

На правах рукописи

Новиков Василий Николаевич

**ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ НОВАЦИЙ НА ЯЗЫК  
КИНЕМАТОГРАФА XXI ВЕКА**

Специальность 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Москва 2019

Диссертация выполнена на кафедре эстетики, истории и теории культуры  
Всероссийского государственного института кинематографии  
имени С. А. Герасимова

Научный руководитель: **Маньковская Надежда Борисовна**  
доктор философских наук, профессор,  
главный научный сотрудник сектора  
эстетики Института философии РАН

Официальные оппоненты: **Сальникова Екатерина Викторовна**  
доктор культурологии, заведующий сектором  
художественных проблем массмедиа  
ФГБНИУ «Государственный институт  
искусствознания»

**Шабалин Владимир Васильевич**  
кандидат искусствоведения, советник  
Департамента пресс-службы и информации  
Аппарата Правительства Российской  
Федерации

Ведущая организация: Национальный институт дизайна, г. Москва

Защита состоится 23 декабря 2019 года в 15:00 ч. на заседании  
Диссертационного совета Д 210.023.01 при Всероссийском государственном  
институте кинематографии имени С. А. Герасимова по адресу: 129226, г. Москва,  
ул. Вильгельма Пика, д. 3, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Всероссийского  
государственного института кинематографии имени С. А. Герасимова и на сайте  
<https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>

Отзывы просим направлять по адресу: 129226, г. Москва, ул. Вильгельма  
Пика, д. 3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г. и размещен на сайтах  
<https://vgik.info/dissovet/the-planned-defense-of-a-thesis.php>,  
<http://vak.minobrnauki.gov.ru>

Ученый секретарь Диссертационного совета

доктор искусствоведения

Ю. В. Михеева

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

С конца XX века в различных отраслях науки стала обсуждаться тема виртуальности в качестве одного из наиболее характерных феноменов информационной эпохи: популярность компьютерной техники, развитие цифровых технологий, ускорение процессов потребления информации породили множество философских, культурологических и искусствоведческих дискурсов. Многие исследователи сходятся во мнении, что научно-методологическое осмысление виртуализации общества как феномена во многом дополняет подходы к пониманию образа, симуляции, значимости тактильно-чувственного восприятия, взаимосвязи воображения, сновидений, виртуальных погружений и реальности. С развитием веб-коммуникации и ростом популярности глобальной сети Интернет во многом трансформировалось само понимание слова «человек», преломленное в проекциях виртуальной среды.

Кинематограф, как зеркало, отражает каждую эпоху. С самого момента зарождения его художественная суггестия всегда опиралась на технологический базис, сформированный наиболее актуальными достижениями эпохи: появление звука и цвета, стереоскопического, широкоэкранный, панорамный, широкоформатный видеоизображения, стереофонического объемного звучания, компьютерных спецэффектов определило эстетический вектор развития кинематографического пространственно-временного искусства.

В XXI веке кинематограф вошел в эпоху острой визуальной конкуренции. Исследователи отмечают, что с течением времени становится все труднее определить границы понятия «кинематограф», охватывающие как классическое киноискусство, современную телепродукцию, мультипликацию, так и художественные видеоклипы, видеоарт, рекламу, интернет-сериалы, VR-проекты. Многообразие направлений позволяет говорить о визуальных искусствах, каждое из которых имеет свои особенности языка и эстетическую специфику.

С точки зрения методологии, диссертантом произведена целостная классификация наиболее актуальных современных тенденций и виртуальных

новаций, оказавших непосредственное влияние на картины двух первых десятилетий XXI века, что рассмотрено с точки зрения искусствоведческого анализа, а также возможного развития данных направлений в будущем.

В диссертации отмечено, что существует ряд объективных тенденций, значительно изменивших отношение к традиционному кинопоказу и затронувших концептуальное изменение восприятия информации современным зрителем. Эти тенденции, к моменту написания настоящего исследования, впервые обрели достаточно очерченную, ясную эстетическую фактуру, что позволило произвести их полноценный искусствоведческий анализ в разрезе непосредственного влияния на киноязык.

### **Актуальность исследования**

Актуальность диссертационного исследования обусловлена серьезностью влияния цифровых технологий на язык кино и появлением новых мультиформ. Подобные трансформации стали элементами глобальной художественной реальности, оказывающей воздействие как на психологию зрителя, так и на особенности его восприятия. Телевизионный пульт, компьютерная мышь, интерактивный дисплей электронных устройств во многом трансформировали классический подход к взаимодействию реципиента с художественным артефактом: вместо пассивного наблюдения за тем или иным произведением искусства все чаще возникает интерес к личностному управлению, максимально возможному погружению, увеличению длительности контакта. По мнению У. Эко, в основе эстетики современного массового искусства заложена философия воспроизводства, что проявляется в таких видах интертекстуального диалога как ироническая реприза и цитирование. Любое произведение становится поводом для дальнейшего виртуального обсуждения, своеобразным «раздражителем» в сфере визуальной культуры, порождая в интернет-пространстве множество тематических «систем-отголосков»: форумов, групп, карикатур, обсуждений.

Однако не все новации прочно закрепляются в обществе и получают распространение. Как пишет Дж. Мур<sup>1</sup>, для полного внедрения той или иной технологии необходимо, чтобы ее приняло определенное «минимальное» число зрителей: если оно составляет более 1/6 части от общего количества, то преодолевается «пропасть» между «ранними последователями» и «ранним большинством», новация постепенно становится массовой. Если же нет – нововведение не получает популярности. Также для развития той или иной технологии важно общее состояние рынка: если преодоление пропасти происходит в повышательной фазе цикла, то такая тенденция получает мощную финансовую поддержку и развивается значительно быстрее.

