

РАЗДЕЛ V. ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

УДК 7.091.1

Кемниц Я.Ю.

*Институт повышения квалификации работников
телевидения и радиовещания (г. Москва)*

РОЛЬ ИНСТИНКТА САМОСОХРАНЕНИЯ В ЗРИТЕЛЬСКОМ ВОСПРИЯТИИ ИГРОВОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ И КИНО*

Аннотация. В статье анализируются базовые механизмы психики человека, позволяющие ему создавать и воспринимать произведения искусства. Поскольку механизмы творчества широко анализировались в работах Ж. Пиаже, Я.А. Пононарева, М. Арнаудова, А. Менегетти и других исследователей, особое внимание в статье уделяется механизмам восприятия произведений искусства. В статье прослеживается цепь психологических связей, от инстинкта самосохранения до трёхэтапной структуры восприятия зрелища, включающая механизмы любопытства, контроля ситуации, принятия решений. На основе этих умозаключений в статье доказывается, что в основе зрительского восприятия лежит инстинкт самосохранения.

Ключевые слова: психология, восприятие, телевидение, зритель, зрелище.

Y. Kemnits

Institute for improving qualification of the television and radio staff

THE ROLE OF SELF-PROTECTION INSTINCT THROUGH AUDIENCE IMPRESSION OF ENTERTAINMENT TELEVISION AND MOVIE INDUSTRY

Abstract. In the article the basic mechanisms of human psychology which allow us to create and appreciate works of art are analyzed. Taking into consideration that the mechanisms of art creating were thoroughly analyzed in the works of Piaget, Arnau-dov, Meneghetti and other researchers, special focus is put onto the mechanisms of appreciation of the works of art. The chain of psychological connections from curiosity, situation control up to decision

* © Кемниц Я.Ю.

making is presented in the article. The conclusion is based on the facts presented above and it is proved in the article that in the core of audience impression lies self-protection instinct.

Key words: psychology, appreciation, television, viewer, show.

Постановка вопроса

Творческое самовыражение первобытных людей в отгоняющих духов ритуальных танцах, в наскальной живописи в дальнейшем превратилось в искусство. И попытки познать природу, и попытки самовыражения диктовались одним – страхом перед необъятностью и непостижимостью окружающего мира. Этому страху человек мог противопоставить, с одной стороны, свою возможность накапливать и использовать накопленные знания (рациональное) и, с другой стороны, материализовывать образы своего подсознания (иррациональное). И слово, и образ неразрывно связаны в человеке, это две стороны его сущности.

Мы попытаемся показать, на основе каких фундаментальных механизмов психики базируется восприятие зрителем аудио-визуального зрелища, показать, что первобытный страх лежит в основе не только творческой самореализации, но и в основе восприятия человеком результатов творческой деятельности других людей. Понимание механики восприятия является основой для правильного построения структуры аудио-визуальной продукции.

Любопытство и сопереживание

Любой человек – зритель. Что заставляет нас, при погружении в темноту кинозала внимательно следить за действием на экране и сопере-

живать киногероям? Из литературы, посвящённой драматургии, мы знаем, что сначала зрителя надо заинтересовать, и только потом он начнёт сопереживать.

Вот что об этом пишет А. Митта: «Наибольшее преимущество драма имеет тогда, когда она максимально использует возможность пробудить эмоции зрителей. Зритель приходит к нам холодный, как собачий нос, загруженный проблемами. Мы должны вырвать его из его мира и погрузить в наш. Для этого нам надо *возбудить* в нем *эмоции, поддерживать эмоции* и *развивать эмоции* до максимальной степени» [3, 29].

Почему заинтересованность зрителя является ключом к сопереживанию героям? Почему мы идём смотреть на действия фокусника? Зачем нам знать, как ему удаётся вытащить зайца из шляпы? Разве эти знания нам очень важны и так уж необходимы в процессе нашей жизнедеятельности? Зачем мы следим за чужими судьбами и историями? Только лишь для того, чтобы увеличить свой жизненный опыт? А почему сплетни, не имеющие под собой фактической основы, передаются из уст в уста, обрастая всё новыми и новыми «фактами»?

