Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
Высшая школа (факультет) телевидения

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЭКРАННЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА

Сборник материалов
научно-практической конференции

Москва,
29–30 октября 2018 года

Составитель и научный редактор
доктор искусствоведения, профессор
Н. Г. Кривуля

Издательство Московского университета
2019

УДК 316.7; 654.1; 778.04.072.097
ББК 32.94; 76.032
А43

Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа:
А43 Сборник материалов научно-практической конференции. Москва, 29–30 октября 2018. Сост. и науч. ред. д-р искусствоведения, профессор Н. Г. Кривуля. — М.: Издательство Московского университета, 2019. — 304 с.

ISBN 978-5-19-011371-6

Настоящий сборник составлен по материалам научно-практической конференции «Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа», организованной Высшей школой (факультетом) телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова. Конференция проводилась при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований, Проект № 18-012-20089. Материалы сборника представляют интерес для исследователей, занимающихся вопросами современного аудиовизуального искусства, экранных СМИ и массовой культуры, искусствоведов, культурологов, а также студентов гуманитарных вузов.

Материалы публикуются в авторской редакции. Ответственность за аутентичность и точность цитат, имен, названий и иных сведений, а также соблюдение законов об интелектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

УДК 316.7; 654.1; 778.04.072.097
ББК 32.94; 76.032

ISBN 978-5-19-011371-6

© Авторы, 2019
© Кривуля Н. Г. Оформление, макет, 2019
© Высшая школа (факультет) телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова, 2019

поступать в разных ситуациях и каких моральных ценностей придерживаться.

Таким образом, невысокий образовательный и воспитательный потенциал телевизионных программ очевиден. Предпочитаемые молодежью развлекательные передачи зачастую содержат грубый юмор и демонстрируют неэтичное поведение, что формирует неправильные ценности, ложное представление об общественных нормах и создает искаженную картину мира.

Литература

1. Назаров, М.М. Массовая коммуникация в современном мире: методология анализа и практика исследований/ М.М. Назаров. — М.: УРСС, 2002. — 239 с.

2. Телевидение VS интернет: спор поколений // ВЦИОМ. Официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=3427 (дата обращения: 15.10.2018).

3. Шиллер, Г. Манипуляторы сознанием / Г. Шиллер. — М.: Мысль, 1980. — 326 с.

Сергей Юрьевич Штейн
кандидат искусствоведения,
доцент кафедры кино и современного искусства
Российского государственного
гуманитарного университета (РГГУ),
заведующий кафедрой режиссуры кино,
телевидения и мультимедиа
Института кино и телевидения (ГИТР)
Москва, Россия

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ВЫДЕЛЕНИЮ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО АСПЕКТА В ИССЛЕДОВАНИЯХ ЭКРАННЫХ МЕДИА

Экранные медиа — средства коммуникации с использованием экранной актуализации информации, являются материалом для исследовательской рефлексии различных дисциплинарных предметностей — философии, социологии, психологии, культурологии, искусствоведения. Таким образом, оставаясь чем-то принципиально неизменным, экранные медиа получают вариативное знаниевое представление — опредмечивание, соответствующее специфике

того или иного дисциплинарного ракурса. А с учётом того, что сами эти позиции в отсутствие единой формы рациональности, парадигмальной составляющей и унифицированного средства выражения знания могут считаться лишь условно дисциплинарными, то потенциальная вариативность представления в отношении одного и того же оказывается нормой для продуцируемого в их условиях знания. И это является серьёзной проблемой в случае возникновения необходимости в получении целостного и непротиворечивого знания в отношении познаваемого — в данном случае — экранных медиа.

