой культурой, прежде всего речь идёт о значении реалистической живописи, о важности иллюзии жизнеподобия и создании в изобразительном произведении единой предметно-пространственной среды. «Открытие “сфумато” в своём последовательном развитии привело Леонардо к достижению, оказавшему основополагающим для всей живописи Нового времени и вообще для истории европейской визуальной культуры: к воссозданию средствами живописи эффекта *единой оптической среды*» [11, с. 34]. Принцип иллюзионистской зрелищности ранее всего воплотился в живописи, создав «живопись-зрелище», как формулирует М. И. Свицерская [11, с. 24]. Постепенно открытия художников проникли в театр [1, с. 139], но главное — породили глобальную традицию мировидения, ставшую надолго магистральной для развития разных искусств, в том числе художественной литературы, о роли которой в формировании киноискусства развёрнуто писал, в частности, В. И. Божович [2, с. 15]. В данной статье мы сосредоточимся на визуальной культуре — театре и экранных формах.

Сценическая «вторая реальность», в понимании Нового времени, самодостаточна в своей иллюзионистской мощи. Она стремится доминировать. Всё более изощрённые иллюзионистские декорации XVI–XVII вв. старались отвлечь аудиторию от того факта, что они всего лишь изображение, по ту сторону которого отнюдь не продолжение улиц или площади города, лесной поляны или горного ландшафта, а подсобные помещения театра. Сценический павильон конца XVIII–XIX столетий был призван создать иллюзию настоящего обжитого интерьера, где и правда живут люди, представленные в спектакле. В Россию сценическое жизнеподобие приходит в конце XVIII столетия. С этих пор наша театральная культура также движется в русле создания жизнеподобной картины мира, дистанцированной от зрителей, сидящих в зале, за пределами сценического пространства [1, с. 142–148].

Театр эпохи романтизма начала XIX в. отменил яркое освещение сцены, характерное для просветительского спектакля. Вошло в моду локальное освещение, контрасты света и тьмы. В туманной дымке очертания внутренности сцены должны были как бы растворяться, теряться, благодаря чему появлялась иллюзия бесконечности той реальности, которая открывается зрителю за четвёртой стеной. Зрителя манили старинные замки, страшные загадочные подземелья, тёмные леса, морские берега и прочие живописные ландшафты, границ этого иллюзорного мира не было видно. По новой легенде, в глубине сцены — продолжение мира героев [20, р. 21–25]. А по эту сторону сцены — повседневный мир, который хорошо виден и знаком зрителям. В нём нет никакой тайны, это мир социальной обыденности.

Условная символическая реальность театрального действия становилась всё более и более драгоценна в своём визуальном сходстве с реальным миром. Внутренним подсознательным желанием театра и зрителя было превращение этой иллюзорной игровой реальности в последнюю инстанцию, в ту безграничную вторую реальность, из которой переходить уже никуда не нужно, да и некуда. Разве только обратно, сюда, в профанный повседневный мир социума. Но зачем? Гораздо лучше уйти во вторую реальность взором и душой, мысленно поселиться там и пребывать в ней.

Киноповествование, в особенности серийное, потом сериалы телевидения, а теперь и множество компьютерных игр, мир которых выполнен в иллюзионистской и даже натуралистической манере, стремятся создавать благоприятные условия для мысленной жизни зрителя в воображаемой, внешне жизнеподобной реальности воплощённых фантазий. Пожалуй, именно в кино жажда торжества второй реальности достигает апогея. Ведь фильм на традиционном киноэкране невозможно смотреть с включённым светом. Первая реальность, социальная посюсторонность должна как бы выключиться, уйти в глубокую тень, «исчезнуть» на время киносеанса.

Однако существует и другой аспект экранной культуры. Телевидение, как и компьютерные устройства, уже не требует выключения света, а вместе с ним психологической изоляции телезрителя от окружающей его социальной повседневной среды. Напротив, органично именно восприятие телевизионных произведений или компьютерной реальности в контексте окружающей социобытовой действительности [12; 13]. Компьютерная реальность приветствует интерактивность пользователя, его готовность внедряться в экранные миры, создавать новые, трансформировать формосодержание внутриэкранной реальности. Сохранение иллюзии жизнеподобия при этом оказывается совсем не обязательным условием. В ряде случаев оно просто невозможно. Даже если человек использует компьютер для просмотра произведений живописи или художественного кинематографа, он проводит некоторую долю времени вне иллюзионистских миров, в активном дистанционном взаимодействии с условными графическими знаками.

В средневековом представлении зритель мог одновременно видеть разные места действия [5, с. 82–84]. Театр же Нового времени отказался одновременно обозначать в сценическом пространстве несколько разных мест, т. е. отменил принцип симультанности и позволил своему зрителю единомоментно видеть лишь один целостный фрагмент «второй реальности». Декорации предлагали последовательную смену картин, т. е. смену мест действия, каждое из которых должно было безраздельно царствовать на подмостках в определённый отрезок времени. Тем самым театр утверждал иллюзионистскую монореальность. Этот принцип продолжит развиваться и кинематограф, идущий за живописью и театром.

