Анна Алексеевна Новикова

НИУ Высшая школа экономики, г. Москва

a.a.novikova@gmail.com

**Объект и субъект творчества в коммуникативном поле аудиовизуальных практик: автор и эмансипированный зритель**

Отношения автора и зрителя художественного произведения – тема обсуждаемая в искусствоведении давно. Современные медиа позволяет пересмотреть традиционные представления об объекте и субъекте творчества. В мультимедийных проектах мы выделяем три сценария субъектно-объектных отношений и рассматриваем их с позиций автора сценария.

Ключевые слова: иммерсивные мультимедийные зрелища, эмансипированный зритель, функции автора.

Отношения автора, рассказчика, героя и читателя художественного произведения – тема важная и обсуждаемая в философии и искусствоведении достаточно давно [1]. Киноведы и исследователи телевизионных зрелищ во второй половине ХХ века тоже размышляли об этом, сравнивая экранные зрелища с театральными, в которых коммуникация режиссера и актера с публикой изменялась в течение столетий и сегодня имеет разные формы. Именно на театральной почве развивалась идея «эмансипированного зрителя» Ж.Рансьера. По его мнению, современный художественный язык «требует таких зрителей, которые играют роль активных толкователей и разрабатывают свой собственный перевод, чтобы, присвоив себе «историю», сделать из нее свою собственную историю. Эмансипированное сообщество – это сообщество рассказчиков и переводчиков» [2: 24].

Современные средства массовой коммуникации с их многообразием возможных моделей взаимодействия всех акторов творческого процесса позволяет пересмотреть традиционные представления об объекте и субъекте творчества и коммуникативных практиках внутри творческого процесса [3].

Для многих современных аудиовизуальных коммуникативных практик понятие «зритель» хотя и не исчезает полностью, но частично заменяется понятием «пользователь». Это позволяет нам взглянуть на процесс творческой коммуникации с точки зрения различных акторов, периодически меняющихся функциями, по-разному понимающих, кто и что является объектом и субъектом творчества.

В интерактивных мультимедийных проектах (среди которых мы рассматриваем и компьютерные игры) мы выделяем три распространенных сценария субъектно-объектных отношений:

– автор творит мир, героев и ветвление сюжетов. Пользователь выбирает и проявляет эмоции;

– автор творит мир и сюжеты. Пользователь – героев и эмоции;

– автор творит мир. Пользователь – героев, сюжеты и эмоции.

Большинство интерактивных проектов развивается по первой модели. Так организован сценарий российского проекта «Все сложно» и интерактивной серии сериала «Черное зеркало» – «Брандешмыг». В ближайшее время Netfix планирует развивать этот формат и сделать интерактивным проект о выживании в дикой природе.

Две другие модели пока в большей степени характерны для компьютерных онлайн-игр и только начинает использоваться в VR и AR проектах (в частности, МИА «Россия сегодня»).

Анализируя эти проекты, мы выделяем несколько важных изменений в коммуникации автора и пользователя интерактивных зрелищ. В частности то, что мотивация сценариста и пользователя проекта могу очень сильно различаться. Например, исследования показывают, что зрители склонны выбирать максимально остросюжетный вариант развития действия, вне зависимости ситуации морального или рационального выбора, который закладывал автор. А также имеют склонность упрощать сюжет, сводя его к набору привычных клише. Это свидетельствует о том, что в скором времени интерактивные мультимедийные проекты исчерпают ресурс первого этапа развития − этапа аттракциона. От дальнейших конвенций со зрителем будет зависеть, станут ли такие проекты новым видом искусства или будут выполнять только служебные коммуникационные задачи.

Литература

1. Барт Р. Смерть автора // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994. С. 384–391.

2. Рансьер Ж. Эмансипированный зритель. Нижний Новгород, 2018.

3. Эко У.  Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике. СПб., 2004.