Мир XXI века – эпоха информационной турбулентности. Если в традиционном понимании общество всегда характеризовалось как социальная система с упорядоченной, организованной, иерархичной структурой, то теперь корректнее говорить о множестве актуальных сообществ индивидов, живущих как в материальной, так и в виртуальной среде. Безусловно, во многих регионах планеты до сих пор сохраняется традиционный уклад, однако главным конкурентным ресурсом для значительной части мира стала информация, взаимодействие между индивидами часто носит опосредованный киберинтерфейсный характер. В результате можно говорить о возникновении сетевого общества, одним из атрибутов которого как раз стала виртуальность. В художественно-эстетической среде также произошла интенсивная переоценка классических ценностей. Несомненно, виртуальные коммуникации были присущи человечеству и ранее (человек всегда жил, отчасти погруженный в феномен виртуальности), однако это не давало настолько широких возможностей для общения и творчества, как виртуальные коммуникации нового типа. За годы развития виртуалистики как сферы научного знания накоплен огромный фактический материал, требующий подробного рассмотрения в контексте

---

<sup>1</sup> Мур Дж. Преодоление пропасти. Как вывести технологический продукт на массовый рынок. М.: Эксмо, 2013. – 336 с.

культуры и искусства, а также в интересах совершенствования разносторонней художественной деятельности.

### **Степень разработанности темы исследования**

Диссертационное исследование основано на пяти группах теоретических источников, соотнесенных с актуальной мировой кинематографической практикой.

Первую группу составили материалы, посвященные изучению феномена виртуальности, а также современному определению виртуалистики. Важную роль в исследовании сыграли труды Н.А. Носова, В.С. Бабенко, П.Е. Солопова, Б. Ребера и Ф. Роша, М. Хейма, В.Л. Силаевой, М. Раша, К. Пола, Н.П. Петровой, Е.А. Шаповалова, В.В. Афанасьевой, Д.В. Иванова, С.И. Орехова, М. Хейма и др.

Во вторую группу вошли работы, логически связывающие феномен виртуальности со сферой искусства, в частности, исследования в области эстетики, семиологии и теории кино. Язык и онтологию художественного творчества изучали Ю.М. Лотман, С.М. Эйзенштейн, В.И. Пудовкин, М.М. Бахтин, С. Зонтаг, А. Базен, З. Кракауэр, В. Беньямин, Ж. Бодрийяр, Б. Балаш, В. Ждан, Р. Арнхейм, О. Аронсон, Р. Барт, М. Мюнстерберг, Т. Рибо, М. Ямпольский, У. Эко и др. Важнейшую роль в исследовании сыграла работа К. Метца «Воображаемое означающее. Психоанализ и кино».

Для осмысления социально-психологических и философских проблем, стоящих перед современным человеком, а также косвенно влияющих на предпочтение им тех или иных художественных конструктов, к третьей группе были причислены труды А.Н. Леонтьева, Л.С. Выготского, Э. Берна, Й. Хейзинги, М. Кастельса, Г. Лебона, Э. Тоффлера, Ф. Перлза, Э. Фромма, З. Фрейда, А.Ф. Лосева, М. Хайдеггера, М. Маклюэна, К.Г. Юнга, Ф. Уэбстера, Э. Гуссерля, Н. Нанси, М. Фуко, Р. Кайуа, К. Бюлера, и др.

Определение игры как феномена, изучение интерактивности и популярности компьютерных игр у молодой аудитории потребовало обращения к работам четвертой группы: научному творчеству зарубежных исследователей М.

Вольфа, К. Квастек, К. Процци, Р. Аскотт, И. Богост, Дж. Довей, А. Галлоуэя, Дж. Кинга, Э. Роллингза, Д. Морриса и др.

Материалы пятой группы, посвященные теме взаимодействия индивидов с техногенной средой, киборгизации, развитию искусственного интеллекта опирались на исследования Н. Бострома, Р.Ф. Абдеева, Л.Г. Антипенко, Д. Белла, А.А. Воронина, В.Г. Горохова, И.В. Лысак, М. Дери, Э. Дэвиса, Дж. Ланира, Дж. Мура, Л. Мамфорда, Дж. Нейсбита, Т. Нельсона, Дж. Маккарти и др.

Таким образом, в рамках настоящего исследования охвачены необходимые для изучения сферы и разделы.

### **Цель исследования**

Цель диссертационной работы заключается в систематизации основных видов новаций, оказывающих непосредственное влияние на характер кинематографа, его техническую и идейную составляющие, а также в подробном исследовании художественных возможностей и средств выразительности каждого из трех базовых направлений: 1. Новации, отражающие тенденцию к индивидуализированному просмотру с мобильных гаджетов и десктопов (развитие интернет-технологий и их влияние на киноязык). 2. Новации, отражающие тенденцию к популяризации интерактивных форм: уход от реальности в игровую действительность (развитие видеоигровой индустрии и ее влияние на киноязык). 3. Новации, отражающие тенденцию к получению объемных ощущений и ярчайших, неизведанных в реальном мире впечатлений (развитие иммерсивного кинематографа и VR-погружений). Проблемы, связанные с проникновением новых технологий в искусство экрана, их воздействие на тематику фильмов, киноязык, восприятие и психологическое состояние зрителя, стилистику изображения, повествование представляют высокую научную ценность.

### **Задачи исследования**

Для реализации данной цели были поставлены следующие **задачи**:

- 1) Определить значения терминов «виртуальность», «виртуальная

реальность», «виртуальная новация» в контексте данного исследования.