Однако экспериментальное кино, но ещё чаще телевизионные и компьютерные формы начинают отказываться от монореальности. Возможности полиэкранности активно используются в музыкальных клипах, рекламных роликах, телевизионных и киноанонсах. Сегментация экрана, разные части которого обозначают разные пространства, удалённые друг от друга, используются в нехудожественном телевидении, к примеру, во время телерепортажей из разных уголков планеты и диалогов репортёров с ведущими студийных программ («прямые включения»). Компьютерный экран нередко содержит несколько открытых «окон», каждое из которых ведёт в свой особый мир. Например, могут быть одновременно открыты виртуальная экспозиция музея, художественный фильм, страничка прогноза погоды, фоторепортаж со спортивных состязаний и пр. Компьютерная композиция внутри

экрана регулярно выходит за пределы художественных принципов, восходящих к иллюзионизму и монореальности Нового времени.

Цель данного исследования — осмыслить содержание «постиллюзионистских» тенденций в современных экранных формах и ответить на вопрос о том, как они соотносятся с историей зрелищно-театральной культуры. Нашей гипотезой является наличие глубокой преемственности посткинематографических экранных форм со старинными формами театра и, шире, зрелищно-игровой культуры. Эта общность связана с пониманием границ визуальной формы и построения её пространства.

Виртуальное пространство внутри экрана компьютера организовано так, что каждый его слой, каждая страница ведёт к какой-то другой странице или страницам. Каждая веб-страница — это транзитная зона. Рабочий стол — лишь первая виртуальная транзитная зона, откуда «двери» (в виде графических знаков) ведут в бесконечные виртуальные пространства. Навигация и система ссылок позволяет дистанционно перемещаться по ним. Пользователь компьютерной реальности ещё не зашёл никуда, ещё не выбрал, на что кликнуть. Но он уже видит пространство возможностей, набор порталов, способных открыть разные ниши виртуальной реальности. Пользователь ещё только включил компьютер, а ему уже есть между чем и чем гулять мышкой, созерцая картинку рабочего стола. Это принципиально важное завоевание.

Аналогичной возможности нет у кинозрителя и телезрителя, которые попадают сразу в ту или иную вторую реальность определённого фильма, программы, рекламного ролика, анонса. У телезрителя традиционного телевизора нет перед глазами транзитной зоны, ведущей сразу к множеству отдельных телевизионных программ. Такая зона не визуализирована, она подразумевается, находясь где-то между экраном и пультом, на который нажимает рука зрителя. Впрочем, современный телевизор уже оснащён такими виртуальными пространствами, с данными о настройках и с маленькими окошками движущихся изображений, которые должны проинформировать о множестве программ на множестве каналов. В этом телевизор движется навстречу компьютерной культуре, старается показать, что он тоже разновидность компьютерной композиции внутриэкранной реальности. Однако транзитная зона телеприёмника выполняет чисто технические функции, используется зрителем редко, если вообще используется. Компьютерная же реальность подобные зоны множит и культивирует.

Транзитной зоной, доступной для всех, в разные времена была площадь. Центр жизни древнегреческого полиса располагался на агоре. В праздничные периоды древнегреческий город оказывался уставлен палатками, которые разбивали приехавшие специально на праздник люди [14, с. 18]. Каждая палатка являла своего рода вход в нездешний мир, внутри неё имелось своё информационное поле, которое принесли с собой гости города. Помимо жертвоприношений и процессий, праздник предполагал агоны поэтов, философов, акробатов, а также ярмарки, дипломатические переговоры и многое другое. М. В. Скржинская приводит описание Дионом Хрисостомом Истмийских игр в IV в до н.э.: «В ту пору всякий мог слышать у храма

Посейдона, как орут и переругиваются толпы жалких софистов, как сражаются между собой их так называемые ученики, как множество поэтов распевают свои стихи, как множество писак читают вслух свои нелепые сочинения и слушатели восхваляют их, как множество фокусников показывают разные чудеса, множество гадателей истолковывают знамения, как бесчисленные риторы извращают законы, как немалое число мелких торговцев продают всякую всячину» [14, с. 18; 8, с. 67].

Данный пассаж в чём-то аналогичен описанию «вихря сельской ярмарки» у Н. В. Гоголя: «...весь народ срывается в одно огромное чудовище и шевелится всем своим туловищем на площади и по тесным улицам, кричит, гогочет, гремит... Шум, брань, мычание, бляение, рев — все сливается в один нестройный говор. Волы, мешки, сено, цыганы, горшки, бабы, пряники, шапки — все ярко, пестро, нестройно; мечется кучами и снуется перед глазами...» [4, с. 20]. Праздничная атмосфера, как и ярмарочный режим бытия, остаются достаточно стабильными, наднациональными культурными явлениями, проходящими через многие исторические эпохи. Разнообразие праздничной деятельности и дел, приуроченных к празднику, невольно рождает параллель с многообразием дистанционной деятельности за современным компьютером, где можно общаться и вести куплю-продажу, заниматься гаданиями и научными изысканиями, искусствами и бухгалтерскими расчётами, поиском нужных сведений и бесцельным фланированием с сайта на сайт.

