

А.Д. СТАРУСЕВА-ПЕРШЕЕВА

РОЛЬ ЗРИТЕЛЯ В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ

Александра Дмитриевна Старусева-Першеева,

Всероссийский государственный институт кинематографии
им. С.А. Герасимова,
кафедра киноведения,
аспирант
Вильгельма Пика ул., д. 3, Москва, 129226, Россия

E-mail: apersheeva@gmail.com

Реферат. Предметом данного исследования является роль зрителя в системе экранных образов, а именно: в кинематографе, на телевидении, в видеоарте и в компьютерных играх, особенно созданных для виртуальной реальности. Основное внимание уделяется различию негласных конвенций в таких пространствах, как кинозал и галерея современного искусства, поскольку это существенным образом влияет на характер поведения и восприятия зрителя, а также на степень его активности в коммуникационном процессе. Пространство виртуальной реальности рассматривается как новейший медиум, эстетическое значение которого еще предстоит прояснить. Новизна исследования заключается в проблематизации фигуры зрителя в постклассической системе экранных искусств. Если о кинозрителе существует большое количество культурологических и психоаналитических работ, благодаря которым выявлены коммуникативные механизмы традиционного кинематографа, то роли зрителя в видеоарте и новейших медиа не было посвящено фундаментальных исследований. Основным выводом автора является утверждение о том, что видео- и современные экранные произведения требуют значительной активности зрителя, который выступает в роли критически мыслящего субъекта, благодаря этому становится соавтором художественной работы. Однако под натиском «горячих» медиа массовой культуры, рассчитанных на пассивного зрителя, это положение может претерпеть изменения.

Выводы данного исследования могут быть использованы в аналитической работе, а также в учебно-педагогической практике для чтения лекций и проведения семинарских занятий по курсам истории и теории современного искусства, культурологии, медиатеории.

Ключевые слова: экранные искусства, кинематограф, видеоарт, телевидение, виртуальная реальность, автор, зритель, коммуникация, «горячие» медиа, «холодные» медиа, восприятие.

Для цитирования: Старусева-Першеева А.Д. Роль зрителя в экранных искусствах // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14, № 3. С. 302–309.

Художник стоит перед камерой и смотрит прямо в объектив. Затем он вытягивает вперед руку и указательным пальцем целится в центр экрана. Его лица больше не видно, на экране есть только его рука, с усилием удерживаемая строго горизонтально, и его жест — указание прямо в центр, прямо на нас. И это событие длится столько, сколько художнику хватает сил.

Так выглядит работа Вито Аккончи «Центры», двадцатиминутное видео, документирующее единственный жест.

Р. Краусс интерпретирует это произведение как стремление художника осмыслить свое отражение, своего видеодвойника, с которым он хотел бы слиться [1].

Эта работа может иметь и другой смысл: В. Аккончи указывает на место зрителя, обнаруживает и артикулирует его роль, призывает к активности. Неслучайно, что видеокадр похож по композиции на американский агитационный плакат, призывающий новобранцев. Но есть и существенная разница: вместо авторитарного взгляда Дяди Сэма мы видим обезличенный, анонимный образ художника, так как здесь не о художнике речь, а о зрителе.

Одним из крупнейших достижений философии культуры XX в. стало осознание такого состояния искусства, которое было обозначено понятием «смерть Автора» [2], что подразумевает, с одной стороны, зависимость любого автора от логико-грамматического строя языка и предзаданных культурой нарративов и фреймов, а с другой стороны, то, что всякий текст может иметь гораздо больше интерпретаций, чем мог бы предположить его автор [3].

И смерть Автора как «властителя дум» и «инженера человеческих душ», как авторитетного лица, обладающего полным и единственно верным знанием о смысле текста, — логичным образом ведет к усилению роли Читателя. Тот из пассивного и анонимного реципиента превращается в активного интерпретатора, который воспринимает текст исходя из опыта, из особенностей своей личности, который может и должен участвовать в порождении смыслов не в меньшей степени, чем создатель текста. Интерпретация становится частью произведения.

М. Мамардашвили в обзоре философии XX в. показывал, как сформировавшийся в Новое время образ интеллектуала, способного мысленно разместиться в некоем паноптикуме и, таким образом, увидеть полную картину происходящих в мире событий, готового выносить взвешенные и беспристрастные суждения, воспитывать и просвещать остальных людей, — этот образ достиг своего предельного воплощения в фигуре художника-модерниста, который считал своим долгом перекроить несовершененно устроенный мир [4]. Но во второй половине XX в., пережив две мировые войны, человечество приходит к осознанию опасной иллюзорности этих представлений, и в эпоху постмодернизма диктат Автора сменяется более пластичной формой коммуникации: читатель/зритель обрел собственный голос.

