

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А. ГЕРАСИМОВА»

*На правах рукописи*

Новиков Василий Николаевич

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

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

**Диссертация на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения**

Научный руководитель:  
доктор философских наук, профессор  
Н.Б. Маньковская

Москва – 2019

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
<b>Глава 1. Теоретико-методологическое осмысление появления виртуальных новаций</b>	
1.1. О семантическом поле терминов «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальная новация».....	14
1.2. Индивид и масса: современное потребление информации в контексте эпохи.....	25
<b>Глава 2. Сетевая коммуникация и ее производные элементы, модифицирующие эстетику киноязыка</b>	
2.1. Веб-сериал как современный феномен.....	37
2.2. Роль иконографических и аудиальных знаков в художественном пространстве десктоп-фильма.....	51
2.3. Мобильное кино: эстетический ракурс.....	65
<b>Глава 3. Интерактивность как метод усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента</b>	
3.1. О природе геймификации в виртуальном пространстве.....	70
3.2. Приемы и методы влияния гейм-эстетики на язык кинематографа.....	81
3.3. Интерактивное кино: жанровые предпосылки и эксперименты.....	93
<b>Глава 4. Погружение в синтетическую VR-среду как виртуально-перцептивный эстетический опыт</b>	
4.1. Аттракционная визуальность: от «3D» к VR-360°.....	104
4.2. VR-фильм как цифровое сновидение: перспективы художественного развития.....	116

4.3. Визуализация образов и искусственные нейросети.....	128
Заключение.....	137
Библиография.....	143
Фильмография.....	157
Список интерактивных проектов .....	175

## ВВЕДЕНИЕ

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 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 основывается 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. Аскотта, И. Богоста, 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 удалось охватить необходимые для изучения сферы и разделы.

**Цель** диссертационной работы заключается в определении и классификации 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 направлений. Проведена классификация основных новаций по трем базовым направлениям: 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. 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.

**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.

**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.

**Хронологические границы.** 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.

**Научная новизна исследования.** Новизна диссертации определяется тем, что впервые в научный киноведческий лексикон вводятся термины «десктоп-фильм», «веб-сериал», исследуется эстетика мобильной видеосъемки, анализируется роль интерактивности и геймификации в мире XXI века с учетом их влияния на киноязык, аналитически осмысливаются и сравниваются художественные потенциалы стереоскопической технологии и технологии VR-погружений, акцентируется потенциал разработки искусственных нейронных сетей, способных повлиять на кинопроизводство XXI века.

**Теоретическая и практическая значимость.** 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 искусствоведческую палитру современной эпохи.

**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-стилистика 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.

## **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ ПОЯВЛЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ НОВАЦИЙ**

### **1.1. О семантическом поле терминов «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальная новация»**

В начале XXI века 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. Благодаря стремительному развитию компьютерных и цифровых технологий, а также популяризации Интернета за несколько десятилетий XXI века появилось множество разнообразных, порой даже противоречивых трактовок данного термина.

Из всего массива работ, посвященных исследованию феномена виртуальной реальности, согласно классификации В.С. Бабенко<sup>2</sup>, можно выделить три основных категории: 1. Публикации теоретического характера, опирающиеся на анализ технических достижений в области компьютерной графики, мультимедиа, математического и прикладного моделирования, программирования, 3D-проектирования; 2. Научные исследования, рассматривающие философские, культурологические, эстетические и психологические аспекты виртуальной реальности, а также их влияние на индивидуальную и общественную жизнь человека; 3. Материалы, посвященные методам практического применения и внедрения дигитальных систем виртуальной реальности в различные сферы человеческой деятельности: в образование, медицину, искусство, науку, предпринимательство, политику, туризм, социальную сферу.

Как констатирует Е.В. Солопов в диссертации на момент рубежа XX-XXI веков: «В данное время существует ряд серьезных исследований, посвященных

---

<sup>2</sup> Бабенко В.С. Две книги о виртуальной реальности // Виртуальная реальность и современный мир. М., 2005. С. 54-55.