2) Охарактеризовать состояние современного социума, которое исследователи называют «текущим обществом» (*liquid society*).

3) Проанализировать значимость интернет-технологий, взаимодействие пользователя с гипертекстом, популярность видеохостингов, а также художественные особенности формата веб-сериала.

4) Сопоставить взаимосвязь вуайеризма в кинематографе и интернет-пространстве, определить понятие «десктоп-фильм», разобрать художественные элементы, из которых оно состоит, проанализировать истоки данного направления.

5) Охарактеризовать особенности киноэстетики, которые отличают мобильную видеосъемку от традиционной киносъемки профессиональным оборудованием.

6) Определить роль игры в современном обществе, сделать объективный срез истории развития видеоигр, стремящихся подражать сначала мультипликации, а затем кинематографии, рассмотреть значимость интерактивности как явления.

7) Проанализировать кинематографические попытки внедрения интерактивности со зрителем на уровне повествования, изучить возможности применения различных моделей усиления активного зрительского восприятия и, наоборот, погружения в «гипнотическое» состояние, а также использование визуальных аллюзий с видеоигрой.

8) Рассмотреть попытки внедрения интерактивности, характеризующей возможность выбора развития истории во время просмотра, исследовать потенциал и перспективы развития интерактивного телевидения по модели Netflix.

9) Определить понятия «плоскость» и «объем» в стереоскопическом фильме, оценить востребованность формата у современного зрителя.

10) Провести сравнение технологий «VR» и «AR» с точки зрения решения

художественных задач, определить особенности эстетики VR-фильма.

11) Акцентировать актуальность современных разработок в области визуализации образов, «оцифровки» воображения и развития искусственных нейронных сетей.

12) Синтезировать проанализированный материал в виде емкой, объективной, четкой структуры.

### **Объект и предмет исследования**

**Объект исследования** – компьютерно-виртуальные новации, а также их продукт – интерактивные аудиовизуальные среды, такие как киберпространство, интернет, видеогейминг, формат VR-360°. **Предмет исследования** – отражение влияния данных новаций в фильмах, определившего их постнеклассическую эстетическую форму, художественные особенности и возможные перспективы дальнейшего развития.

### **Теоретико-методологические обоснования исследования**

В качестве основного методологического принципа изучения феномена влияния виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века было применено сочетание теоретических и эмпирических методов исследования, а также междисциплинарный подход. При комплексном рассмотрении проблемы использовались как общенаучные, так и специальные методы: теоретико-информационный, проблемно-логический, искусствоведческий, метод сравнительного анализа, метод аналогии, абстрагирование, индукция и дедукция. Диссертант учитывал теоретико-методологические положения как отечественных, так и зарубежных авторов по изучаемой проблеме.

### **Научная новизна исследования**

Новизна диссертации определяется тем, что впервые в научный киноведческий лексикон введены термины «десктоп-фильм», «веб-сериал», исследована эстетика мобильной видеосъемки, проанализированы роль интерактивности и геймификации в мире XXI века с учетом их влияния на киноязык, аналитически осмыслены и сравнены художественные потенциалы

стереоскопической технологии и технологии VR-погружений, акцентирован потенциал разработки искусственных нейронных сетей, способных повлиять на кинопроизводство XXI века.

### **Теоретическая и практическая значимость исследования**

Результаты исследования могут быть использованы при подготовке учебных пособий, курсов лекций по цифровым технологиям в качестве справочного материала, применяться в процессе преподавания специальных и общих курсов по истории и теории искусства в вузах и на факультетах соответствующего профиля. Материалы и выводы диссертации могут быть полезны для исследователей в области эстетики, истории и теории экранных искусств, искусствоведения, аудиовизуальных средств массовой коммуникации, современной художественной культуры, а также стать отправной точкой для дальнейшего углубленного изучения каждой из рассматриваемых тенденций, иметь философское значение для осмысления путей развития киноискусства и роли современного человека в нем.

Многообразие художественных техник и приемов, рассмотренных в диссертации, может стать подспорьем для потенциального развития в творчестве современных режиссеров, операторов, художников и других кинематографистов, вдохновить практиков на новые творческие эксперименты, авторские поиски, и, следовательно, еще больше обогатить искусствovedческую палитру современной эпохи.

### **Хронологические границы работы**

Исследование проведено на материале аналитического разбора 50 фильмов и сериалов периода 2000-2019 годов (всего в научной работе упоминается 114 единиц), а также 15 видеоигровых интерактивных проектов.

### **Результаты исследования**

Результатом диссертационной работы стало создание целостной теоретической разработки по максимальному зрительскому вовлечению в пространство экрана, учитывающей как объективную психо-эмоциональную

характеристику эпохи, так и актуальность различных виртуальных платформ с учетом современных технологических достижений.

### **Основные положения, выносимые на защиту**

1. Среди виртуальных новаций, влияющих на киноязык, наиболее значимыми являются интернет-технологии, интерактивность, индустрия видеоигр, мобильная видеосъемка и VR-погружения.

2. Сетевая коммуникация трансформирует язык кинематографа. В десктоп-фильме, действие которого разворачивается на экране электронного устройства (компьютер, ноутбук, телефон, планшет) и отражает поведение хозяина этого устройства, выявляется современная проблема расслоения человеческого «Я». Творческий потенциал десктоп-фильма определяется неклассической художественной формой и особенностями киноэстетики: полиэкранностью, мозаичностью, псевдодокументальностью.