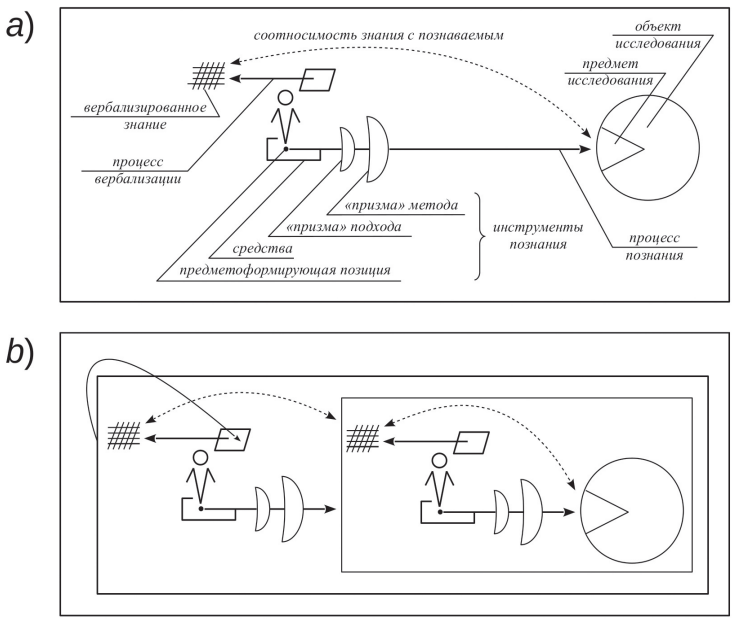
Используя методологический подход, основанный на переходе от натуралистического к деятельностному подходу к познанию, с использованием перманентной рефлексивно-методологической работы, метода онтологизации и теоретического моделирования (*1. Что такое методологический подход*), мы получаем возможность сконструировать онтологическую схему экранных медиа — знаниевый заместитель непосредственного объекта (*2. Онтология экранных медиа*), по отношению к которому могут быть спозиционированы все возможные направления исследовательской рефлексии, связанной с экранными медиа, в частности — интересующий нас в масштабе настоящей работы искусствоведческий взгляд (*3. Искусствоведческий взгляд на экранные медиа*).

1. Что такое методологический подход

Главным, что позволяет максимально абстрагироваться от любых изначальных установок в отношении познаваемого, является переход от натуралистического подхода к познанию, в условиях которого в качестве исходной установки определяется противопоставление субъекта и объекта познания (*схема 1-a*), к подходу к познанию деятельностному, в котором в качестве познаваемого определяется сама познавательная деятельность, реализуемая в ситуации натуралистического подхода к познанию (*схема 1-b*) [5]. Поэтому только при деятельностном подходе к познанию мы и можем определить сам предмет настоящего исследования — *искусствоведческий аспект в исследовании экранных медиа* — ту реальную или потенциальную исследовательскую рефлексию в отношении экранных медиа.

При таком отношении к познанию возможность ведения полноценной исследовательской активности с одним и тем же конкретным материалом, в противовес традиционной методологической работе, обусловленной остановкой реализуемой активности (потенциально — любой, например, познавательной), фиксацией и

проблематизацией наличествующего, а также выдвижением программы по оптимизации данной исходной активности и завершением данного типа работы (см. например: [6-8]), связана с формированием специального типа методологической работы — перманентной рефлексивно-методологической, обусловленной тем, что «во-первых, на основе имеющегося продукта познания — знаниевого представления в отношении познаваемого, через его распредмечивание (определение механизма получения знания) осуществляется построение максимально объективированной онтологической схемы познаваемого, основанной на фактологической информации, содержащейся в распредмеченном, по отношению к которой данное знаниевое построение может быть позиционировано точно так же как к исходному познаваемому, во-вторых, в ситуации продолжения познавательной активности кого-либо в отношении того же самого познаваемого продукты данной активности продолжают позиционироваться методологом к построенной ранее онтологической схеме познаваемого и при наличии в позиционируемом того, что является независимым от используемых познавательных механизмов, то есть — фактов, выражаться в качестве дополнений к исходной онтологической схеме» [4, 9].



Развёртывание перманентной рефлексивно-методологической работы может происходить в двух принципиально разных вариантах-стратегиях: метапарадигмальной — в которой «на основе имеющейся онтологической схемы, независимо от наличествующих знаниевых представлений или же напротив — опираясь на них, выстраивается максимальная схематическая модель познаваемого» [4, 10] и в стратегии специальной методологической работы — «в рамках которой активность методолога связана исключительно с рефлексивным ответом на активность познающих субъектов, находящихся в ситуации натуралистического подхода к познанию в отношении познаваемого, которое соотносится с имеющейся у методолога онтологической схемой этого познаваемого» [4, 10]. Ограниченный масштаб настоящего исследования вынуждает нас использовать стратегию, связанную с ведением специальной методологической работы, которая в данном случае будет заключаться в конструировании онтологической схемы экранных медиа и теоретическом моделировании основных рефлексивных стратегий в их отношении, которые связаны с искомым искусствоведческим аспектом.