Центром жизни древнего Рима был форум, на котором нередко устанавливали простейшие подмости для зрелища или огораживали часть пространства для выступления гладиаторов. Но ещё более важно то, что, как отмечает Д. М. Трубочкин, театральная культура античности в целом несла в себе интерес к другому, инородному по сравнению с обыденностью, «иному внутри культуры и внутри нас» [2, с. 119]. В процессе становления средневековой европейской культуры городская площадь, на которой устраивались ярмарки, мистерии [5, с. 84–85], другие зрелища, неизменно оказывалась очагом социокультурной динамики не только в переносном, но и в прямом смысле слова. Зрители площадных зрелищ, как правило, могли свободно менять своё местоположение, снова по площади, осваивать балконы, крыши, деревья в поисках выгодных точек зрения, возможно оставаясь в движении в процессе восприятия зрелища [22, р. 138]. Традиции зрелища в повседневном городском пространстве или интерьере не угасают и в более позднее время. Как пишет исследователь Позднего Возрождения в Италии, «до конца Республики площадь Святого Марка служила основным театром для религиозных и светских ритуалов Венеции, для процессий и церемоний, как связанных с календарными праздниками, так и для зрелищ триумфов, избрания дожа и других публичных событий» [21, р. 4]. Пьесы разных жанров игрались также в больших комнатах и залах дворцов, патрицианских домов и пр. [19, р. 102]. По описанию исследователей, в пространстве придворных представлений в тюдоровской Англии кухня и банкет-холл оказывались смежными напрямую или разделёнными лишь коридором с двумя или тремя дверями. Соответственно, двери вели из банкет-холла либо в коридор, из которого имелись двери в кухню, либо сразу в большую кухню. Спектакль игрался вдоль той длинной стены, где находились столь необходимые для обслуживания

гостей двери. Эта стена именовалась «screen», вдоль неё расставлялись элементы оформления зрелища [18, р. 9]. Слуги с подносами проходили сквозь пространство представления, которое оказывалось транзитной территорией между кухней и парадным залом, низом и верхом, материальной пищей и светским общением.

Мы полагаем, что любое пространство в процессе доиллюзионистских представлений перекодировалось в некую разновидность транзитной зоны, подобной городской площади, т. е. среды с размытыми границами и семантической полифонией образов. Виртуальная реальность экрана, заключённая в корпусный носитель, наследует пространственную модель городской площади, внутреннего двора здания, зала, имеющего двери или проёмы, которые непременно ведут в другие помещения поюсторонней реальности, другие сегменты социокультурной действительности. В старинном пространстве транзитной зоны зритель переживал потенциальную возможность перехода в иные пространства — храмы, приватные дома, лавочки торговцев, на подмостки уличных артистов, по ту сторону сценической конструкции. Зритель площадных форм зрелища видел разные порталы (двери, окна, арки, занавеси и пр.) и мог ощущать, что находится на пороге множества миров, сакральных и профанных, намеренно моделируемых или живущих стихийно. А пользователь компьютера и Интернета получает зрительный доступ к бесконечному многообразию виртуальных миров, может дистанционно перемещаться по ним, будучи символическим образом визуализирован, хотя бы в виде движения мышки или курсора по экранной транзитной зоне. Пользователь может и сам создавать новые виртуальные пространства, виртуальные транзитные зоны.

Вероятно, современному человеку чрезвычайно необходима виртуальная площадь-площадка, где он выбирает разные режимы деятельности, как бывало на городской площади во время ярмарки или представления на одних и более подмостках. Тогда зритель был волен погрузиться полностью в созерцание зрелища или же попутно обсуждать его со знакомыми и незнакомыми людьми (что опять же напоминает современные интернет-форумы и социальные сети), а то и глазеть на людей, на двери и окна прилегающих домов, поглядывать на небо, устремлять взгляд в переулки, снова возвращаться к зрелищу. Площадь, на которой что-то происходит, — это идеальная медийная среда во всей её полифункциональности, транзитности, потенциальной интерактивности.

Персональный компьютер даёт индивиду доступ к виртуальной ярмарке, к медийной площади прямо из его собственного дома, а теперь просто почти отовсюду, где есть беспроводная связь, wi-fi. Более того, само пространство приватного или иного помещения, где стоит компьютер (а нередко и телевизор, и несколько мобильных экранных устройств) автоматически получает статус медийной среды, площади с порталами, ведущими ко многим мирам, доступным в дистанционном режиме восприятия через экраны. Наглядное предложение многомирия — весьма важная черта пространства внутри компьютерного экрана.

Зримыми образами многомирия насыщена старинная, доиллюзионистская зрелищная культура. Возможно, старинные формы театра, лишённые пафоса иллюзионистского жизнеподобия, потому и не стремились к внешнему сходству услов-



ной реальности с окружающим миром, что не жаждали нейтрализации реальности первой. Опора на неё виделась необходимой. Представить себя отколовшимся от своего реального социума, реального повседневного пространства не в состоянии человек-артист и человек-зритель старинной зрелищной культуры. Они желают не переселиться мысленно куда-нибудь, а удостовериться, что рядом с обыденным, профанным миром, и даже внутри него, есть некая иная пространственная зона — зона игровой символической деятельности, нередко наделённой сакральным значением и всегда несущей в себе высокую семантическую насыщенность. Важно и то, что к этой зоне примыкает какая-то иная зона, и входы в неё здесь, перед глазами, в поле потенциального (хотя и нереализуемого) тактильного контакта. В отличие от иллюзионистской сцены Нового времени, вторая реальность старинного игрового действия не есть последняя инстанция для взора и сознания зрителя.