эволюции употребления понятий “виртуальность”, “виртуально”, “VR”, дана обстоятельная характеристика общей специфики VR и особенностей ее проявления, проанализировано общее состояние виртуалистики, показаны достижения и возможности дальнейшего ее применения. С позиции виртуалистики исследуются общие и частные проблемы развития культуры и цивилизации. Остро стоит вопрос о соотношении виртуальной и объективной реальности, действительного и иллюзорных миров».<sup>3</sup>

С философской точки зрения, корни термина «виртуальность» уходят в античную культуру. Латинское слово *virtus* вошло в широкий обиход в Древнем Риме, имело сугубо этический оттенок и использовалось преимущественно для характеристики таких качеств человека, как храбрость, решительность, доблесть. Его аналог, более позднее английское *virtue*, также характеризует добродетель. Как пишут Ф. Роша и Б. Ребер, «по латыни энергия – *virtus animi*, и это далеко не случайно, что у понятий энергия и виртуальное есть общий корень».<sup>4</sup> «Виртуальное» в значении «потенциальное» в качестве термина в своих философских трактатах впервые использовал Аристотель. «*Dynamis*» (способность, возможность) посредством «*energia*» (осуществление в деятельности) становится энтелехией (реальность, действительность, завершенность всякой вещи). Именно в этом значении, приближенном к позднелатинскому *virtualis* (представляемый, мнимый, проявляющийся), термин «виртуальность» получил свое логическое продолжение и развитие в трудах средневековых схоластов.

По мнению Блаженного Августина, «виртуальность» является важнейшим условием самосознания души, некой божественной силой, помогающей человеку определить свою истинную сущность, отделяя ее от телесного, «ложного»<sup>5</sup>. Таким образом, именно благодаря этому качеству подразумевается возможность

<sup>3</sup> Солопов П.Е. Философские проблемы виртуалистики. М., 2000. С. 12.

<sup>4</sup> Ребер Б., Роша Ф. Виртуальное: апокалипсис или повторное посещение платоновской пещеры / Концепция виртуальных миров и научное познание. СПб.: РХГИ, 2000. С. 213.

<sup>5</sup> Августин А. О граде Божиим. М.: Харвест, 2007. С. 296.

познания человеком Господа. Поскольку Бог дал каждому разум, следовательно, заложил в него и виртуальность, присущую индивиду.

С помощью категории «виртуального» Ф. Аквинский разграничивал онтологическое сосуществование трех душ: познающей, чувственной и растительной: «В человеке не присутствует никакой иной субстанционной формы помимо одной только субстанции души, и последняя, коль скоро она виртуально содержит и душу чувственную, и душу вегетативную, равным образом содержит в себе формы низшего порядка и исполняет самостоятельно все те же функции, которые в иных видах исполняются менее совершенными формами. Подобным же образом нужно сказать и о чувственной душе в животных, о вегетативной душе в растениях и вообще обо всех более совершенных формах в их отношении к формам менее совершенным».<sup>6</sup> Средневековый философ С. Брабантский в своих работах также использовал термин *virtus*, рассуждая о свойствах разума: «Разум, от которого исходит мышление, есть высшая способность (*virtus*) человека»<sup>7</sup>.

Таким образом, наличие в душе Бога – основной критерий значения «виртуального» в религиозно-церковной христианской парадигме. По мнению английского философа М. Хейма, занимавшегося анализом трудов теологов и богословов, в частности, работ схоласта Д. Скотта, «средневековая концепция *virtus* – это содержание вещи в самой себе множества формальных эмпирических качеств, но не явственно, а потенциально, мнимо. Их число может доходить до бесконечности, но ни одно из них не закреплено за вещью явно, сущностно. Все нематериальное, по сути, есть потенция. Таким образом, «виртуальность» – это способность содержания в себе спектра возможностей, это «возможность возможности».<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Аквинский Ф. Сумма теологии. М., 2007. С. 548.

<sup>7</sup> Брабантский С. Вопросы о разумной душе / Антология мировой философии. М., 1969. Т.1. С. 839.

<sup>8</sup> Heim M. The metaphysics of virtual reality // Virtual reality: theory, practice and promise. Westport and London, 1991. P. 39.