Что лежит за нашим любопытством, в чём его корни?

Природа любопытства

Искусство древности рождалось как реакция человека на окружающий мир, его попытка осознать происходящее вокруг. А окружающий мир ежедневно таил в себе угрозу. Мир был враждебным человеку. Дикая природа, хищники, вражда племён – всё это заставляло человека выживать. Функция выживания ставилась на первое место: выжить и создать потомство. Эти два фундаментальных закона стоят в основе любого биологического вида. При их несоблюдении биологический вид исчезает с лица Земли. Таковы правила эволюции.

Академик Д.С. Лихачев пишет в своих трудах: «Первобытные люди рисовали бизона с таким необыкновенным умением. Как будто и прогресса в искусстве нет! Да, умение поразительное. Но ведь только бизон, только дикий бык, пещерный медведь? Для того чтобы изобразить цель охоты? Но тогда почему нет уток, гусей, перепелов? Ведь на них тоже охотились? Почему нет проса, репы, а ведь их сеяли? И вот мне представляется, что изображалось в пещерах прежде всего то, чего боялись, что могло нанести смертельный вред. Человек рисовал то, что его страшило. Он нейтрализовал окружающий его

мир в том, что несло ему опасность. Отсюда родилось искусство» [2, 5-6].

Но страх присущ не только творцу, но и потребителю творческого продукта, зрителю, слушателю, – поскольку он присущ всем людям. И при этом, чтобы выжить, недостаточно чувства страха, обостряющего чувствительность индивида к реалиям внешнего мира. Это функция поглощения внешних раздражителей. А для того, чтобы выжить, необходимо ещё и правильно реагировать на внешние раздражители. Для этого необходимо обладать некими дополнительными свойствами, более высокими, чем у врагов: интеллектом и силой.

Интеллект

Человек, обладающий более высоким интеллектом, способен принимать более верные решения в самых сложных ситуациях. Но что такое интеллект?

Жан Пиаже в своей работе «Психология интеллекта» пишет: «Гибкое, одновременно устойчивое структурное равновесие поведения – вот что такое интеллект, являющийся по своему существу системой наиболее жизненных и активных операций. Будучи самой совершенной из психических адаптаций, интеллект служит, так сказать, наиболее необходимым и эффективным орудием во взаимодействиях субъекта с окружающим миром, взаимодействиях, которые реализуются сложнейшими путями и выходят далеко за пределы непосредственных и одномоментных контактов, для того чтобы достичь заранее установленных и устойчивых отношений» [4, 10-11].

Если расчленить поведенческий акт индивида на элементарные фазы, мы получим алгоритм типовой реакции. То есть можно сформулировать действия человека, ведомого интеллектом, как: «Войти в ситуацию, оценить её, принять решение, изменить ситуацию».

Решение возникшей ситуации

1. Вход в ситуацию.

Жизнь – процесс непрерывный, поэтому мы постоянно «перетекаем» из одной ситуации в другую. Нас постоянно окружают тысячи различных ситуаций. Каждая из них может таить те или иные последствия. Каждая, в зависимости от наших устремлений, может быть нам интересна или нет. Но при одновременном возникновении двух или более параллельных ситуаций мы имеем право выбора: войти в одну из них. Выбор базируется на эмоциональной окраске предлагаемой ситуации. При этом надо заметить, что «плотность» ситуаций в разных случаях может

варьироваться в широком диапазоне. В мирной жизни и на войне плотность поступления ситуаций будет различной.

Приведём пример. Вы идёте по улице, к вам подходят недоброжелательно настроенные люди. Вы имеете право выбора — вступить в конфликт или уклониться от него. При этом вы эмоционально окрашиваете каждый вариант выбора. Драка — отрицательные эмоции; уклонение, дипломатия — положительные.

2. Контроль ситуации.