О смерти Автора писали Р. Барт, М. Фуко, а также многие другие структуралисты, постструктуралисты и семиологи, и на сегодняшний день данная концепция является общим местом в гуманитарной сфере. Однако развитие тех или иных идей происходит в культуре неравномерно, и на примере экранных искусств, где произведения могут создаваться одним человеком или творческой группой, состояние смерти Автора требуется осмыслить совершенно иначе, нежели в литературе, музыке или живописи. Здесь речь должна идти не столько о позиции Автора, сколько о роли зрителя, чему и посвящено данное исследование.

Кинематограф — искусство синтетическое, для создания фильма требуются коллективные усилия сценариста, оператора, продюсера, актеров, художников, композитора, монтажера и многих других специалистов. Каждый участник творческого процесса является соавтором произведения, и в результате возникает монолитное коллективное тело Автора, и удивительным образом эта фигура оказывается в кино столь же авторитарной, как Писатель в литературе Нового времени, о котором пишет Р. Барт. Такое положение вещей определено системой коммуникации, кинематографическими конвенциями, которые принимаются зрителями, приходя в кинозал. Как будет показано ниже, зритель в кинематографе традиционно пассивен. И в еще большей степени сказанное относится к телевидению.



Вито Аккончи «Центры», 1971.
The Metropolitan Museum of Art

В видеоарте же все происходит наоборот: многие произведения создаются одним человеком, художником, который полностью контролирует творческий процесс, но при этом он не мыслит себя как Автор, поскольку бартовская концепция свободы зрительской интерпретации является базовой конвенцией в области современного искусства. И потому здесь зритель активен.

Еще более интересным феноменом, с точки зрения коммуникации, является видеоигра (в контексте данной статьи позволим себе рассматривать видеоигры наравне с произведениями искусства), где зритель-игрок является соучастником действия, он активен, автономен, однако его свобода не безгранична, ее рамки заданы пользовательским сценарием программы.

В данной статье проанализированы взаимоотношения Автора и зрителя как виды конвенций в экранных искусствах, а также высказано предположение о том, как они будут развиваться в дальнейшем.

РОЛЬ ЗРИТЕЛЯ В КИНЕМАТОГРАФЕ И ВИДЕОАРТЕ

С тарейшее из экранных искусств — кинематограф — возникло в процессе развития фотографических процессов, и первые фильмы Люмьеров и Т. Эдисона были короткими зарисовками, простыми и киноголичными этюдами, а уже на следующем витке, с появлением фильмов Ж. Мельеса, кинематограф стал повествовательным и с необходимостью пошел на сближение с литературой и театром. Именно из театра пришло по-

нимание Автора (сценариста-режиссера), который выступает как всевидящий и всезнающий рассказчик, а зритель позиционируется как несведущий и пассивный объект воздействия истории, который должен прогрузиться в рассказ, в нужный момент пережить катарсис и внутренне преобразиться. Атмосфера театрального и кинозалов способствует тому, чтобы зритель на время забыл о внешнем мире и даже о себе самом, полностью растворившись в сюжете. Вот как это описывает юнгианский психоаналитик: «Входя в кинозал, мы словно ожидаем некую встречу, мы ощущаем, что сильные, непонятно откуда взявшиеся чувства сами проникают в сознание. Кажется, что бессознательное узнает это место и информирует нас об этом смешанными чувствами. Скоро зажгутся ритуальные огни, и тени/боги поведают нам историю или дадут знамение. Так и есть, в темном зале освещается белый экран (как метафора сознания), и начинается мистерия кино. Наше тело неподвижно, а образы на экране, наоборот, двигаются так же, как образы психики находятся в постоянном движении, и если случается смысловая синхронизация движений вовне и внутри, то происходит чудо, сознание перестает работать в привычном “дневном” режиме, мы исчезаем из своего кресла и попадаем в мир, где оживают тени и боги» [5, с. 244].