3. Особенность формата веб-сериала заключается в одновременном соблюдении двух условий: драматургическое объединение нескольких серий и интерактивность смотрящих зрителей (возможность комментирования контента «здесь и сейчас»). В Сети любой значимый артефакт порождает систему «отголосков»: форумов, групп, обсуждений, иллюстраций, карикатур, а также формирует свою собственную коммуникативную среду.

4. Геймификация (рассмотрение серьезных задач в игровой форме) и интерактивность – две важнейших тенденции XXI века, которые могут быть использованы кинематографом для привлечения и удержания аудитории. Визуальные элементы, характерные для компьютерных игр (визуальная 3D-стилизация сцены; камера от «первого» либо «третьего» лица) активно используются в современном кинопроцессе для решения собственных художественных задач.

5. Просмотр фильмов и инсталляций, выполненных в формате VR-360°, позволяет зрителю пережить запоминающийся, сверхэмоциональный опыт,

связанный с визуальными и сенситивными факторами, подразумевающими высокий потенциал для разработки подобных творческих проектов.

### **Соответствие паспорту научной специальности**

Диссертационная работа, представленная на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства», полностью соответствует требованиям «Положения о присуждении ученых степеней» Постановлением Правительства РФ (в редакции от 24 сентября 2013 г. № 842), предъявляемым к диссертации на соискание ученой степени кандидата наук, и паспорту номенклатуры специальностей научных работников 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).

Научное исследование затрагивает такие темы, как п. 4 «Изучение эволюции киноязыка и выразительных средств киноискусства»; п. 13 «Теоретические и методологические основы обеспечения качества создаваемого произведения на базе новых технологий»; п. 14 «Формирование новых направлений в создании экранной продукции»; п. 15 «Методика и практические рекомендации творческим и техническим работникам в освоении новых технологий при создании экранных произведений».

### **Степень достоверности и апробация результатов**

Результаты исследования обсуждались на кафедре эстетики, истории и теории культуры Всероссийского государственного института кинематографии им. С. А. Герасимова, а также нашли отражение в четырех публикациях в научном информационно-аналитическом журнале «Вестник ВГИК», включенном в перечень ВАК. Тема диссертации освещалась автором на научных и научно-практических конференциях, в частности, на таких мероприятиях, как: Всероссийская конференция «Волшебство экранов» (ГИИ, 2017), круглый стол «Виртуальная реальность: возможности и угрозы» (РГГУ, 2018), международный научный форум «Старые и новые медиа: пути к новой эстетике» (ГИИ, 2019). Все результаты и выводы, сделанные в ходе диссертационного исследования,

получены автором лично на основании анализа, сопоставления многочисленных художественных материалов, работы с философскими, культурологическими, социокультурными, психоаналитическими, искусствоведческими, киноведческими источниками, а также творческой коллаборации с экспертами в области исследования механики относительных управляемых движений в виртуальном пространстве лаборатории Математического обеспечения имитационных динамических систем (МОИДС) механико-математического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова.

### **Структура диссертации**

Направление исследования обусловило его логическую структуру. Диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения, списка литературы из 172 наименований, фильмографии из 50 наименований, списка интерактивных проектов из 15 наименований, а также 4 иллюстраций. Общий объем диссертации составляет 175 страниц.

### **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

Во **ВВЕДЕНИИ** обоснована актуальность темы исследования, сформулированы цель и задачи диссертации, определены степень разработанности, научная новизна, теоретико-методологические обоснования, теоретическая и практическая значимость, степень апробации полученных результатов, структура диссертации.

В **ГЛАВЕ 1, «Теоретико-методологическое осмысление появления виртуальных новаций»**, определены значения терминов «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальная новация» в контексте данного исследования, охарактеризовано состояние современного социума, которое исследователи называют «текущим обществом» (liquid society). Полученный результат – классификация виртуальных новаций по трем направлениям: 1. Интернет-технологии, влияющие на киноязык. 2. Интерактивность и видеоигровая индустрия, оказывающие влияние на киноязык. 3. Развитие иммерсивного кинематографа и VR-погружений.

**Параграф 1.1. «О семантическом поле терминов «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальная новация»».** В настоящее время словосочетание «виртуальная реальность» стало одним из значимых понятий, получивших широкое распространение в обществе. «Уйти в виртуальный мир», «виртуальное общение», «виртуальная жизнь» – в бытовой коммуникации все чаще можно услышать подобные выражения, утверждающие суть виртуальности в качестве глобального современного мегатренда. Корни термина «виртуальность» уходят глубоко в античную культуру, Средневековье, Ренессанс. С данным определением также семантически связаны понятия воображения, творческого инновационного мышления, мифа. Электронная виртуальная реальность не является обособленной, а включает в себя все предыдущие типы виртуальных реальностей, которые были открыты человечеством до появления вычислительной техники. В результате технологического развития второй половины XX века стало формироваться не только особое, глобальное киберпространство в качестве актуальной виртуальной среды, но и появились первые «очеловеченные» машины – простейшие роботы, функционирующие по заложенным в них виртуальным программам. В современном мире наблюдается тенденция постепенной киборгизации человеческого организма, сращивания технологий и живых тканей (современное протезирование), а также постепенное развитие искусственного интеллекта.