Вторая часть этого процесса — оценка ситуации. Мы постоянно, ежесекундно оцениваем окружающую ситуацию. Мы оцениваем её на улице, переходя дорогу, в кафе, когда нам подают чай, везде. Контроль ситуации — бессознательная функция.

Достаточно провести простой эксперимент: разговаривая с человеком, который вас любит, махните перед его лицом рукой. Реакция будет однозначной: человек отпрянет. Почему? Он знает, что вы не хотите причинить ему боль, но рефлекс говорит другое: **БОЙСЯ, ВСЁ МОЖЕТ БЫТЬ**. Вы подходите к краю платформы на уровне двадцатого этажа и чувствуете, что вас «тянет» вниз. Почему тянет? Есть ли для этого рациональные объяснения? Нет, поскольку это наше подсознательное ощущение. Вроде бы эти слова являются «поэтической» метафорой, но это не так, под каждым термином лежит его смысл.

Каждый человек носит с собой невидимый предмет, этот предмет называется *горизонтом*. Китайцы дали своей империи два названия: «поднебесная» и «срединная». Купол неба накрывает тебя, как одеяло, и ты в центре Вселенной... **ВСЕГДА**. *Горизонт* даёт тебе ощущение, что ты всегда в центре мира. Исконное название острова Пасхи переводится, как «Пуп земли». Вся первобытная история человека строится на взаимоотношении его, человека, и окружающего мира. Всё, что приближается — таит опасность, что удаляется — опасности не несёт. Отсюда появляется понятие *сферы опасности*.

Переходя к практике аудиовизуального производства, мы можем вычленить типовой приём, который кочует из фильма в фильм: в глаза зрителя в наиболее эмоционально обострённый момент, будь то авария, или взрыв бомбы, или падение с обрыва, летит некий предмет. Например, в фильме «Матрица»: взрыв лифта — и в зрителя летит дверь лифта и огонь. Именно в глаза, он адресован зрителю.

Рассмотрим понятие *крупного плана*. Известно,

что крупный план применяется для акцентирования внимания. То есть, иными словами, крупный план предназначен для того, чтобы рассмотреть некоторые элементы объекта — счастливое выражение лица героя, трясущиеся руки преступника и так далее. Но к крупному плану можно подойти и с другой стороны. Мир, который видит зритель, ограничен рамкой кадра. То, что существует за рамкой, для зрителя недоступно.

Зритель может домыслить недостающее, но не увидеть. То есть чем крупнее план, тем меньше у зрителя шансов контролировать ситуацию. Приём использования монтажа на крупных планах давно используется при создании фильмов ужасов. Нам показывают крупными планами чьи-то руки, которые перебирают медицинские инструменты, или другие действия, связанные с неприятными для зрителя ощущениями: тревожный антураж, вызывающее отвращение окружение, например, насекомые, порванные фотографии, слизь, паутина и так далее (мы понимаем, что это маньяк, готовящийся к очередному злодейству).

Но более всего нас пугает не то, что мы видим, а то, чего *не видим*. Мы находимся в условиях недостатка информации, и это вызывает у нас чувство страха. Страх появляется вследствие невозможности контролировать ситуацию, которая искусственно ограничена рамкой кадра.

3. Принятие решения.

Изучению механизма принятия решений посвящена обширная научная литература, рассматривающая этот механизм с различных точек зрения и в разных аспектах. Мы оценили ситуацию и готовы принять решение. Но на принятие решения необходимо время. То есть к моменту принятия решения ситуация уже изменилась. Поэтому принятие решения связано с очень важным механизмом — способностью индивида предвидеть развитие ситуации.

Понятие «интеллект» характеризуется как способность предвидеть последствия своих действий. И действительно, индивид, который может предсказать, как та или иная ситуация будет развиваться, оказывается более защищённым во враждебном окружающем мире.