Роль зрителя исследовалась многими теоретиками кино, среди которых Р. Арнхейм, К. Метц, Э. Морен, и в своих рассуждениях они пришли к выводу о том, что идентификация и проекция, а также регрессия — являются ключевыми психологическими механизмами, работающими во время просмотра кинофильма [6]. Зритель должен идентифицироваться с кем-то из персонажей, следить за его судьбой, как за своей собственной, переживать его чувства, переносить на него свои нереализованные желания и страхи, получать его опыт — на этом строится эстетическое и терапевтическое воздействие кинематографа. А искусство режиссера состоит в том, чтобы умело ввести зрителя в это состояние, вызвать доверие, эмоциональный отклик и с помощью рассказанной истории оставить отпечаток в его душе. Нетрудно заметить, что подобная работа имеет сходство с гипнотерапией: зритель/пациент вводится в трансовое состояние, власть сознания ослабевает и открывает путь к работе с бессознательным, которую осуществляет режиссер/терапевт, полностью контролирующей ситуацию. Автор управляет повествованием и его смыслами, а зритель выступает как объект воздействия рассказа. Уже в период становления теории кино, в работах С. Эйзенштейна, Л. Кулешова, В. Пудовкина и других кинематографистов было заметно стремление выработать универсальные способы *воздействовать* на зрителя, придавать форму его чувствам и сознанию [6].

Следует уточнить: существуют и фильмы иного плана. Режиссеры, испытавшие воздействие авангардного театра и современного искусства, исследовали новые формы кино, где фабула и сюжет деконструировались (Л. Бунюэль, Ж.-Л. Годар, П. Гринуэй и др.), и через этот «взлом кода» привычной экранной продукции происходит эффект отстранения, который как раз и призван вывести зрителя из состояния транса, освободить от власти шаблонов и призвать к активной работе восприятия. Однако такие картины классифицируются как экспериментальные и остаются в абсолютном меньшинстве по отношению к коммерческому/традиционному кинематографу, задачу которого видят в рассказывании историй.

Со свойственной ему категоричностью О. Аронсон резюмирует: «...Современное кино — это индустрия, и ориентирована она на инфантильного зрителя. А для фильмов, зритель которых готов осмыслить, что ему показывают, существует очень странное прибежище под названием “артхаус”, который находится скорее в режиме практик существования современного искусства. И для меня очевидно, что голливудское кино, ориентированное на инфантильного зрителя, — это то, к чему кино стремилось всю свою историю. Это один из эффектов демократизации, о которой мы говорим. Оно стремилось к завоеванию масс. А все, что сопротивлялось этому движению, — это попытка встроить кино в систему искусств» [7].

В случае с телевидением ситуация обстоит примерно так же, с той лишь разницей, что односторонняя коммуникация ведется более настойчиво, ведь телевидение является средством массовой информации, которая зачастую подается таким образом, чтобы оказать воздействие на зрителя и подтолкнуть его к тем или иным действиям (возмутиться, обрадоваться, что-то купить, проголосовать и т. д.). В роли Автора телевизионной продукции выступает, как правило, творческий коллектив, однако нарратив остается единым и целостным, четко продуманным и рассчитанным на конкретный, определенный маркетологами или политологами, эффект. И зритель в данном случае мыслится как массовый, анонимный и желательно некритично настроенный адресат. В кино вера зрителя в происходящее на экране важна, но она работает в рамках осознания семиотической двойственности изображения (это просто свет на плоском экране, события вымышлены), а на телевидении ощущение достоверности рассказа усиливается, подчеркивается, особенно в таких жанрах, как прямой эфир и реалити-шоу, которые требуют полного доверия аудитории. И если автор фильма выступает как носитель знания о чем-то, то телевизионный поток авторитетно информирует зрителя обо всем. Эта конвенция была проанализирована еще в 1957 г. в фильме Э. Казана «Лицо

в толпе», и можно сказать, что с тех пор сохраняется *status quo*.

И кино, и телевидение создают увлекательные, впечатляющие экранные образы, которые, можно сказать, парализуют зрителя, захватывают его, вводят в околотрансовое пассивное состояние, понижая порог критичности по отношению к рассказу.

Совершенно иначе сформировались конвенции видеоарта, находящегося на пересечении экранной культуры и современного искусства. Видеоискусство возникло в середине 1960-х гг., когда шло становление постмодернистской философии и эстетики, для которых состояние «смерти Автора» уже было очевидно, и художники пробовали создавать максимально открытое и пластичное произведение, например, привнося в свои работы элемент случайности (группа Fluxus) или доверяя создание работы компьютерной программе (Вуди Васюлька), собирая и деконструируя чужие повествования (Нам Джун Пайк) и т. д.