2. Онтология экранных медиа

Чтобы не стать заложниками того или иного частного представления при конструировании онтологической схемы экранных медиа, изначально будем исходить из семантики самих этих слов. Таким образом, мы сразу же можем получить два основных субстанциональных элемента данной схемы — *экран* и *информацию*: первый элемент — в связи с тем, что именно экран характеризует специфику данного объекта по отношению, например, к формам медиа, в которых экран отсутствует, а второй элемент — потому как именно актуализируемая посредством экрана информация трансформирует плоскость в экран (мы, конечно, можем допустить, что экран без актуализируемой на нём информации всё равно является экраном, но это допущение связано исключительно с нашим знанием о том, что какая-то информация или когда-то уже актуализировалась или потенциально может быть актуализирована на данной конкретной плоскости, в противном же случае — мы должны будем ложно интерпретировать любые плоскости как экраны). В качестве того, что объединяет эти два элемента, мы определим *процесс актуализации информации на экране*, который может быть реализован в форме проекции или трансляции, что обуславливается конкретикой технического средства и, безусловно, является чрезвычайно важным, но в масштабе настоящего исследования

может подробно не рассматриваться. Производным данного процесса является *информация, актуализированная на экране*.

Так как сама по себе — безотносительно условного целого или той или иной конкретной организованности, частью которой она является, — информация, актуализированная на экране, практически не рассматривается, то для нас оказывается необходимым выделить хотя бы самые общие формы такой организации, которые для различных видов деятельности, в условиях которых данные формы продуцируются, будут являться специфическими продуктивными «контейнерами» — основным условием выражения результатов конкретной деятельности, обуславливающим специфику трансформации и организации исходного материала и определяющим рамки вариативности конечной формосодержательной целостности [4:11].

Одна из таких форм может быть определена как *неизменяемая экранная форма* — установленная и не подлежащая трансформации формосодержательная целостность, имеющая конкретную временную протяжённость, предназначенная для потенциально бесконечной реактуализации. В различных видах деятельности не изменяемая экранная форма будет получать свою формосодержательную конкретизацию, характеризующую специфику продуктивного «контейнера» той или иной деятельности (фильм, трейлер, рекламный ролик, музыкальный клип, программа).

Ещё одна форма может получить определение как *процессуальная экранная форма* — формосодержательная целостность, потенциально или реально подвергающаяся трансформации, связанной как со спецификой самой актуализируемой информации, так и с тем действием субъекта в её отношении, которое реализуется непосредственно в момент экранной актуализации информации и приводит к её трансформации.

Примером трансформации, связанной с самой актуализируемой информацией, может являться телевизионный или сетевой прямой эфир, а также трансляция на экране изображения с камеры наружного наблюдения — то есть ситуации, когда формосодержательная целостность актуализируемой на экране информации, если и зависит от субъектов, участвующих в продуцировании данной целостности, то только в отношении того, что касается аппаратного моделирования — того, какую позицию к информации занимает камера, само же внутрикадровое содержание — то, что находится перед аппаратом, фиксирующим и передающим информацию, независимо от них, а характер прямой актуализации информации