**Параграф 1.2. «Индивид и масса: современное потребление информации в контексте эпохи».** С появлением звукозаписи, радио- и телевидения сформировались средства массовой информации способствовавшие объединению людей в единое социальное и культурное поле. Экономика индустриального общества стала эффективно удовлетворять индивидуальные потребности и желания покупателей, унифицировав при этом их вкусы и сделав более податливыми для внешних манипуляций, воздействий и внушений. Многие современные экранные работы осмысливают данную тенденцию: в частности, британский антиутопический сериал «Черное зеркало» (2011-2019). Теперь,

переключая телеканалы, человек формирует свое отношение к действительности преимущественно посредством визуального видеоряда – осколков информации, собирающихся в единый эмоциональный образ в голове. Главный конфликт заключается в борьбе индивида с огромными массивами информации, которую тот, в большинстве случаев, не в состоянии подробно, вдумчиво и качественно обработать, что становится одной из причин актуальных в современном мире психологических конфликтов, депрессий, прокрастинации. Человек информационной эпохи, рефлексирующий, постоянно оглядывающийся на других, оказывается зажатым в тиски негативных состояний, которые внешне пытается скрывать от окружающих. Фиксация мгновений для того, чтобы сохранить их, создание идеальных «селфи» как подтверждения собственного бытия наглядно демонстрируют страх перед текучестью современной жизни, желание остановить ускользающее время, что отчасти объясняет высокую популярность у массового зрителя жанра фэнтези, супергеройской тематики, необычных миров и персонажей, уводящих от тревожной реальности.

В ГЛАВЕ 2, *«Сетевая коммуникация и ее производные элементы, модифицирующие эстетику киноязыка»*, проанализированы значимость интернет-технологий, взаимодействие пользователя с гипертекстом, популярность видеохостингов, а также эстетические особенности формата веб-сериала, обозначена взаимосвязь вуайеризма в кинематографе и интернет-пространстве. Введено понятие «десктоп-фильм», разобраны художественные элементы, из которых оно состоит, проанализированы истоки данного направления, охарактеризованы особенности эстетики, которые открывает мобильная видеосъемка перед традиционной киносъемкой профессиональным оборудованием. В результате определена особенность формата веб-сериала в виде одновременного соблюдения двух условий: 1. Драматургическое объединение нескольких серий (линейная или дискретная последовательность изложения); 2. Интерактивность смотрящих зрителей (возможность комментирования контента «здесь и сейчас»). Предложено разграничение термина по трем категориям: 1.

Жанровая форма (как веб-сериал). 2. Мульт-андеграунд (как веб-сериал). 3. Авторский видеоблог (как веб-сериал). Вычленены пять категорий, на которые распадается образ человека в результате дискретного отображения в виртуальном пространстве, и которые в своей совокупности воплощают целостный образ субъекта, демонстрируя расслоение реального и виртуального «Я» как идейную концепцию десктоп-фильма: 1. Я – телесный объект в комнате. 2. Я – видеотрансляция на вебэкране здесь и сейчас. 3. Я – аккаунт в чате, который принимает и отправляет текстовые сообщения. 4. Я – запечатленный объект на отснятых фото и видео, выложенных в сеть. (Я-артефакт). 5. Я – курсор мыши.

**Параграф 2.1. «Веб-сериал как современный феномен».** Характерная особенность эпохи постмодернизма, из которой общество фактически не вышло до конца, заключается в отождествлении с именем «усталой», «энтропийной» культуры, отмеченной эсхатологическими настроениями, эстетическими мутациями, эклектическим смешением языков. С эстетикой постмодернизма также связано понятие гипертекста, ставшее предтечей сетевой литературы в виртуальном пространстве. По принципу гипертекста стали выстраиваться сюжеты различных сериалов: в частности, сценарий телепроекта «Остаться в живых» (2004-2010), – породившие логическое продолжение в Интернете в виде фанатских форумов и обсуждений. Веб-пространство активно формирует продуцируемый для него материал: эта тенденция отчетливо выявлена в результате анализа строения видеохостингов, на которых изображение (видео контент) и текст (комментарии) эстетически взаимодополняют друг друга. Такие экранные произведения, как «Масяня» (2001-2006, реж. О. Куваев), «Мистер Фриман» (2009-2017, реж. В. Пономарев), «ВДудь» (2017-2019, реж. Ю. Дудь) стали воплощением художественной формы веб-сериала. Показано, что продукт сетевого искусства – не столько обнародованный на сайте в свободной публикации артефакт, сколько вся потенциально бесконечная цепочка реплик и иллюстраций, порожденных этим артефактом, а также сформировавшаяся вокруг данного модуса коммуникативная среда.

**Параграф 2.2. «Роль иконографических и аудиальных знаков в художественном пространстве десктоп-фильма».** Фотография превратилась в способ комментирования разного рода происшествий и общественных событий, дискуссий, частных переписок. В результате у многих онлайн-пользователей развилась фотозависимость – потребность превращения реального жизненного опыта в способ видения, усовершенствования его в фоторедакторе и выставления напоказ. Подобный вуайеризм, или «подглядывание» за чужой жизнью, сближает интернет-сферу с кинематографом. Визуальная открытость цифровой информации, доступность любого человека в любой момент времени, а также социальная востребованность самих технологий открыли дорогу к появлению экспериментальных картин, определивших главной художественной задачей запечатление современной тенденции сближения человека и виртуального экрана в качестве важнейшего условия «подтверждения» персонального существования и бытия. Действие подобных фильмов происходит в закрытом виртуальном пространстве – на экране компьютеров, смартфонов, ноутбуков. Знаковыми картинами в этом направлении стали «Убрать из друзей» (2015, реж. Л. Габриадзе), «Профайл» (2018, реж. Т. Бекмамбетов), «Поиск» (2018, реж. А. Чаганти). Все носят маски – благодаря этому довольно трудно понять, какие отношения на самом деле связывают людей между собой. Данная «игра в лики», или виртуальное «лицедейство», напоминает современную форму кибер-маскарада и носит карнавально-площадной характер. Карнавализация окружающей действительности стимулирует и карнавализацию языка. В картине, действие которой развивается исключительно на экране монитора, остро подчеркнута дистанция между поколениями и технологические ловушки, в которых может оказаться современная семья. В основе модели десктоп-фильма заложена псевдодокументальность и постмодернистская полиэкранный: пространство само по себе является художественным текстом, а человек, перемещающийся по нему, подобно Улиссу, ищет самого себя. В качестве предтеч направления анализируются картины «Чемоданы Тульса Люпера» (2003-