Уже первое поколение видеохудожников обращалось к зрителю как к собеседнику, здесь восприятие подразумевает соучастие, совместное переживание, рефлексия. Важно понимать, что в данном случае зритель находится в состоянии осознанности, и именно к его сознанию обращается художник. Видеоарт создается не столько для того, чтобы спровоцировать эмоциональный отклик у зрителя-объекта, сколько затем, чтобы пригласить к размышлению зрителя-субъекта с его личным опытом, его мыслями, его суждениями. Здесь работают не идентификация и проекция, а механизмы критического осмысления. Произведения видео демонстрируются в галерейном пространстве и адресуются не миллионной аудитории кино и ТВ, не аморфному массовому зрителю, а любителям современного искусства, зрителю подготовленному. Кинофильм убаюкивает зрителя привычным языком и общей предсказуемостью сюжета [8], а в видеоарте художник смело нарушает конвенции и переписывает коды, чем вызывает у зрителя как минимум недоумение, стремление понять. И если в кино зритель погружается в приятное и незатратное состояние фантазирования о судьбах и эмоциях героев, а анализ авторского высказывания (как явного, так и скрытого) делегирует кинокритикам, то в видеоарте зритель должен мобилизовать все свои познавательные способности, чтобы понять ту свободную знаковую игру, которую ведет художник.

Например, большинство ранних видео являются не рассказом о чем-либо, а запечатленным действием (Б. Науман, М. Абрамович, В. Аккончи и др.) Это не повествование, которое легко запомнить и пересказать, а событие во времени, которое требует творческого осмысления, как поэтический текст, и потому ответственность за порождение смыслов,

как говорил М. Дюшан, здесь делится поровну между художником и зрителем.

Данная художественная стратегия может сделать еще один поворот. «Со времен Марселя Дюшана и поп-арта 1950–1960-х гг. художник понимается не как производитель, а, скорее, как зритель, интерпретатор и критик знаков, образов и вещей, которые непрерывно производятся нашей цивилизацией и циркулируют в системе массмедиа. В мире, где все и вся претерпевает эстетизацию, не хватает прежде всего зрителя. Это подтолкнуло многих художников к тому, чтобы сменить роль производителя искусства на роль зрителя искусства. Производитель не критикует — он предоставляет свою продукцию вниманию зрителя, потребителя этой продукции, который пользуется привилегией критически оценить предложенный продукт. Однако современный художник уже не производит — во всяком случае, не в этом его основная задача; он отбирает определенные вещи, сравнивает их, фрагментирует, комбинирует, встраивает в контекст, откладывая в сторону другие вещи. Другими словами, художник апроприировал критический, аналитический взгляд зрителя. От прочих зрителей художник отличается лишь тем, что делает свою зрительскую стратегию явной и доступной для других», — в данном случае Б. Гройс говорит об искусстве И. Кабакова, но эти базовые установки более чем справедливы и для видеоарта [9, с. 80].

Многие видеохудожники, как в 1960-х, так и сегодня занимаются анализом и критикой текстов, которые «облучают» зрителей через СМИ, рекламу и популярную культуру. Первой мишенью видеохудожников стало телевидение (В. Фостель, Д. Холл, группа Antfarm) и стереотипы, «большие нарративы», навязываемые зрителям. Видеохудожники, как любил говорить Нам Джун Пайк, могут контратаковать телевидение его же оружием, создавая собственную версию экранной реальности. Таким образом, видеоарт становится для зрителя «тренировочной площадкой», где он получает возможность выработать критический взгляд, позицию, которую затем применит к экранной культуре в целом. Из объекта зритель превращается в субъекта.

Можно вспомнить и о том, как различаются условия коммуникации при просмотре фильма и видео: в кино зритель погружен в темноту зала, он анонимен и невидим, он может позволить себе «подглядывание» за персонажами и растворение в фантазиях, а в белом кубе галереи, где экспонируется видеоарт, напротив, зритель виден, он присутствует не в меньшей мере, чем движущееся изображение перед его глазами. И видеохудожники подчеркивают это, обращаясь не только к визуальному и слуховому, но и к телесному каналу восприятия — в интерактивных видеоинсталляциях, где присутствие зрителя не метафорически, а факти-

чески воздействует на созданную художником средой, преобразует ее (П. Кампус, Г. Хилл, Б. Виола и др.). Эффект обратной связи оказывается материализован, осязателен.

Элементы интерактивности есть на телевидении и в кино (нейрокино), однако, они занимают маргинальное положение, так как массированное внедрение технологий, предполагающих диалог и участие, нарушило бы целостность Рассказа.

РОЛЬ ЗРИТЕЛЯ-ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В ВИДЕОИГРЕ И ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Наиболее востребованным феноменом интерактивности оказался в сфере видеоигр, которые на сегодняшний день относятся строго к области дизайна, однако можно надеяться, что в ближайшем будущем произведения гейм-дизайнеров будут поставлены искусствоведами в один ряд с фильмами и видео. Важным шагом в этом направлении было включение видеоигр как культурных артефактов в архив Библиотеки Конгресса США, и примечательно, что с инициативой выступил Национальный совет по сохранению фильмов (National film preservation board) [10].