Позднее, в эпоху Возрождения, Н. Кузанский размышляет о проблеме соотношения реальности и энергии (верификации акта действия как такового). В своей работе «О видении Бога» он определяет виртуальность как силу, наделяющую существование актуальностью: «Потом умным оком я вижу, что дерево пребывало в своем семени не так, как я сейчас его разглядываю, а виртуально; я обращаю внимание на дивную силу того семени, в котором было заключено целиком и это дерево, и все его орехи, и вся сила орехового семени, и в силе семян все ореховые деревья... Потом я начинаю рассматривать семенную силу всех деревьев различных видов, не ограниченную никаким отдельным видом, и в этих семенах тоже вижу виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев. Стало быть, дерево в тебе, боге моем, есть сам ты, бог мой, и в тебе истина и прообраз его бытия; равным образом и семя дерева в тебе есть истина и прообраз самого себя, то есть прообраз и дерева, и семени. Ты есть истина и прообраз».<sup>9</sup>

В данном смысле термин «виртуальный» анализирует также крупнейший советский психолог А.Н. Леонтьев: «Виртуально мозг заключает в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей».<sup>10</sup>

Именно интеллект, согласно схоластам, помогает разграничивать ценность Бога и остальных вещей, что дает осознание виртуальных образов как существующих. Это есть одно из главных качеств богоданной природы человеку. Виртуальное и субстанциональное всегда дополняют друг друга: форма любого объекта не существует отдельно от него как самостоятельная единица, и, наоборот, в самой вещи форма существует не прямо, а виртуально, косвенно. Данное взаимоотношение есть энергия дополнения, творческий акт, потенция, возможность одной из реализаций, обеспеченная с помощью силы божественного провидения. Виртуальная форма объединяет в себе многочисленные исходные элементы, синтезируя из них новую, более сложную субстанцию.

---

<sup>9</sup> Кузанский Н. О видении Бога: соч. в 2 т. М., 1980. Т. 2. С. 47.

<sup>10</sup> Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. М., 1972. С. 65.

Говоря о сущности творческого инновационного мышления (которое по самой сути своей виртуально), а также возможности генерировать новые многокомпонентные модальности из исходных базовых элементов, современные исследователи приходят к выводу, что само воображение человека также можно классифицировать по нескольким категориям. В частности, Ц.П. Короленко и Г.В. Фролова выделяют такие виды воображения, как активное (воссоздающее, антиципирующее, творческое) и пассивное (сновидения). Активное воображение всегда направлено на решение конкретной задачи, оно ориентировано на внешнюю среду, определяется волевыми усилиями и поддается волевому контролю: воссоздающее воображение (в том числе в момент чтения) – это создание новых образов на основе прежнего жизненного опыта и различных впечатлений; антиципирующее воображение – предвосхищение будущих событий, предвидение результатов своих собственных действий; творческое воображение – самостоятельная генерация новых образов и идей, которые в результате синтезируются в конкретные продукты деятельности (процесс происходит аналогично сборке пазла)<sup>11</sup>. Согласно Т. Рибо, работа человеческого воображения состоит преимущественно из двух операций: диссоциации (дробления объектов на части, вычленения единиц из целостной образной структуры) и ассоциации (соединения вычлененных элементов в единый новый образ). В результате такой индивидуальной обработки наблюдаемого бытия для каждого человека элементы входят в новые сочетания. Именно поэтому «на одну лошадь художник, спортсмен, торговец и обычный зритель смотрят по-разному: качества, которые замечает один, совершенно не воспринимаются другим. Каждый образ подвергается непрерывной метаморфозе и обработке по части устранения одного, прибавления другого, разложения на части и утраты частей»<sup>12</sup>. Как писал З. Фрейд о воображении: «Ребенок прекрасно отличает, несмотря на все увлечения, созданный им мир от действительности и охотно ищет опоры для

---

<sup>11</sup> Короленко Ц.П., Фролова Г.В. Вселенная внутри тебя. Новосибирск.: Наука, 1979. С. 103-121.

<sup>12</sup> Рибо Т. Творческое воображение. СПб: Союз, 1997. С. 23-24.