2004, реж. П. Гринуэй), «Тайм-код» (2000, реж. М. Фиггис). Разнообразная семантика знаков, иконок, сайтов, проигрывателей, названий папок и файлов становится исходным психологически-ориентированным базисом, характеризующим человека «за» экраном. Опираясь на концепцию посткино и псевдодокументальность происходящего, десктоп-фильмы воплощают современную тенденцию визуализации текста.

**Параграф 2.3. «Мобильное кино: эстетический ракурс».** Мобильные устройства стали незаменимыми помощниками человека в быту, путешествиях, межличностной коммуникации, общении на расстоянии, деловой сфере, взяв на себя роль естественного продолжения тела, дистанционного носителя информации и коммуникатора, потеря или поломка которого вызывает дискомфорт. Бесклавиатурные мультитач-смартфоны, совмещающие телефон, компьютер, фото/видео-аппарат, аудиоплеер, интернет-модем быстро завоевали рынок. Мобильные технологии открыли режиссерам и операторам прямой доступ к новым приемам: быструю репортажную съемку, эффект присутствия, достоверность – сохраняя, при этом, дешевизну использования и приемлемое качество видеоизображения. У компактного смартфона, который часто не виден окружающим, есть ряд преимуществ перед профессиональным оборудованием: более короткая дистанция с объектом в кадре, возможность съемки в публичных местах, «несерьезность» запечатления материала, что помогает актерам, особенно непрофессиональным, лучше раскрыться и импровизировать. Это отразилось на таких картинах, как «Мандарин» (2015, реж. С. Бэйкер), «Не в себе» (2018, реж. С. Содерберг) и других. Отсутствие громоздкой камеры помогает режиссеру активнее работать с окружением, ставить объектив в такие места, которые были бы недоступны при работе с другим оборудованием, подходить к актерам ближе, чем могла бы позволить профессиональная аппаратура. Ощущение тепла, умиротворение, спокойствие, которыми может «дышать» каждый кадр картины, легче передаются с помощью смартфона, снимающего документально, близко, но при этом очень аккуратно. Мир, запечатленный в таком качестве, предстает

максимально камерным, индивидуальным, интимным. Подобное внимание к крупным планам и деталям, оригинальность точек зрения может работать не только на создание необходимого настроения в той или иной сцене, но и подчеркивать точечными штрихами драматургически важные перипетии картины, определяя визуальную тональность и стиль, что продемонстрировано в драматическом сериале «Во все тяжкие» (2008-2013).

В ГЛАВЕ 3, *«Интерактивность как метод усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента»*, определена роль игры в обществе, сделан объективный срез истории развития видеоигр, стремящихся подражать сначала мультипликации, а затем кинематографии, а также рассмотрена значимость интерактивности как явления. Акцентируются попытки кинофильмов внедрить интерактивность со зрителем на уровне повествования, возможности применения различных моделей усиления активного зрительского восприятия и, наоборот, погружения в «гипнотическое» состояние, а также использование визуальных аллюзий с видеоигрой. Разобраны попытки внедрения интерактивности, влияющей на возможность выбора направления истории во время просмотра. В результате выделены три доминантные черты, характерные для видеоигр как одного из направлений современного искусства: 1. Интерактивное погружение в персонаж. 2. Интерактивное погружение в предлагаемые обстоятельства. 3. Длительность контакта. Разобраны три базовых метода, включающих в себя визуальные элементы, характерные для компьютерных игр, но активно применяемые и в современном кинематографе для решения собственных художественных задач: 1. Визуальная 3D-стилистика сцены. 2. Субъективный взгляд (камера от «первого» лица). 3. Съемка сзади головы героя (камера от «третьего» лица).

**Параграф 3.1. «О природе геймификации в виртуальном пространстве».** Мир XXI века борется за внимание индивида всеми возможными способами, поскольку процессы концентрации, фокусировки внимания на одной задаче многократно усложнились. Многие люди, у которых с

детства был дома компьютер и, соответственно, игры, категорически не переносят скуку и рутинность процессов в результате того, что фактически с самого детства их мотивация строилась не на долге и обязанности, а на увлеченности и вознаграждении. Геймификация, или «игра в жизнь» проникла во многие сферы человеческой жизнедеятельности: с одной стороны, игру можно рассматривать как внутреннюю трансформацию и путь овладения практическими навыками при наличии определенной условности, с другой – как когнитивный процесс, опирающийся на фантазию, интуицию, воображение. Любая игра создает собственное эксклюзивное пространство, отделенное от остальной реальности: граница может быть как физически осязаемой, так и полностью виртуальной. Стремление к интерактивному слиянию игровых форм с привычной объективной реальностью формирует богатую и многослойную культурную платформу, питающую самые разнообразные направления современного художественного творчества.