Взаимодействие с экранным образом в видеоигре значительно отличается от опыта просмотра кино, ТВ и видеоарта: здесь реципиент не просто зритель, а зритель-игрок, ощущающий себя внутри произведения и управляющий тем, что происходит на экране. А потому и характер коммуникации Автор-Зритель здесь специфичен.

С одной стороны, в пространстве игры пользователь-игрок активен и в значительной мере свободен, границами его волеизъявления становится только форма игры (правила, технические особенности, сеттинг, и т. д.), способ же пройти игру индивидуален у каждого пользователя. С другой стороны, игра не является нейтральным полем, в ней содержится определенное послание, которое участник может расшифровать и пропустить через себя в процессе прохождения представления, и это послание может быть эзотерическим, как в древних играх (лила, шахматы, го и др.), либо проявленным на уровне сюжета игры, нарратива.

Видеоигра — сверстник видеоарта, в 1960-х гг. появились первые программы с графическим интерфейсом, и за истекшие полвека игры прошли путь от Tennis for two, Donkey Kong и Tetris до игр с витиеватым сценарием и разветвленной системой альтернативных концовок.

В 2000-х гг. в гейм-индустрии произошел своеобразный «поворот к кинематографичности»

(cinematicturn) [11]. Лев Манович отмечает зарождение этой тенденции еще в середине 1990-х гг. в таких играх, как «Dungen keeper», «Voyeur» и др. [12, p. 89–91]. В видеоарте этот поворот случился на несколько лет раньше: возросла роль сценария, диалогов, кинематографических приемов съемки и монтажа. Видеохудожники, такие как А. Джулиан, М. Барни, Я. Фудзун, АЕС+Ф и другие, стали снимать сложно организованные и высокобюджетные картины, заряженные легко прочитываемыми кинематографическими амбициями (cinematic ambitions) [13], а в видеоиграх драматургия усложнилась настолько, что сюжет уже не удастся раскрыть в игровом процессе, и задействуется дополнительный механизм: сюжетные вставки (cutscenes), то есть неинтерактивные сцены, визуально напоминающие кадры из фильма.

«Удельный вес» сюжетных вставок становится все больше, хиты игровой индустрии из серии «Metal gear», «Final Fantasy», «Assassin's Creed», «Uncharted», «Grand Theft Auto» а также «The Last of Us», «Bloodborn» и другие — насыщены кинематографическими сценами, а игры компании Quantic Dreams и вовсе похожи на интерактивные фильмы (в особенности проект «Beyond: Two Souls»), успех которых в значительной степени зависит от игры актеров.

Технологии CGI совершенствуются, у гейм-дизайнеров появляется возможность создавать все более визуально правдоподобные миры, и в связи с этим растет искушение сделать историю более красочной, драматичной и впечатляющей, а этого легче всего добиться, скроив игру по мерке кинофильма, где приемы воздействия на аудиторию хорошо отточены. В результате возникает новое положение вещей: игрок превращается в зрителя, который пассивно и терпеливо просматривает сюжетные вставки и ждет момента ненадолго вступить в игру.

С другой стороны, в последние годы обозначилась и противоположная тенденция: усиление интерактивности. Импульсом к этому послужил выход на рынок разнообразных шлемов виртуальной реальности и игр для них. Здесь пользователю обеспечивается максимальное погружение в искусственно созданный мир и значительная, хотя и не безграничная, свобода взаимодействия с ним. Пока игры для виртуальной реальности (VR) представляют собой довольно короткие и структурно несложные произведения, но отрасль динамично развивается, все больше проектов готовятся к релизу.

Любопытным примером игровой режиссуры в виртуальной реальности стала игра «Batman: Arkham VR», где врезанные кинематографические сцены отсутствуют, но в те моменты, когда происходит важное для понимания сюжета событие (разговор со злодеем, например), свобода действий игрока ограничивается: он не может уйти с места обзора важной сцены, т. е., не может уклониться от просмотра

тра авторского «текста», но может крутить головой и рассматривать происходящее с разных ракурсов. Своеобразный кино/игровой компромисс.

Возникновение нового медиума ведет к пере-структурированию системы коммуникации, и если виртуальная реальность окажется не просто аттракционом, а станет частью экранной культуры, это может произвести революцию, сопоставимую с появлением звука в кино.

VR является серьезным вызовом для традиций кинематографа, художественный язык которого основывается на правилах построения кадра и монтажа, т. е., именно на тех контролируемых автором фильма областях, которые в виртуальной реальности теряют жесткие границы. Уже сейчас выходят фильмы, созданные для шлемов VR и пока это видовые картины, например, «Чернобыль VR». Кинематограф еще только нащупывает способы работы с этим новым выразительным средством, еще требуется ответить на ряд технических и эстетических вопросов. Один из них таков: как направлять и удерживать внимание зрителя, который может свободно поворачивать голову в виртуальном пространстве и смотреть в разных направлениях? Иными словами: как сохранить цельность и выразительность повествования, обращаясь не к пассивному, а к активному и своевольному зрителю? Возможно, ответ режиссеру следует искать в опыте гейм-дизайнеров.