То есть, чтобы быть защищённым, индивид должен ежесекундно оценивать ситуацию и координировать в соответствии с ней свои действия. Но для того, чтобы действия индивида были своевременными, он должен всё время немного забегать вперёд, в будущее. Однако у человека нет возможности прямо заглянуть в бу-

дущее. Всё, что мы можем, – это предположить с той или иной степенью вероятности, что *может* произойти в будущем. А для того, чтобы сделать такую пролонгацию, мы должны обладать опытом и знанием о различных возникающих ситуациях. Выживает тот, кто предскажет результат более точно, чем другие. Соответственно, чтобы способность предвидения у индивида работала наиболее точно, он постоянно должен копить знания и опыт, собирая максимально разнообразную информацию. Таким образом, у человека должен развиваться психологический механизм, который побуждал бы его, человека, естественным образом накапливать необходимую информацию. Этот механизм и есть любопытство.

Любопытство не является функцией чисто информационной. Каждое событие мы оцениваем эмоционально (так называемая *эмоциональная окраска* события). Таким образом, в нашей памяти хранится набор типовых ситуаций, и каждая из них имеет свою эмоциональную окраску, положительную или отрицательную. Оба процесса непосредственно связаны друг с другом.

Ж. Пиаже: «Поскольку чувство в какой-то мере направляет поведение, приписывая ценность его целям, следует ограничиться констатацией того факта, что именно чувство даёт действию необходимую энергию, в то время как знание налагает на поведение определённую структуру» [4, 8].

Там же: «Аффективная и когнитивная жизнь являются, таким образом, неразделимыми, оставаясь в то же время различными. Они неразделимы, поскольку всякий взаимообмен со средой предполагает одновременно и наложение структуры, и создание ценностей (структуризацию и валоризацию); но от этого они не становятся менее различными между собой, поскольку эти два аспекта поведения никак не могут быть сведены друг к другу. Вот почему даже в области чистой математики невозможно рассуждать, не испытывая никаких чувств, и, наоборот, невозможно существование каких бы то ни было чувств без известного минимума понимания или различения» [4, 9].

Таким образом, мы можем представить внутренний опыт индивида как некий набор дуальных пар:

ЗАПОМНЕННАЯ СИТУАЦИЯ = {ЗНАНИЕ, ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ОЦЕНКА}

И при возникновении новой ситуации индивид достаёт из памяти, из списка запомненных ситуаций, наиболее подходящую. Причём поиск

подходящей ситуации ведётся по её наиболее благоприятной эмоциональной оценке.

Но накапливаемая информация должна быть определённым образом осмыслена и переработана. Для этого природа создала другой механизм – механизм принятия решения.

Механизм принятия решения

Механизм принятия решения совершенствуется по мере развития индивида. Парадоксально, но ребёнку нельзя говорить: «Нельзя», поскольку его реакция на запрещающее указание взрослого определяется не испорченностью ребёнка, а попыткой проиграть возникшую ситуацию и оценить последствия. Маленький ребёнок ещё не научился проигрывать и оценивать ситуации в своём воображении, ему необходимо физическое действие. Тем не менее, механизм принятия решения сопровождает нас на протяжении всей нашей жизни. Каждое элементарное событие мы проигрываем в своём воображении и оцениваем его последствия, тем самым создавая платформу для принятия решения.

Изучая процессы творчества, Я.А. Пономарев экспериментально подтвердил, что по мере развития и взаимодействия с окружающим миром ребёнок проходит ряд этапов развития.

Пономарев вводит понятия «внутреннего и внешнего планов».

На первых двух этапах развития ребёнок манипулирует во «внешнем плане», то есть с реальными предметами, используя метод проб и ошибок. На третьем и четвёртом этапах он уже манипулирует во «внутреннем плане», то есть в уме, также используя метод проб и ошибок. И только на последнем, пятом, этапе ребёнок научается решать задачу во «внутреннем плане» не методом проб и ошибок, а анализируя структуру задачи и строя план её решения [5, 186-189].

«Деятельность человека во внутреннем плане, «в уме» есть, как известно, интериоризованная форма внешней деятельности» [5, 118].