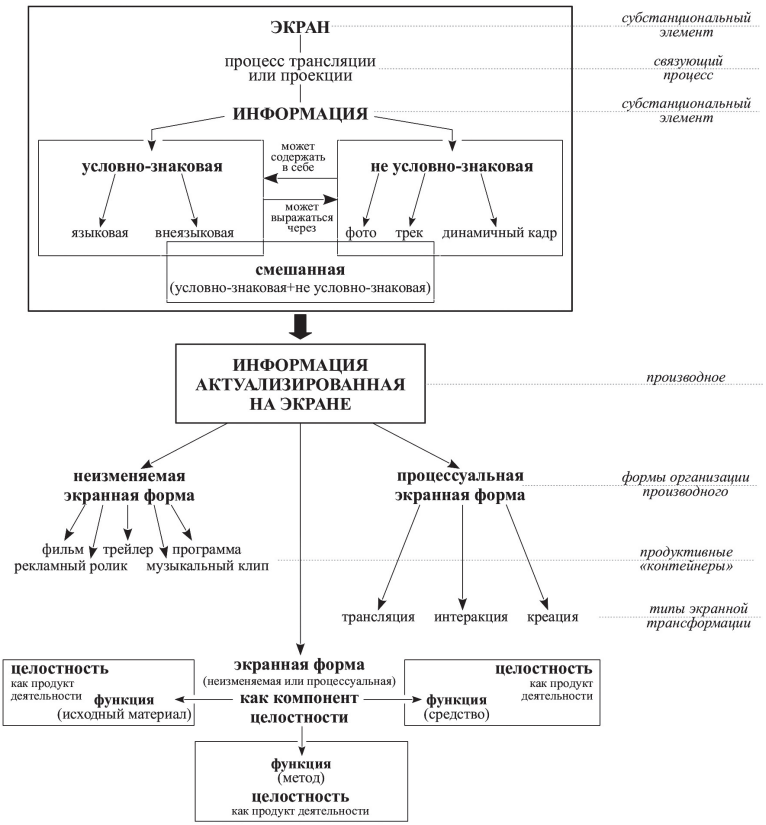
(минуя процесс её возможной организации — монтаж) не позволяет вмешиваться в её саморазвёртывание.

Примером же трансформации экранной формы, связанной с действием субъекта, являются всевозможные ситуации интеракции, которые могут быть как запланированными (определённые вариативные модели действий субъекта-игрока и субъекта-зрителя в компьютерных играх и в интерактивном кино, имеющий ограниченные возможности — монтаж, осуществляемый режиссёром прямого эфира), так и не запланированными (например, переключение субъектом-зрителем одного канала на другой), а также ситуации креации, в которых возникновение экранной формы, равно как и её формосодержательной специфики, обусловлено ситуативным действием субъекта (например, запуск и использование тех или иных программ или приложений на устройствах с экранным интерфейсом, манипулирование ими, набор текста и т. п.).

Специфическим вариантом того, чем может являться актуализированная на экране информация, является ситуация, в которой *экранная форма* оказывается несамодостаточным *компонентом целостности* — тем, что получает своё функциональное и смысловое измерение исключительно в составе чего-то большего, чем сама эта экранная форма (например, в условиях сценического или перформативного действия, инсталляции и т. п.). В такой целостности, как продукт определённой деятельности, экранная форма может приобретать функцию исходного материала (из чего), средства (с помощью чего), или даже метода (каким образом). При этом сама эта экранная форма может быть, как неизменяемой, так и процессуальной.

Важным дополнением к получаемой схеме должно быть указание на то, что исходная информация, как субстанциональный элемент данной схемы, может быть разделена на три принципиальных вида: *условно-знаковую* — то есть представляющую из себя набор знаков, которые могут образовывать языковые и внеязыковые структуры (например, изображения, схемы и т.п.), *не условно-знаковую* — получаемую с использованием того или иного средства автоматической фиксации и выражаемую в форме фотографии, трека или динамичного кадра, изначально не содержащими в себе знаковости (любой объект в фотографии или в динамичном кадре — это ничто иное как тот самый объект, который находился перед техническим аппаратом в момент фиксации, а его целостность ограничена исключительно техническими возможностями конкретного аппарата [3: 98-106]), и *смешанную* — содержащую в себе

как условно-знаковую, так и не условно-знаковую информацию. Причём условно-знаковая информация может выражаться через не условно знаковую, которая в свою очередь может содержать в себе условно-знаковую, конкретизация чего, впрочем, всегда связана с субъектами — выражающим информацию и воспринимающим её. Тут же необходимо отметить, что, если фотография, трек и любая условно-знаковая информация может актуализироваться как угодно, то для динамичного кадра (получаемого автоматически или создаваемого искусственно — анимационного кадра, являющегося условно-знаковой информацией), единственной формой актуализации является экранная форма.



Таким образом, мы получили построение (*схема 2*), которое может быть нами определено как достаточная онтологическая схема

экранных медиа, выражающая уникальность данного объекта. При необходимости оно может дополняться иными компонентами, которые к тому, что уже есть на схеме, будут являться производным. Для настоящего же исследования все возможные дополнения к данной схеме избыточны.