Что же касается поля современного искусства, то здесь виртуальная реальность уже используется как инструмент для создания и просмотра трехмерной графики, что можно было увидеть на выставках в Нью-Джерси [14], Лондоне [15], Москве [16] и других городах: с помощью шлема, специального контроллера и программы Tilt Brush [17] художники создают в VR объемное изображение, сочетающее в себе ощущение живописи, скульптуры и пространственной инсталляции, и в это произведение зритель может войти.

Виртуальная реальность является интересным синтетическим медиумом, с помощью которого художник может, с одной стороны, добиться глубокого погружения зрителя в созданный им мир, с другой, дать зрителю практически полную свободу взаимодействия с пространством, которое является арт-объектом, и это можно считать возникновением новой формы искусства: тотальной видеоинсталляции.

Еще один, более прикладной, способ применения технологии VR в контексте современного искусства: запечатление выставочного пространства. Уже сейчас передовые музеи устраивают интерактивные туры по своим залам, а галереи демонстрируют временные экспозиции в VR (одним из ярких примеров стала транслируемая в Интернете выставка «Ai Weiwei 360» в Королевской ака-

демии искусства) [18]. И эта тенденция вызывает оптимизм, поскольку переход в виртуальную реальность способен стать наиболее совершенным методом документации выставок, а также может решить проблему музеефикации крупных инсталляций и полиэкранных видео, которые не может адекватно отобразить обычная фото- и видеосъемка.

Ролан Барт писал: «...рождение читателя приходится оплачивать смертью Автора» [2, с. 391]. Однако, как было показано в данном исследовании, эти два события не всегда связаны. Автор был признан «мертвым» еще в 1960-х гг., но в некоторых экранных искусствах еще поддерживается его «жизнь», поскольку зритель пока не рожден, пока не готов взять на себя ответственность и труд по извлечению смыслов.

Роль зрителя в кино и на телевидении остается ролью объекта воздействия, «пациента». Поскольку фильмы и телепередачи являются в большинстве своем произведениями закрытого типа, для них возможна четкая и *правильная* интерпретация на уровне сюжета. В то время как произведения видеоарта являются открытыми аудиовизуальными текстами, где зритель выступает в качестве собеседника и, нередко, критика, который не просто прочитывает сообщение, а привносит свой уникальный вклад в процесс коммуникации. В этом смысле видеоарт, как и видеоигра, — процессуален [8].

Однако, как отмечалось, в настоящее время наблюдается сближение разных видов экранного искусства, их свойства меняются. Видеоарт и компьютерные игры включают в свою линейную манифестацию аудиовизуального текста все больше кинематографических приемов, и в результате соотношение активности и пассивности зрителя меняется. С другой стороны, актуализация виртуальной реальности задает моду на интерактивные экранные произведения, и тот отклик, который дала на этот вызов игровая индустрия, может стать основой и для кинематографической «вылазки» в виртуальность.

Исследованное нами различие между формами экранного искусства соотносится с понятиями М. Маклюэна о «горячих» и «холодных» медиа [19]: «горячие» кино и телевидение пользуются общепонятным языком и передают зрителю огромное количество аудиовизуальной информации, которую необходимо просто усвоить, то в «охлажденном» видеоарте художник находится в поиске новых языков и намеренно оставляет поле неясности, что требует соучастия зрителя в процессе порождения смыслов. И развитие современной культуры, в том числе появление VR, актуализирует вопрос о том, что сейчас является более востребованным: активная или пассивная коммуникация? Безмолвное впитывание беско-

нечного потока образов или осмысленная поисково-ориентировочная активность в визуальном поле? И рожден ли Зритель?