**Параграф 3.2. «Приемы и методы влияния гейм-эстетики на язык кинематографа».** Экспоненциальное развитие игровых технологий и их востребованность не могли не привлечь внимание авторов-кинематографистов, ищущих новые художественные формы, концепции и визуальные механики, актуальные для массового зрителя. Важнейшая функция любого произведения искусства – не только качество самого материала, но и принцип его подачи, ключевую роль в котором играет внутренняя структура зрелища. Одним из таких художественных методов стала реверсивная драматургия, в рамках которой сюжет развивается в хронологии, обратной фабуле: подобный ход бросает прямой вызов зрителю, который должен удерживать в голове большее количество информации, быть более активным и внимательным при просмотре. Подобные построения применяются в картинах «Помни» (2000, реж. К. Нолан), «Необратимость» (2002, реж. Г. Ноэ), «5х2» (2004, реж. Ф. Озон). Во время просмотра кинокартины зритель всегда находится в состоянии «горизонта ожидания»: он интуитивно, с помощью определяемых им знаков, пытается

предугадать следующую последовательность действий и развитие сюжета: это своеобразная игра в «да» и «нет» внутри собственного сознания. Некоторые авторы в качестве эксперимента осознанно отказываются от монтажа и передачи на экране дискретного времени, характерного для классического кинематографа: примерами являются «Русский ковчег» (2002, реж. А. Сокуров), «Бёрдмэн» (2014, реж. А.Г. Иньярриту). Виртуализация камеры добавляет в фильм элементы гейм-эстетики: сцены, снятые длинными кадрами со сложным и динамичным мизанкадрированием, максимально приближены к видеоигровым. Помимо особенностей драматургической структуры, длительности, непрерывности кадра многие современные картины используют также визуальный код, направленный на миметическое воссоздание эффекта видеоигры самых разнообразных направлений и жанров на киноэкране: «Бен Икс» (2007, реж. Н. Бальтазар), «Хотт@быч» (2006, реж. П. Точилин), «Помутнение» (2006, реж. Р. Линклейтер), «Хардкор» (2015, реж. И. Найшуллер) и другие.

**Параграф 3.3. «Интерактивное кино: жанровые предпосылки и эксперименты».** Интерактивное искусство – потенциально богатая среда сама по себе, повторение определенных эпизодов может быть прописано внутри самой структуры. Активация той или иной последовательности, выбор тех или иных эпизодов кинокартины путем переключения номера на пульте дистанционного управления отличается от щелчка непосредственно по слову на экране во время просмотра. Слово-выбор само по себе является синтаксическим элементом визуального повествования, художественной развилкой: «ветвящееся» повествование с фиксированными точками полностью выстраивается, исходя из промежуточных решений и действий. Экспериментальными картинами в данном направлении стали фильмы «Ночная игра» (2016, реж. Т. Вебер), «Черное зеркало: Брандашмыг» (2018, реж. Д. Слэйд), сериал «Мозаика» (2018, реж. С. Содерберг). Подобные художественные проекты ориентированы скорее на индивидуальный домашний просмотр, нежели на общее голосование в зале. Именно интерактивность выступает тем увеличительным стеклом, через которое

зритель даже в уже наскучивших ему сюжетах может разглядеть новые грани, «примерить» запоминающийся эмоциональный опыт. Интерактивность также увеличивает время взаимодействия зрителя с фильмом, что определяется как ключевой показатель эффективности онлайн-кинотеатра – следовательно, инвестиции в данный формат могут окупаться и иметь смысл. Творческий потенциал интерактивной киноформы крайне высок: от экранизаций классических произведений, которых зритель смог бы увлеченно исследовать «вширь», «играя» с различными сюжетными линиями, до любых оригинальных проектов.

В ГЛАВЕ 4, *«Погружение в синтетическую VR-среду как виртуально-перцептивный эстетический опыт»*, определены понятия «плоскость» и «объем» в стереоскопическом фильме, оценена востребованность формата у современного зрителя, сравнены технологии «VR» и «AR» с точки зрения решения художественных задач, определены особенности эстетики VR-фильма, акцентирована актуальность современных разработок в области визуализации, «оцифровки» воображения и развития искусственных нейронных сетей. В результате определены три главных свойства, делающих стереоскопическую киноформу максимально органичной для просмотра/показа; выделены три основополагающих психологических конструкта в самоопределении зрителя внутри VR-фильма: «Что я вижу? – Что я ощущаю? – Кем я себя ощущаю?» («Визуальность – Сенситивность – Роль»). Персональная акцентуализация «Я» зрителя, пребывающего внутри VR-фильма, делает художественный язык данного направления самобытным, актуальным и обладающим высоким потенциалом для дальнейших практических разработок.

**Параграф 4.1. «Аттракционная визуальность: от «3D» к VR-360°».** С самого начала своего появления кинематограф представлял собой визуально привлекательный аттракцион, дарящий зрителю самые разнообразные впечатления и эмоции. Первые кинофильмы уже обладали «иммерсивным» эффектом, позволяющим переживать ощущение соприсутствия: при виде