3. Искусствоведческий взгляд на экранные медиа

Если, например, на самом общем масштабе культурологический фокус может быть направлен вообще на всё, что связано с человеческой деятельностью, философское отношение возникает вследствие попытки нахождения оптимальных смысловых объяснений явлений и феноменов, психология на масштабе вопросов, обусловленных человеческой деятельностью, занимается исключительно тем, что связано с отдельными аспектами создания тех или иных конкретных специфических продуктов и их восприятием, а социология рассматривает то, каким образом существует; функционирует и трансформируется социум, то искусствоведческий взгляд обусловлен тем, что определённые сенсорновоспринимаемые формы маркируются термином искусство и/или позиционируются к таким формам, которые уже маркированы данным образом. Поэтому искусствоведение, во-первых, зависимо от собственной исходной исследовательской рефлексии, в условиях которой и осуществляется описанное маркирование и координирование, которое вынуждено входит в предметную область самого искусствоведения, а, во-вторых, является весьма инертным — это выражается в том, что несмотря на то, что нами в качестве материала для искусствоведческого маркирования и координирования определена сенсерновоспринимаемая форма — любой продукт человеческой активности, реальным материалом искусствоведения оказываются плоскостные и объёмные изобразительные формы, скульптурные и архитектурные объекты, в рамках субдисциплинарных предметностей искусствоведения — музыкальные, сценические и кинематографические произведения, а всё иное вытесняется на периферию искусствоведения. Не в последнюю очередь это связано не только с тем, что появляются принципиально отличные от привычных формы, которые кем-то всё же квалифицируются как искусство, и которые таким образом оказываются в предметной области искусствоведения (например, реди-мейд, инсталляция, перформанс и т. п.), но и с тем, что традиционный методологический инструментарий искусствоведческих исследований, которым, кроме привычного для любой гуманитарной дисциплины историко-биографического подхода, являются формально-стилистический анализ, иконография и

иконология, оказывается просто-напросто не функционален в отношении данных форм. Собственно, различные формы организации информации, актуализированной на экране, и являются таким специфическим материалом, в отношении которого реализация полноценной исследовательской рефлексии в условиях искусствоведения оказывается затруднительной, ведь по большому счёту даже имеющаяся киноведческая рефлексия только условно может быть определена и как искусствоведческая, и как дисциплинарная [1: 239-317; 2].

В такой ситуации в условиях выбранного нами методологического подхода, для определения искомого искусствоведческого аспекта в исследованиях экранных медиа, наиболее функциональным видится моделирование основных возможных направлений искусствоведческой рефлексии в их отношении. Таких направлений может быть определено как минимум два — условно назовём их *ценностное* и *концептуальное*.

Ценностное направление обусловлено возможностью выделения в исследуемом неких компонентов, в отношении которых могут быть применены такие традиционные для искусствоведения понятия как стиль и оригинальность, а также соотнесение и установление соответствия их тем или иным устойчивым категориям (например, эстетическим). Однако функциональность данного направления искусствоведческой рефлексии в отношении экранных медиа, скорее всего, ограничена неизменяемыми экранными формами организации информации, актуализированной на экране, и теми случаями, когда экранная форма оказывается компонентом той или иной устойчивой целостности, так как в процессуальной экранной форме выделение оговариваемых аспектов является если и не совсем невозможным, то чем-то весьма затруднительным. Однако возможность полноценной искусствоведческой рефлексии в условиях ценностного направления в отношении и к определённым для этого формам может быть ограничена и дополнительно обусловлена целым рядом факторов, например, такими, как необходимость наличия устойчивого продуктивного контейнера, или определённого характера специфики используемой информации для её экранной актуализации (условно-знаковой или не условно-знаковой). И, кроме всего прочего, — наличием традиции такого рода рефлексии в отношении каждой из конкретных устойчивых продуктивных форм, что является весьма затруднительным в ситуации их постоянной трансформации, особенно той, которая происходит в настоящее время (с этой точки зрения, несмотря на

ту критику, которая была нами зафиксирована выше, искусствоведческий взгляд на фильмы является наиболее устойчивым направлением специальной рефлексии в отношении конкретной, неизменяемой экранной формы).