Список источников

1. Krauss R. Video: The Aesthetics of Narcissism. October. Vol. 1. (Spring 1976). P. 50–64.
2. Барт Р. Избранные работы : Семиотика. Поэтика. Москва : Прогресс : Универ, 1994. 615 с.
3. Эко У. Роль читателя : исследования по семиотике текста. Москва : АСТ, Corpus, cop. 2016. 637 с.
4. Мамардашвили М.К. Очерк современной европейской философии. Санкт-Петербург : Азбука, 2014. 602 с.
5. Слепак К. Кино, тени и глубинная психология // Кино и глубинная психология : [сборник]. Москва : Московская ассоциация аналитической психологии, 2010. 243–261 с.
6. Омон Ж, Бергала А., Мари М., Верне М. Эстетика фильма. Москва : Новое литературное обозрение, 2012. 248 с.
7. Фролов Д. «Художник — это тот, кто назвал себя художником»: интервью с философом Олегом Арносоном [Электронный ресурс] // Theory & Practice (T&P). 2017. 12 января. URL: <http://theoryandpractice.ru/posts/15456-khudozhnik--eto-tot-kto-nazval-sebya-khudozhnikom-intervyu-s-filosofom-olegom-aronsonom> (дата обращения: 15.01.2017).
8. Смолев Д. Видеоэстетика в пространстве кинематографа и видеоарта // Вестник Всероссийского государственного института кинематографии им. С.А. Герасимова. 2015. № 3 (25). С. 109–117.
9. Гройс Б. Инсталлированный зритель // Статьи об Илье Кабакове. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2016. 136 с.
10. Owens T. Yes, The Library of Congress Has Video Games: An Interview with David Gibson [Электронный ресурс] // The Signal : The Library of Congress Blog. 2012, 26 Sep. URL: <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (дата обращения: 15.01.2017).
11. Кувшинова М. Кино как визуальный код. Санкт-Петербург : Мастерская «Сеанс», 2014. 319 с.
12. Manovich L. The language of new media. MIT press, 2001. 400 p.
13. Ditzler A. The epic ambiguity and cinematic genius of Matthew Barney's Cremaster Cycle : Review [Электронный ресурс] // ArtsATL. 2010, 19 Sep. URL: <http://www.artsatl.com/review-andy-ditzler-on-the-epic-ambiguity-and-cinematic-genius-of-matthew-barneys-cremaster-cycle/> (дата обращения: 15.01.2017).
14. World's First Virtual Reality Art Exhibition Whith Tilt Brush [Электронный ресурс] // Virtual Reality Reporter. 2015, 13 June. URL: <https://virtualrealityreporter.com/tilt-brush-virtual-reality-painting-art-exhibition-world-first/> (дата обращения: 15.01.2017).
15. VR Exhibition [Электронный ресурс] // Institute of Contemporary Arts Blog. 2016, 7 Dec. URL: <https://www.ica.org.uk/whats-on/vr-exhibition> (дата обращения: 15.01.2017).
16. Центр MAPC приглашает в виртуальное путешествие по миру уличного искусства! [Электронный ресурс] // Центр MAPC : [официальный сайт]. URL: <http://centermars.com/projects/exhibitions/metaformy/> (дата обращения: 15.01.2017).
17. Tilt Brush (by Google) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.tiltbrush.com/> (дата обращения: 15.01.2017).
18. Ai Weiwei 360 : Experience the show online [Электронный ресурс] // Royal Academy of Arts : Exhibitions. URL: <https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/ai-weiwei-360> (дата обращения: 15.01.2017).
19. McLuhan M. Understanding media: the extensions of man. New York : McGraw-Hill, 1964. 464 p.

THE ROLE OF SPECTATOR IN THE SCREEN ARTS

ALEXANDRA D. STARUSEVA-PERSHEEVA
S.A. Gerasimov All-Russian State University of Cinematography, 3, Vilgelma Pika St., Moscow, 129226, Russia
E-mail: apersheeva@gmail.com

Abstract. *The object of this research is the spectator's role in the system of screen culture: in cinema, television, video art and computer games, especially those designed for the virtual reality. Special attention is paid to the differences in unspoken rules and conventions in such spaces as cinema-halls and contemporary art galleries, because of the way such differences affect the spectators' beha-*

viour and perception, as well as the degree of their activeness in the communication process. The field of virtual reality is perceived as the newest medium, the aesthetic value of which is still to be clarified.

The novelty of the research is in problematisation of the spectator's figure in the post-classic screen culture. While the role of cinemagoer is analyzed in a large number of cultural and psychoanalytic works depicting the communicative mechanics of cinema, the role of video and new media art spectator has not been explored yet. The author concludes that the video and modern screen arts call for a significant activeness of the viewer, who plays the role of critically thinking subject and due to this becomes the co-author of the artwork. However, the "hot" media of mass culture are designed for the passive audience and can change the situation.

The findings of this study can be used in analytical work, as well as in educational practice to give lectures and seminars on the courses of history and theory of contemporary art, cultural studies, media theory.

Key words: screen culture, cinema, video art, television, virtual reality, author, spectator, communication, “hot” media, “cool” media, perception.

Citation: Staruseva-Persheeva A.D. The Role of Spectator in the Screen Arts, *Observatory of Culture*, 2017, vol. 14, no. 3, pp. 302–309.