воображаемых объектов и отношений в осязаемых и видимых предметах действительной жизни... Поэт делает то же, что и играющее дитя, он создает мир, к которому относится очень серьезно, то есть вносит много увлечения, в то же время резко отделяя его от действительности».<sup>13</sup>

Таким образом, *virtus* определяется не только как синтез и связь разных реальностей, объективных или субъективных, но и как потенциальная сила, влияющая на материальные объекты. Все это также находит отражение в теории возможного сосуществования и множественности миров: мира людей, мира богов, мира духов, мира земного, мира небесного и т.п. В глобальном значении диалектика *virtus* приводит к онтологическому осознанию и мифологизации любой из реальностей. Как пишет А.Ф. Лосев, «миф не есть просто фантастический вымысел или сказка. Это необходимая категория жизни. Для мифического субъекта его существование и есть подлинная жизнь со всеми сомнениями и страхами, надеждами и отчаяниями, со всей ее повседневностью и личной заинтересованностью. Мифический образ мифичен лишь в меру своего отображения – понимания со стороны. Миф – это живая реальность, поскольку все на свете есть миф, в зависимости от нашего восприятия, от наделения обычных вещей личным, социальным и глубинно-выразительным содержанием»<sup>14</sup>. В таком сложном раздвоении смысл этого термина дошел и до наших дней.

Вторая часть термина, а именно «реальность» вызывает еще больше коннотаций. Количество, разновидность и насыщенность реальностей, которыми человек оперирует в течение своей жизни, определяется его собственной активностью – Н.А. Носов назвал это «принципом матрешки»<sup>15</sup>. Каждая последующая раскрывающаяся реальность в «лестнице восхождения» энергетически «питает» объекты нижележащей реальности и обеспечивает

---

<sup>13</sup> Фрейд З. Психоаналитические этюды. Минск.: Попурри, 2003. С. 436.

<sup>14</sup> Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Правда, 1990. С. 37.

<sup>15</sup> Носов Н.А. Виртуальная реальность. // Вопр. философии. № 10. 1999. С. 31.

целостность и полноту их бытия. Внутри каждой отдельно взятой реальности течет свое собственное время.

С.И. Орехов писал о том, что виртуальное часто представляется идеальным<sup>16</sup>. Виртуальное, по его мнению, – это идеальная действительность, очищенная от недостатков, подобная памяти, хранящей только лучшие воспоминания. Виртуальное, по самой сути своей, исходит из повседневной ментальной способности воспринимать «почти так» вместо «действительно так». Так называемый *метексис* (способность при помощи воображения преодолевать разрыв между виртуальным и актуальным), многократно проявлял себя в истории человечества. Многие древние культуры часто относились к виртуальным состояниям (воспоминаниям, мечтам, сновидениям, пребыванию в потусторонних мирах) как к расширенной форме реальности, стремясь посредством ритуалов воздействовать на них и подчинять себе, интегрируя в жизнь карнавалы, мистерии, сакральные места и время.

Все это необходимо для понимания и определения того, что же считать виртуальной реальностью. Ведь любая новация (от лат. *novatio* – изменение, обновление), так или иначе, имеет в своей основе виртуальные корни. Любое новшество всегда опирается на предыдущие достижения, являясь их логическим продолжением, но с учетом использования новых технологий, устройств, качественно дополняющих и изменяющих саму сущность вещи и возможность ее использования.

Дж. Ланье, автор термина «виртуальная реальность» в современном его понимании, в 1984 году предложил ассоциировать понятие непосредственно с развитием компьютерных технологий, вычислительных мощностей и информационных носителей. И сейчас во многих словарях можно увидеть именно такую трактовку данного словосочетания: «Виртуальная реальность – совокупность программно-аппаратных средств для создания ощущения

---

<sup>16</sup> Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности: Монография. Омск: Издательство ОмГПУ, 2002. – 184 с.

присутствия в мире компьютерных игр, сетей, систем»<sup>17</sup>. В словаре «Культурология. XX век»: «Виртуальная реальность – искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и искусственными персонажами»<sup>18</sup>. Таким образом, именно киберпространство (*cyberspace*), компьютерные технологии, а также их продукт – интерактивные аудиовизуальные среды, обладающие высоким уровнем психологической достоверности, – следует рассматривать в качестве объекта данного исследования.

Тем не менее, по мнению В.Л. Силаевой, электронная реальность не является обособленной, а включает в себя все предыдущие типы виртуальных реальностей, которые были открыты человечеством до появления вычислительной техники<sup>19</sup>:

- Виртуальные реальности древности, появившиеся в доиндустриальную эпоху: процесс творчества в искусстве, древние виды наркотиков, ритуалы и алкоголь, религиозный экстаз.
- Виртуальные реальности, появившиеся в индустриальную эпоху: фотография, кинематограф.
- Виртуальные реальности, появившиеся в постиндустриальную эпоху: компьютерные технологии.