Концептуальное направление искусствоведческой рефлексии связано с тем, что, несмотря на все наличествующие формосодержательные отличия, между той или иной экранной формой организации информации, актуализированной на экране, и наличествующими не экранными формами, являющимися традиционным материалом искусствоведческих исследований, на уровне концепции устанавливается генетическая связь, которая позволяет фиксировать между ними определённый тип отношений и, таким образом, даже формально не маркируя экранные формы в качестве «искусства», через данное координирование, по сути рассматривать их именно как таковое. Определённая уязвимость данного направления связана с тем, что, в отличие от ценностного направления, в котором логика искусствоведческой специфики выводится из тех или иных компонентов формосодержательной целостности исследуемого, здесь всё оказывается подчинено некоему изначальному умозрительному заключению, которое, во-первых, может быть проблематизировано одним или даже множеством разнообразных вариативных заключений (например, возникающих в условиях философской рефлексии в отношении того же самого материала и, вполне возможно, даже не предполагающих, что ими что-то проблематизируется), а, во-вторых, в ситуации весьма условного единства искусствоведения как дисциплинарного сообщества вообще может быть неизвестно всем его участникам.

Если продолжать направление, начатое настоящим исследованием, то, имея полученную достаточную онтологическую схему экранных медиа, а также два основных искусствоведческих вектора их возможного исследования, далее необходимо будет всего лишь систематизировать имеющуюся и возникающую исследовательскую рефлексию, позиционируя её относительно данной схемы, определяя специфику каждого конкретного взгляда на неё и координируя его с иными имеющимися представлениями в отношении того же самого. По сути, это и будет являться переходом к перманентному характеру ведения рефлексивно-методологической работы, с использованием которой и были получены изложенные здесь конструктивные построения.

Литература

1. Логика визуальных репрезентаций в изобразительном искусстве: от

иконописного пространства к экранному образу / Отв. ред. А.В. Марков, С.Ю. Штейн, В.А. Колотаев. — М: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 2018. — 380 с..

2. Штейн, С. Ю. Демаркация дисциплинарного и дискурсивного знания о кино / С.Ю. Штейн // Культура и цивилизация. — 2017. —Том 7. № 2А. — С. 349-358.

3. Штейн, С.Ю. Онтология кино и проблематизация ключевых вопросов теоретического киноведения / С.Ю. Штейн // Артикульт. — 2013. — №2 (10). — С.95-115.

4. Штейн, С.Ю. Перманентная рефлексивно-методологическая работа в условиях искусствоведения / С.Ю. Штейн // Артикульт. — 2017. — №2 (26). — С. 6-26.

5. Щедровицкий, Г.П. Методологический смысл оппозиции натуралистического и системодеятельностного подходов / Г.П. Щедровицкий // Г.П. Щедровицкий. Избранные труды. — М.: Шк.Культ.Полит., 1995. — С.143-154.

6. Щедровицкий, Г.П. Научное исследование в системе «методологической работы»/ Г.П. Щедровицкий, В.Я. Дубровский // Проблемы исследования структуры науки. — Новосибирск, б/и, 1967. — С.105-115.

7. Щедровицкий, Г.П. О специфических характеристиках логико-методологического исследования науки / Г.П. Щедровицкий // Щедровицкий, Г.П. Избранные труды. — М.: Шк.Культ.Полит., 1995. — С.350-359.

8. Щедровицкий Г.П. Принципы и общая схема методологической организации системно-структурных исследований и разработок / Г.П. Щедровицкий // Щедровицкий Г.П. Избранные труды. — М.: Шк.Культ.Полит., 1995. — С.88-114.

Андрей Михайлович Шемякин
кандидат филологических наук,
Вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков СК РФ,
автор и ведущий программы «Документальная камера»
телеканал «Культура»,
Москва, Россия

ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛЬНОГО КИНОВЕДЕНИЯ В ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА. ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ СООБРАЖЕНИЯ

Формулировка, заявленная в заголовке, — это определение фазы, в которой, на мой взгляд, находится осмысление предмета. То есть фазы ещё ДО виртуальной коммуникации по обе стороны экрана, — это раз. И, конечно, пока ещё ДО всего интерактивного