References

1. Krauss R. Video: The Aesthetics of Narcissism, *October*, vol. 1, (Spring 1976), pp. 50–64.
2. Barthes R. *Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika* [Selected Works: Semiotics, Poetics]. Moscow, Progress Publ., Univer Publ., 1994, 615 p.
3. Eco U. *Rol' chitatel'ya: issledovaniya po semiotike teksta* [The Role of the Reader: The Researches on Semiotics of the Text]. Moscow, AST Publ., Corpus, 2016, 637 p.
4. Mamardashvili M.K. *Ocherk sovremennoi evropeiskoi filozofii* [The Essay on Modern European Philosophy]. St. Petersburg, Azbuka Publ., 2014, 602 p.
5. Slepak K. Kino, teni i glubinnaya psikhologiya [Cinema, Shadows, and Depth Psychology], *Kino i glubinnaya psikhologiya* [Cinema and Depth Psychology]. Moscow, Moskovskaya Assotsiatsiya Analiticheskoi Psikhologii Publ., 2010, pp. 243–261.
6. Aumont J., Bergala A., Marie M., Vernet M. *Estetika fil'ma* [The Aesthetics of the Film]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie Publ., 2012, 248 p.
7. Frolov D. “Khudozhnik — eto tot, kto nazval sebya khudozhnikom”: interv'y u s filosofom Olegom Aronsonom [“The Artist Is the One Who Called Themselves an Artist”: The Interview with Philosopher Oleg Aronson], *Theory & Practice (T&P)*, 2017, 12 January. Available at: <http://theoryandpractice.ru/posts/15456-khudozhnik--eto-tot-kto-nazval-sebya-khudozhnikom-intervyu-s-filosofom-olegom-aronsonom> (accessed 15.01.2017).
8. Smolev D. Videoestetika v prostranstve kinematografa i videoarta [Video Aesthetics in Cinema and Video Art], *Vestnik Vserossiiskogo gosudarstvennogo instituta kinematografii im. S.A. Gerasimova* [Bulletin of the S.A. Gerasimov All-Russian State University of Cinematography], 2015, no. 3 (25), pp. 109–117.
9. Groys B. *Installirovannyi zritel'* [The Installed Viewer], *Stat'i ob Il'e Kabakove* [Essays on Ilya Kabakov]. Moscow, Ad Marginem Press Publ., 2016, 136 p.
10. Owens T. Yes, The Library of Congress Has Video Games: An Interview with David Gibson, *The Signal: The Library of Congress Blog*, 2012, 26 Sep. Available at: <https://blogs.loc.gov/thesignal/2012/09/yes-the-library-of-congress-has-video-games-an-interview-with-david-gibson/> (accessed 15.01.2017).
11. Kuvshinova M. *Kino kak vizual'nyi kod* [Cinema as a Visual Code]. St. Petersburg, Masterskaya “Seans” Publ., 2014, 319 p.
12. Manovich L. *The Language of New Media*, MIT Press Publ., 2001, 400 p.
13. Ditzler A. The epic ambiguity and cinematic genius of Matthew Barney's Cremaster Cycle: Review, *ArtsATL*, 2010, 19 Sep. Available at: <http://www.artsatl.com/review-andy-ditzler-on-the-epic-ambiguity-and-cinematic-genius-of-matthew-barneys-cremaster-cycle/> (accessed 15.01.2017).
14. World's First Virtual Reality Art Exhibition With Tilt Brush, *Virtual Reality Reporter*, 2015, 13 June. Available at: <https://virtualrealityreporter.com/tilt-brush-virtual-reality-painting-art-exhibition-world-first/> (accessed 15.01.2017).
15. VR Exhibition, *Institute of Contemporary Arts Blog*, 2016, 7 Dec. Available at: <https://www.ica.org.uk/whats-on/vr-exhibition> (accessed 15.01.2017).
16. Tsentr MARS priglashaet v virtual'noe puteshestvie po miru ulichnogo iskusstva! [MARS Center Invites You to a Virtual Journey through the World of Street Art!], *Tsentr MARS* [MARS Center]. Available at: <http://centermars.com/projects/exhibitions/metaformy/> (accessed 15.01.2017).
17. *Tilt Brush* (by Google). Available at: <https://www.tiltbrush.com/> (accessed 15.01.2017).
18. Ai Weiwei 360: Experience the show online, *Royal Academy of Arts: Exhibitions*. Available at: <https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/ai-weiwei-360> (accessed 15.01.2017).
19. McLuhan M. *Understanding media: the extensions of man*. New York, McGraw-Hill Publ., 1964, 464 p.