приближающегося на экране поезда многие зрители вскакивали с кресел, а удивительные по технологическому исполнению феерии приковывали внимание оригинальностью, нестандартностью, новизной демонстрируемого волшебства. Экспериментирование с потенциалом эмоционального взаимодействия, а также активное вовлечение зрителей по-прежнему остаются актуальными. Неверно считать, что если носитель произведения плоский, то плоско и само изображение: в случае живописной композиции или графического рисунка, выполняемых на плоской поверхности холста или бумаги, художник творит с учетом признаков глубины пространства, а изображаемое выстраивается в объемный пространственный образ уже в сознании зрителя. Понятия «плоский» и «объемный» в применении к произведению искусства (в частности, фильма) корректнее рассматривать скорее в эстетической плоскости, нежели в физической. С точки зрения киноэстетики, стереоформат добавляет важный параметр – растяжение пространства. Движение, пространство, объем – кинематографические инструменты, с которыми имеет возможность эффектно и убедительно работать режиссер стереофильма, что рассматривается на примере картин «Хранитель времени» (2011, реж. М. Скорсезе), «Океаны» (2009, реж. Ж. Перрен, Ж. Клюзо), «Пещера забытых снов» (2010, реж. В. Херцог). Однако, несмотря на определенную привлекательность и имея удачные воплощения, стереоформат не завоевал массового расположения зрителей на длительной дистанции. Внешне картина часто создается «объемной» при совершенно «плоских» персонажах и истории, что приводит к возникновению синонимической образной связи в сознании зрителя: «визуальные эффекты – содержательная пустота», что также негативно сказывается на отношении к стереоформату. Любой стереофильм выглядит объемнее обычного, но он не идеально объемен, и данная особенность требует специфического зрительского привыкания.

**Параграф 4.2. «VR-фильм как цифровое сновидение: перспективы художественного развития».** Технология «AR» имеет направленность к

виртуально-практическому применению и использованию, «VR» – к художественному. Высокую степень иммерсии в современной кинематографии демонстрирует VR-трейлер к фильму «Время Первых» (2017, реж. Дм. Киселев). Эффект погружения зависит как от технических характеристик, так и от качества контента. Художественным материалом может выступать смоделированная на компьютере искусственная виртуальная среда, сфотографированные сферические панорамы, статичные и динамичные сцены. Человек определяет свое тело и окружающее пространство как единое целое, где зрению отводится особая роль. Полноценная тактильность зрителя по отношению к художественному произведению, событиям и героям в настоящее время применяется в рамках иммерсивного театра, где нет зрительного зала в традиционном понимании, нет «четвертой стены», разделяющей актеров и зрителей, а действие пьесы может развиваться одновременно в нескольких локациях. В виртуальной реальности подобная модель исследуется в рамках интерактивных VR-квестов: действие происходит в павильоне с несколькими секциями, коридорами, комнатами, что подразумевает полную свободу перемещения. При подобном погружении в виртуальный мир, ношении датчиков и шлемов, человек превращается в живого «аватара», который создает дополнительную субличность, способную сохранять естественный голос и чувствительность при моделировании различных ощущений. VR-продукция представляет для субъекта-участника своеобразную «виртуальную машину» по получению сверхэмоционального опыта, в которой синтезируются различные направления искусств, в частности: иммерсивного театра-перформанса (ориентация на субъекта), кинематографа (зрелищность, визуальность), видеоигры (интерактивность). По мнению А.Г. Иньярриту, создавшего оscarоносную VR-инсталляцию «Плоть и песок» (2017), традиционный киноязык в случае VR-фильма оказывается во многом непригодным: можно говорить скорее о синтетическом единении кинематографа и театра, при котором происходит переход от монтажной последовательности к подобию виртуальной театральной постановки, при которой действие развивается

непрерывно, а зритель находится внутри наблюдаемой мизансцены, в самом центре происходящих событий. Учитывая безграничность творческих возможностей при проектировании подобных VR-миров, возможно потенциально бесконечное погружение зрителя в пространство цифрового сновидения, случающегося с ним.

**Параграф 4.3. «Визуализация образов и искусственные нейросети».** В современном мире творчество постепенно перестает восприниматься в качестве исключительно человеческой прерогативы, однако «креативность» вычислительных машин и искусственного интеллекта в данной сфере по-прежнему остается поверхностной, излишне механистичной. Проблема взаимодействия интерфейсов «мозг – компьютер» интересовала ученых с момента зарождения вычислительной техники, но лишь с недавнего времени стали популяризироваться научные работы, посвященные цифровой «передаче» зрительных образов из сознания человека в компьютер. Оцифровывание образов и генерация любого изображения искусственной нейросетью во многом расширяют перспективы производства аудиовизуального контента, но и внушают определенную тревогу с точки зрения дискурса о роли человека в постнеклассическом цифровом мире. Кинематограф, как наиболее массовое аудиовизуальное искусство, имеющее одновременно как технологические, так и художественно-эстетические возможности для воплощения самых разнообразных творческих идей, может комплексно, обстоятельно и максимально подробно анализировать стоящие перед современным человеком проблемы и конфликты, проистекающие из болезненных точек, образованных в результате многочисленных соприкосновений реальности с виртуальностью.

**В ЗАКЛЮЧЕНИИ** подводятся итоги диссертационного исследования и выделяются семь теоретических пунктов, составляющих общую разработку по максимальному зрительскому вовлечению в пространство экрана с точки зрения популярности основных виртуальных новаций.

**ПУБЛИКАЦИИ В ЖУРНАЛАХ,  
ВКЛЮЧЕННЫХ В ПЕРЕЧЕНЬ ВАК РФ:**

1. Новиков В.Н. Десктоп-фильмы. Читать или смотреть? // Вестник ВГИК. – 2017. – № 32. – С. 102-112 (0,6 а. л.);
2. Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – I часть // Вестник ВГИК. – 2018. – № 35. – С. 54-63 (0,5 а. л.);
3. Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – II часть // Вестник ВГИК – 2018. – № 36. – С. 50-60 (0,5 а. л.);
4. Новиков В.Н. VR-кинематограф. Сновидческая природа виртуального зрелища // Вестник ВГИК – 2019. – № 40. – С. 43-52 (0,5 а. л.).