В античном театре с округлым театроном зритель обязательно видел наряду с действием и часть зрительской массы, и фрагменты ландшафта за пределами видимого сценического пространства. А конструкция сцене нередко оказывается своего рода транзитной территорией между миром театрального действия и социальной реальностью в лице слуг Бога Диониса, между реальностью разыгрываемого сюжета и природным универсумом. Внутреннее пространство сцене в театре Древней Греции — это нечто недоступное для взоров публики театрона. Пространство, примыкающее к видимому сценическому пространству, можно только представлять в воображении. Оно полисеманлично — это сакральная внутренность мира героев, подобная материнской утробе, целле храма, керамическому сосуду, аналогичному «сферическому телу космоса», который, по мысли Г. С. Лебедевой, заключает в себе «сакральную пустоту судьбы» [6, с. 69–70]. В то же время это по-своему священная, запретная для зрителей территория исполнителей, профессиональная кухня слуг бога Диониса.

Наиболее универсальной формой площадного зрелища, дожившего до нашего времени, представляется южноиталийская античная сцена. Как пишет Д. В. Трубочкин, «в современной науке общепринято считать южноиталийскую фарсовую сцену образцом раннеримской сцены, возводившейся напротив храмов и на форумах вплоть до середины II века до н.э. Она (эта сцена. — Е. С.) считается типичной площадкой для мима и низовых зрелищ, не только для регионов Южной Италии и Рима, но и для Афин, начиная со времен Фесписа (2-я половина VI века до н.э.), а также для всех культур Средиземноморья классического времени и эллинизма... Этот тип сцены <...> не был утрачен, но <...> оказался весьма устойчивым в Европе: так, в эпоху Возрождения он воплощен в нескольких сценических конструкциях <...> — французская фарсовая сцена, сцена итальянской комедии дель арте, и сцена английских публичных театров “Глобус” и “Лебедь” в Лондоне...» [16, с. 150]. Множество современных уличных и интерьерных представлений строится типологически сходным образом, будь то выступление ораторов на пустой сцене перед закрытым занавесом в актовом зале, клубе, других учреждениях и вплоть до эстрадных представлений на временных подмостках в День города и другие праздники.

При такой организации пространства занавес, занавесочка, задник, а теперь, возможно, и экран — любые аналогичные плоскости — не закрывают сцену от зрителя, но, напротив, маркируют дальние границы сценического мира, его дальние пределы, которые зритель, в идеале, не должен видеть никогда. Очень важна категория подразумеваемого невидимого пространства, смежного с пространством зрелища как такового.

Дальняя граница условного пространства — граница подразумеваемого мира — полифункциональна и семантически полифонична. Эта дальняя граница воплощает дуализм внешнего, визуализированного и скрытого, недоступного для наблюдения, дуализм публичного зрелища и непубличной мастерской зрелища. Функция кухни зрелища в таком смежном пространстве относительно постоянна. Но то же самое смежное со зрелищем пространство может одновременно кодироваться как подразумеваемое жизненное пространство героев. И его следует интерпретировать всякий раз по-новому в зависимости от сюжета представления. Зритель может мыслить и представлять те различные среды и сооружения, которые упоминаются и незримо функционируют в рамках конкретного представления, сюжетного поворота. Итак, к видимому условному пространству старинных зрелищ вплотную примыкает невидимое, пластически изменчивое в умозрении, гибко мыслимое пространство, которое может наделяться различными смыслами.

Компьютерная реальность строится именно как система бесконечно умножающихся смежных пространств, входы в которые так или иначе графически обозначены. За графическим знаком может оказываться и технически необходимая программа, и любая директория хозяина компьютера, и любой сайт Интернета, а на сайте — та или иная веб-страница. И так далее. Всякая виртуальная территория внутри экрана компьютера куда-то ведёт.

О пороге и двери как границе миров в римской культуре, о дверном проёме как месте богоявления подробно пишет Д. В. Трубочкин, обращая внимание на то, что комедийная римская сцена делает дверь и порог наиболее стабильными и активно играющими пространственными образами [16, с. 215–216]. Однако, на наш взгляд, Рим в различных искусствах дошёл до высочайшей концентрации тех смыслов, которые присущи в целом древней культуре, древнему миропониманию. Всякая переходность и всякие пограничные зоны семантически отсылают к главным границам — между этим миром и тем миром, поюсторонностью и потусторонностью, между миром людей и миром богов. Всякая пограничная территория по-своему сакральна и насыщена драматизмом магических перемен, преобразований, что внятно показывает О. М. Фрейденберг в своих работах «Семантика постройки кукольного театра» и «Паллиата» [17, с. 13; 17, с. 36]. Из одного эмоционального состояния в другое, из одного социального статуса в другой статус. Прелесть игровой реальности заключается в возможности героев многократно удаляться в другой мир и возвращаться в этот, как бы фланируя между тем и этим светом множество раз, отменяя трагедию смертности и преодолевая границы человеческих возможностей.

Рождественские композиции с участием раскрашенных одетых кукол, игрушечных вола и мула, ясель в хлеву или возле хижины постоянного двора иногда на



фоне бутафорского звёздного неба вошли в обиход католических стран с XIII в. Службу перед первой такой инсталляцией, по преданию, служил сам Франциск Ассизский. Сегодня в католических странах, в том числе славянских, в Рождественский период можно увидеть такую композицию либо у входа в храм, либо в самом храме. Так, в интерьере храмов современной Чехии она может занимать место перед алтарной частью, располагаться на фоне алтаря как некое преддверие сакрального пространства, куда не могут ступить прихожане. В таком случае рождественская инсталляция оказывается как бы вторым алтарём, предшествующим постоянному. Возникает эффект умноженной переходности, когда кукольная композиция выступает своего рода Вифлиемской звездой, путеводным предзнаменованием той великой христианской истории, которая, собственно, и должна будет привести к возведению христианских храмов и алтарей в них, символизирующих в ряде литургических драм и ясли, где родился Иисус, и могильную плиту, которую отодвинул воскресший Христос перед вознесением на небо. Умноженная переходность воплощается в дополнительном, праздничном очаге зрелищной образности, статичной мизансцене символических фигур.