Трёхэтапная структура восприятия

Все приведённые выше рассуждения касаются реальности, но, воспринимая изображение на экране, зритель находится в такой же ситуации, как и в реальной жизни. Предлагаемая ему последовательность монтажных планов заставляет его постоянно оценивать ситуацию и принимать решения за героев на экране. Когда зритель погружается в зрелище, он принимает правила игры, по которым строится это зрелище. Любопытство и механизм принятия решения приводят к самоидентификации зрителя с героем.

В своей книге «Теория спецэффектов» мы показали, что любая законченная сцена фильма состоит из трёх составляющих: *подготовки, демонстрации и переживания* [1, 34-35].

Этап *подготовки* соответствует входу в ситуацию. На этом этапе мы концентрируем своё внимание на ситуации, мы в неё погружаемся. Если создатели фильма вызвали наш интерес, то мы входим в эту ситуацию, если – нет, то мы остаёмся «с холодным носом», у нас отсутствует сопереживание. Собственно, *сопереживание* – это *эмоциональная оценка ситуации*. Чем выше оценка, тем важнее для нас эта ситуация.

Этап *демонстрации* разворачивает перед нами события ситуации, в этот период времени мы только поглощаем информацию.

На этапе *переживания* мы осознаём увиденное и даём ему эмоциональную оценку.

Итоги

В результате возникает следующая картина:

1) биологический инстинкт самосохранения порождает необходимость постоянно контролировать ситуацию;

2) в свою очередь, необходимость контролировать ситуацию требует от индивида наличия двух качеств: умения постоянно накапливать и эмоционально оценивать информацию о разнообразных ситуациях окружающей действительности (этот механизм реализуется за счёт

любопытства) и способности предсказывать возможные изменения в развитии событий;

3) способность предсказывать реализуется на основе механизма принятия решения;

4) механизм принятия решения включает в себя два аспекта: уровень интеллекта определяет точность решения задачи, эмоциональная оценка события является ключом к поиску правильного решения в будущем;

5) трёхэтапная структура восприятия основывается на самоидентификации зрителя с героем предлагаемого зрелища; в процессе самоидентификации стирается грань между восприятием зрелища и реальности.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что восприятие зрелища базируется на механизмах восприятия окружающей действительности, в основе которых лежит инстинкт самосохранения человека как биологического вида.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Кемниц Я.Ю. Теория спецэффектов. – М.: ФГОУ «Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания», 2009.
2. Лихачев Д.С. Избранные труды по русской и мировой культуре. – СПб.: СПбГУП, 2006.
3. Митта А. Кино между адом и раем. – М.: Издательский дом «Подкова», 2000.
4. Пиаже Ж. Психология интеллекта. – СПб.: Питер, 2003.
5. Пономарёв Я.А. Психология творчества. – М.: Наука, 1976.

УДК 621.397.13

Кихтан В.В.

*Ростовский государственный
экономический университет*

К ВОПРОСУ О ПЕРЕХОДЕ ОТ УЧЕБНОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ К ОБУЧАЮЩИМ ИНТЕРНЕТ-МЕДИА *

Аннотация. В статье раскрывается понятие «обучающие интернет-медиа», как реальность современного мира. В работе рассматривается вопрос о роли традиционных и новых сетевых СМИ в процессе обучения населения страны. Вводится понятие: «Обучающие интернет-медиа», как реальность 21 века. В статье показано, как с появлением сети Интернет система образования вступила в новую фазу своего развития: становление информационно-образовательной

среды. Методологически значимо то обстоятельство, что в данной работе особое внимание уделено Интернет-Медиа, которые способствуют нравственному воспитанию, образованию аудитории в сфере научных знаний. В статье сформулированы выводы и предложения, имеющие теоретическое и практическое значение.

Ключевые слова: информационное пространство, новые технологии, интернет-медиа, учебное телевидение, образовательная функция, электронные СМИ, дистанционное образование, интерактивность.

* © Кихтан В.