В том случае, когда рождественская кукольная инсталляция располагается у входа в храм, она, как правило, примыкает к стене храма, которая вместе со входом в храм становится похожа на фрагмент сценической площадки. И получается, что момент рождения Иисуса «перерастает» в стену храма, в грань сакральной территории, а фигурки инсталляции находятся одновременно и на фоне храмовой стены, и под её защитой, как бы одновременно реализуя и свой содержательный потенциал «заместителей» Иисуса, Марии, Ангела, Волхвов, Пастухов, под духовной защитой которых находятся храм и верующие, и свою условную природу кукол, которые, в свою очередь, находятся в духовной сени храма и современных почитателей Христа. С особой силой сакральность кукольного зрелища ощущается у стены Храма Рождества Христова в Вифлиеме.

В старинных формах российской культуры, как и во множестве других национальных культур, названные выше свойства переходности проявляются весьма активно. «Архитектура и градостроительство призваны были выполнять функцию разделителей <...> пространственных сред. Так же как и нательные пояса, пояса или кольца стен вокруг города (как и вокруг отдельного двора) имели определённое магическое значение, значение оберега, причём это было настолько естественно, что органически вошло и в христианскую обрядность, в соответствии с которой городские укрепления всегда торжественно освящались. Особенно важное значение, как утилитарное, так и идейно-символическое, имели точки входов, ворота. Известно, что древние римляне ставили возле ворот статуи двуликого Януса — посредника между двумя мирами. В средневековой Руси над воротами сооружались церкви или устанавливались иконы», — пишет о древнерусском городе И. А. Бондаренко [3, с. 176–177].

Как и в других странах, на Руси зрелищные формы существовали в контексте повседневной среды человеческой деятельности. Н. И. Савушкина показывает, что в ходе представлений русских ряженных любое пространство: фрагмент улицы под

окнами частного дома, кухня в доме родственников и т.д. — интерпретировалось как «пространство встречи» и могло обозначать любое место. Например, улица могла с помощью игровых действий «превращаться» в баню и пр. [8, с. 330]. Транзитность реализовывалась ещё и как многократное игровое преобразование пространства, чья семантика текуча.

Подразумеваемое невидимое пространство, смежное с пространством представления, являлось неотъемлемой составляющей и вертепа, и школьного театра, и представления Петрушки [9, с. 18–19], и райка [9, с. 124]. Все эти виды театра не подразумевали «выключения», игнорирования объективной окружающей реальности. Раешник, со смеховыми комментариями показывавший картинку своего волшебного ящика, несколько напоминающего очертаниями телевизор и компьютер до эпохи плоских экранов, служил и «закадровым голосом», и зримым проводником из пространства обыденности в мир условных изображений, и живой опорой для своего волшебного ящика. В целом раешник с райком, окружённый зрителями, являли собой очаг переходности и игры. Толпа отделяла представление от повседневного пространства. А сам раёк оказывался вместилищем визуального ряда, переплавляющего объективный мир в игровую череду образов, замешанных на смеховой стихии.

Интерпретируя известную зарисовку кукольного представления, сделанную Адамом Олеарием, С. В. Стахорский так описывает устройство игрового пространства: «В центре рисунка — кукольник, закутанный в полотнище, которое служит ширмой. Полотнище перевязано у пояса, верхняя его часть прикреплена к обручу. Судя по всему, обруч крепился лямками у запястья. Подняв руки вверх, кукольник исчезал за ширмой, при этом его пальцы оставались свободными и могли управлять куклами. Сами куклы подвешивались на груди кукольника — так, чтобы легко было их менять.

В раннем кукольном театре артист и ширма — одно целое. По окончании представления кукольник опускал руки, и ширма падала вниз, открывая для взора окружающих “закулисье” этого театра» [15, с. 341]. По мнению исследователя, ширма в виде отдельно стоящей перегородки появилась не раньше XIX в. Таким образом, пространство между полотнищем и телом кукольника было «кухней» представления, а фигура кукольника являлась дальней стенкой этой «кухни». Сам кукольник, как и раешник, являлся транзитной зоной, объединяющей в общую композицию обыденную реальность вокруг ширмы и условный игровой мир представления.

Зрелище вертепа строилось в небольшом переносном двухуровневом домике без четвёртой стены. Он являл прообраз храма, а также божественной вселенной, организованной вертикально [17, с. 16–17]. Подземелье-ад не изображалось, но подразумевалось, «оттуда появлялся черт, чтобы забрать душу Ирода и туда с ней проваливался» [17, с. 350; 15, с. 350]. Вертеп окружала толпа зрителей, они могли видеть друг друга и физически соприкасаться, ощущая тесноту обыденной среды. А внутри вертепа оживала грандиозная христианская история, принимавшая вид

миниатюрного кукольного зрелища, что несколько похоже на динамику огромного мира в экране телевизора и экране компьютера.

А что же по ту сторону видимого игрового пространства вертепа? По сути, там начинаются просторы вечности, божественной вселенной, сакрального абсолюта, не видимого зрителям «с этой стороны», но подразумеваемого. Если мы зададимся вопросом о том, что располагается по ту сторону алтарной части христианского храма, то ответ будет примерно такой же. Там — осуществлённый выход за пределы обыденного и профанного, там — божественная вселенная, вечность, сакральный абсолют и, кроме того, материальная «кухня» литургии.

Иными словами, переходные зоны, границы транзитных пространств, магия игрового фланирования из этого мира в иной, из профанного в сакральный, из потока времени в вечность, из зоны видимого в зону невидимого — те смыслообразующие атрибуты древней культуры, которые и по сей день актуальны и востребованы. Они воспроизводятся в самых различных формах и конфигурациях, реализуя глубинные потребности человеческого миропонимания.

Вместе с развитием науки Нового времени, вместе с ослаблением роли религии в современном обществе человек утрачивал многие привычные формы пространственных и временных ориентиров, ощущение сакральности мироздания, веру в потустороннюю реальность. Однако потребность в созерцании и взаимодействии с моделями переходности от этого не исчезала, но продолжала жить в угнетённом, затаённом состоянии.

Из глубин, из тени эта потребность начала выходить в эпоху распространения телереальности, для которой весьма характерен поток визуальных формосмысловых блоков, следующих плотной чередой и позволяющих зрителю переходить из одного блока в другой. Из студийного интерьера в реальную среду города, пустыни, военного полигона или любого другого пространства, представленного в репортажах корреспондентов. Из разных пластов заранее запечатленного прошлого — в текущее настоящее прямого эфира. Вместе с пультом дистанционного управления зритель обрёл переходность с канала на канал, и, что показательно, для многих зрителей само пользование этой возможностью часто составляет цель просмотра телевизора. Включил, понажимал на пульт, попереходил с канала на канал — и выключил. Таков типичный ритуал наших дней.

Если мы приглядимся внимательнее к современному телеэкрану, мы обнаружим в его мизансценах опять же стремление воссоздать и визуализировать ситуации переходности. Студийное пространство может содержать как предметы, символически отсылающие к далёким географическим пространствам, так и экраны, обеспечивающие связь студии с остальным миром. Возможны указания на телевизионную условность, смоделированность и техническую специфику студийного зрелища [7, с. 39], что аналогично зримым границам «кухни зрелища» в старинном театре.

Компьютерная внутриэкранная мизансцена изначально организована так, что мы, как правило, видим зоны переходности как графические обозначения тех рубежей, за которыми располагаются входы в подразумеваемые другие слои виртуальной реальности, смежные с пространством экранной медийной площади. А это значит,

что внутрикомпьютерная мизансцена возвращается к старинным моделям условной реальности, где происходит символическая деятельность. И для таких моделей принципиально важно присутствие подразумеваемых «других» пространств, имеющих зримые обозначения в видимом пространстве. Очень важно, чтобы у потусторонних миров был порог, рубеж, черта, связующая с поусторонним миром и при этом отделяющая его от нас, от здешней среды. Многосторонняя, обратимая, визуально оформленная переходность мыслится в современной популярной культуре залогом нормальной, полноценной коммуникации.

Всякая отдельная внутрикомпьютерная медийная площадь, из которой один или несколько порталов ведут в другие миры, — это лишь «ячейка», клетка компьютерной реальности. Дистанционное движение пользователя по анфиладам переходных зон, с одной медийной внутриэкранной площади на другую, с неё на третью и так далее, в потенциале бесконечно. Фланирование из одних виртуальных миров в другие миры каждый человек может переживать в своём эмоциональном регистре. Можно этот процесс смаковать или увлечённо поглощать, как поглощают туристические красоты. Можно вкладывать в своё фланирование «охоту к перемене мест» в онегинско-печоринском духе, воплощая хандру и общую неудовлетворённость ни одним из миров ни «здесь», ни «там». Так или иначе, а инициирование многократной переходности, визуальная фиксация многомирия в компьютерной мизансцене подразумевает большую цель — восстановление (пусть во многом иллюзорное) принципа бытия человека в магической вселенной. Быть может, этим и объясняется столь быстрое и повсеместное распространение персональных компьютерных устройств и способность приобщиться к пользованию компьютером и Интернетом представителей самых разных культурных традиций. Понимание сакральной ценности транзитных зон и переходных процессов восходит к универсалиям архаического сознания, бесконечно варьировавшимся в рамках различных национальных культур. Сегодня оно дарует пользователям электронных экранов переживание виртуальной свободы в бескрайнем многомирии.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 *Березкин В. И.* Искусство сценографии мирового театра. От истоков до начала XX века. М.: Гос. ин-т искусствознания, 1995. 454 с.
- 2 *Божович В. И.* Традиции и взаимодействие искусств. Франция, конец XIX – начало XX века. М.: Наука, 1987. 320 с.
- 3 *Бондаренко И. А.* Средневековая Русь. Художественное единство древнерусского города // Художественные модели мироздания. Взаимодействие искусств в истории мировой культуры. М.: НИИ РАХ, 1997. Кн. 1. С. 175–196.
- 4 *Гоголь Н. В.* Сорочинская ярмарка // *Гоголь Н. В.* Полн. собр. соч.: в 7 т. М.: Худож. лит., 1984. Т. I. 320 с.
- 5 *Колязин В. Ф.* От мистерии к карнавалу. Театральность немецкой религиозной и площадной сцены раннего и позднего Средневековья. М.: Наука, 2002. 242 с.
- 6 *Лебедева Г. С.* Декорации Агатарха и открытие театрального пространства в европейском искусстве // Театральное пространство. М.: Сов. художник, 1979. С. 59–80.

- 7 *Новикова А. А.* Телевизионная реальность. Экранная интерпретация действительности. М.: Издат. дом Высшей школы экономики, 2013. 236 с.
- 8 Поздняя греческая проза / под ред. *М. Е. Грабарь-Пассек*. М.: Худож. лит., 1960. 700 с.
- 9 Русская народная драма XVII–XX вв. Тексты пьес и описания представлений / под ред. *П. Н. Беркова*. М.: Искусство, 1953. 355 с.
- 10 *Савушкина Н. И.* 1979. Особенности театрального пространства в представлении русских ряженных // Театральное пространство. М.: Сов. художник, 1979. С. 327–334.
- 11 *Свидерская М. И.* Караваджо. Первый современный художник. Проблемный очерк. СПб.: Дмитрий Буланин, 2001. 240 с., ил.
- 12 *Свидерская М. И.* Пространственные искусства в западноевропейской художественной культуре XIII–XIX веков. М.: Галарт, 2010. 238 с.
- 13 *Сергеева О. В.* Домашний телевизор. Экранная культура в пространстве повседневности. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2009. 162 с.
- 14 *Сергеева О. В.* Компьютерный экран как элемент домашней повседневности // Экранная культура. Теоретические проблемы. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 274–298.
- 15 *Скржинская М. В.* Древнегреческие праздники в Элладе и Северном Причерноморье. СПб.: Алетейя, 2010. 464 с.
- 16 *Стахорский С. В.* Театральная культура Древней Руси. М.: ГИТР, 2012. 392 с.
- 17 *Трубочкин Д. М.* «Все в порядке! Старец пляшет...» Римская комедия плаща в действии. М.: ГИТИС, 2005. 424 с.
- 18 *Фрейденберг О. М.* Миф и театр. М.: ГИТИС, 1998. 134 с.
- 19 *Craik T. W.* The Tudor Interlude Stage, Costume, and Acting. Leicester University Press, 1957. 158 p.
- 20 *Farrell J., Puppa P.* A History of Italian Theatre. Cambridge University Press, 2006. 418 p.
- 21 *Kulman A. B.* Garrick Director. London, 1978. 295 p.
- 22 *Ranger P.* «Terror and Pity Reign In Every Breast» / Gothic Drama In the London Patent Theatres. 1750–1820. London, 1991.
- 23 *Tenson I.* Music and Culture in Late Renaissance Italy. Oxford: Oxford University Press, 2002. 265 p.
- 24 *Tydeman W.* The Theatre in the Middle Ages. Western European Stage Conditions. Cambridge: Cambridge University Press, 1978. 298 p.

\* \* \*

*Salnikova Ekaterina Viktorovna,*  
*DSc in Cultural Studies, PhD in Art History,*  
*Leading researcher;*  
*The State Institute for Art Studies,*  
*Kozitski per. 5, 125009 Moscow Russian Federation*  
E-mail: k-saln@mail.ru

## THE ROLE OF TRANSIT AREA SPACE IN THE THEATRE AND SCREEN REALITY

**Abstract:** This article analyses the trends of the contemporary screen culture — the destruction of illusion of reality, the use of split screen, the simultaneous presence of many symbolic spaces before the spectator. The hypothesis is the inner connection of television and computer reality with the ancient forms of open air theatre and other performances. This connection is based on the concept of the borders of visual form and the construction of its space. Virtual space inside the computer screen is organized as a transit area. Such a composition is analogous to the square, the important centre of social and cultural dynamics and communication for many ages. Moreover, any space can be interpreted as a transit zone and a square during the non-realistic performance. The concept of the implied invisible space adjacent to the stage, pageant or any symbolic «square» had a great importance for non-realistic ancient theatre. This concept presented in many forms of Russian theatre, such as the Nativity scene, puppet performances, Paradeisspiel (Paradise box), etc. The computer screen space is a new modification of a transit area, a virtual square with the visual signs of the implied invisible spaces, «other worlds», endless number of other transit zones. The computer screen «square» develops the universal concept of archaic consciousness and returns the image of magic sacred universe to the everyday life. Probably it is the reason of the rapid growth of computer culture popularity among peoples of different nationalities and traditions.

**Keywords:** cultural studies, visual culture, archaic consciousness, transit area, open air theatre, fair, Nativity scene, everyday life, screen, communication.

### REFERENCES

- 1 Berezkin V. I. *Iskusstvo scenografii mirovogo teatra. Ot istokov do nachala XX veka* [The scenery art of the world theatre. From the origins to the beginning of XX century]. Moscow, Gosudarstvennyj institut iskusstvoznaniya Publ., 1995. 454 p.
- 2 Bozhovich V. I. *Tradicii i vzaimodejstvie iskusstv. Francija, konec XIX – nachalo XX veka* [Traditions and interaction of arts. France, the end of XIX – the beginning of XX centuries]. Moscow, Nauka Publ., 1987. 320 p.
- 3 Bondarenko I. A. *Srednevekovaja Rus'. Hudozhestvennoe edinstvo drevnerusskogo goroda* [Russia of Middle Ages. Artistic unity of the ancient Russian town]. *Hudozhestvennyye modeli mirozdanija. Vzaimodejstvie iskusstv v istorii mirovoj kul'tury* [Artistic model of the universe. Interaction of arts in the history of world culture]. Moscow, NII RAH Publ., 1997, book 1, pp. 175–196.



- 4 Gogol' N. V. Sorochinskaja jarmarka [Sorochinskaja fair]. *Gogol' N. V. Polnoe sobranie sochinenij: v 7 t.* [Complete works: in 7 vol.] Moscow, Hudozhestvennaja literature Publ., 1984. V. 1. 320 p.
- 5 Koljazin V. F. *Ot misterii k karnavalu. Teatral'nost' nemeckoj religioznoj i ploshhadnoj sceny rannego i pozdnego Srednevekov'ja* [From the mystery to the carnival. Theatricality of the German open air theatre in the early and later Middle Ages]. Moscow, Nauka Publ., 2002. 242 p.
- 6 Lebedeva G. S. Dekoracii Agatarha i otkrytie teatral'nogo prostranstva v evropejskom iskusstve [Scenery of Agatharch and the discovery of the theatre space of European Art]. *Teatral'noe prostranstvo* [Theatre Space]. Moscow, Sovetskij hudozhnik Publ., 1979, pp. 59–80.
- 7 Novikova A. A. *Televizionnaja real'nost'. Jekrannaja interpretacija dejstvitel'nosti* [Television reality. Screen interpretation of the reality]. Moscow, Izdatel'skij dom Vysshej shkoly jekonomiki Publ., 2013. 236 p.
- 8 *Pozdnjaja grecheskaja proza* [The late prose of ancient Greece], ed. M. E. Grabar'-Passek. Moscow, Hudozhestvennaja literature Publ., 1960. 700 p.
- 9 *Russkaja narodnaja drama XVII–XX vv. Teksty p'es i opisanija predstavlenij* [The Russian folk drama of XVII–XX centuries. Texts of plays and the descriptions of the performances], ed. P. N. Berkova. Moscow, Iskusstvo Publ., 1953. 355 p.
- 10 Savushkina N. I. 1979. Osobennosti teatral'nogo prostranstva v predstavlenii russkih rjazhenyh [The specificity of theatre space in the performances of Russian maskers]. *Teatral'noe prostranstvo* [Theatre Space]. Moscow, Sovetskij hudozhnik Publ., 1979, pp. 327–334.
- 11 Sviderskaja M. I. *Karavadzho. Pervyj sovremennyj hudozhnik. Problemnyj ocherk* [Caravaggio. The first modern artist. Essay on the problem]. St. Petersburg, Dmitrij Bulanin Publ., 2001. 238 p.
- 12 Sviderskaia M. I. *Prostranstvennyye iskusstva v zapadnoevropejskoj khudozhestvennoj kul'ture XIII–XIX vekov* [Spatial Arts in Western European art culture of XIII–XIX centuries]. Moscow, Galart Publ., 2010. 238 p.
- 13 Sergeeva O. V. *Domashnij televizor. Jekrannaja kul'tura v prostranstve povsednevnosti* [Home television. Screen culture in the space of everyday life]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta Publ., 2009. 162 p.
- 14 Sergeeva O. V. Komp'juternyj jekran kak jelement domashnej povsednevnosti [The Computer Screen as the element of domestic everyday life]. *Jekrannaja kul'tura. Teoreticheskie problemy* [Screen Culture. Theory Problems]. St. Petersburg, Dmitrij Bulanin Publ., 2012, pp. 274–298.
- 15 Skrzzhinskaja M. V. *Drevnegrecheskie prazdniki v Jellade i Severnom Prichernomor'e* [Ancient Greek Holidays in Hellas and in the North Coast of Black Sea]. St. Petersburg, Aletejja Publ., 2010. 464 p.
- 16 Stahorskij S. V. *Teatral'naja kul'tura Drevnej Rusi* [Theatre Culture of Old Russia]. Moscow, GITR Publ., 2012. 392 p.
- 17 Trubochkin D. M. «Vse v porjadke! Starec pljashet...» *Rimskaja komedija plashha v dejstvii* [«Everything is all right! The old man is dancing...» Comedy of Ancient Rome as the performance]. Moscow, GITIS Publ., 2005. 424 p.
- 18 Frejdenberg O. M. *Mif i teatr* [Myth and Theatre]. Moscow, GITIS Publ., 1998. 134 p.

- 19 Craik T. W. *The Tudor Interlude Stage, Costume, and Acting*. Leicester University Press, 1957. 158 p.
- 20 Farrell J., Puppa P. *A History of Italian Theatre*. Cambridge University Press, 2006. 418 p.
- 21 Kulman A. B. *Garrick Director*. London, 1978. 295 p.
- 22 Ranger P. «*Terror and Pity Reign In Every Breast*» / *Gothic Drama In the London Patent Theatres. 1750–1820*. London, 1991.
- 23 Tenson I. *Music and Culture in Late Renaissance Italy*. Oxford, Oxford University Press, 2002. 265 p.
- 24 Tydeman W. *The Theatre in the Middle Ages Western European Stage Conditions*. Cambridge, Cambridge University Press, 1978. 298 p.