Наиболее полным исследованием в данной области представляется работа «Современное искусство как феномен техногенной цивилизации» Н.Б. Маньковской и В.В. Бычкова, в которой понятие «виртуальная реальность» рассматривается с точки зрения эстетики. Авторы проводят классификацию сферы виртуального по шести категориям:

---

<sup>17</sup> Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / под ред. Н. А. Носова. М., 1997. С. 17.

<sup>18</sup> Культурология. XX век. СПб.: Университетская книга, 1998. С. 74.

<sup>19</sup> Силаева В. Л. Интернет и подмена реальности. // Общество электронных коммуникаций: новые возможности и актуальные проблемы: материалы VI Энгельмейеровских чтений. Дубна, 2003. С. 15–18.

1. Естественная виртуальность.
2. Искусство как виртуальная реальность.
3. Паравиртуальная реальность.
4. Протовиртуальная реальность.
5. Полноценная виртуальная реальность.
6. Эстетическая виртуальная реальность.

В данной классификации отчетливо отражены разные подходы к изучению термина «виртуальность». В первом разряде – сфера грез, сновидений, фантазий и мечтаний, присущих каждому человеку, естественных воображаемых миров в его сознании и подсознании; во втором – образно-символическая вселенная, созданная деятелями искусства и воспринимаемая индивидуально каждым реципиентом; в третьем – психоделические и галлюцинаторные состояния, переживаемые человеком как новый опыт, и элементы виртуальности в абстрактно-авангардном творчестве, возникающие на базе традиционных ценностей; в четвертом – частичная имитация элементов полноценной виртуальности с применением современной электронной техники; в пятом – полное погружение реципиента в виртуальный мир посредством воздействия на все его органы чувств; в шестом – многосоставная среда, синтезирующая в себе эстетические компоненты и реализующаяся в психике воспринимающего индивида, коммуницирующего с компьютерно-сетевым пространством посредством индивидуальной креативной деятельности<sup>20</sup>.

Таким образом, «виртуальная новация» представляет собой не создание новой парадигмальной платформы<sup>21</sup>, а является качественным обновлением внутри уже сложившейся парадигмы посредством внедрения новой виртуальной технологии. Новация в данном отношении подразумевает *возможность* (потенциальность использования).

---

<sup>20</sup> Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: ВГИК, 2011. С. 50 – 91.

<sup>21</sup> Кун Т. Структура научных революций. М., 2009. – 310 с.

На основании исследований М. Раша<sup>22</sup>, К. Пола<sup>23</sup>, Н.П. Петровой<sup>24</sup>, Е.А. Шаповалова<sup>25</sup> можно также выделить восемь базовых характеристик, присущих непосредственно технологической виртуальной реальности:

- Мир, созданный при помощи компьютера.
- Актуализация системы при подключении к ней.
- Наполненность контентом, провоцирующим человека, находящегося внутри, на эмоции.
- Измененная, детализированная, «отретушированная» версия материального мира.
- Вселенная, спрограммированная создателем по конкретным законам.
- Органический синтез виртуального пространства и находящихся внутри объектов.
- Интерактивная технология взаимодействия субъекта и вымышленного мира, создающая достоверную иллюзию погружения.
- Иммерсивная цифровая имитация реальных физических сред.

Стоит отметить, что в результате технологического развития второй половины XX века стало формироваться не только особое, глобальное киберпространство в качестве актуальной виртуальной среды (фактически, воплотив в себе идею В.И. Вернадского о ноосфере), но появились также первые «очеловеченные» машины – простейшие роботы, функционирующие по заложенным в них виртуальным программам. В современном мире можно наблюдать тенденцию постепенной киборгизации человеческого организма, сращиванию технологий и живых тканей (современное протезирование), а также постепенное развитие искусственного интеллекта. В 2017 году самообучаемый робот-андроид София (гиноид), спроектированный гонконгской компанией Hanson Robotics, стала первым роботом, получившим гражданские права, а также

<sup>22</sup> Rush M. *New Media in Art*, New York: Thames & Hudson, 2005. – 248 p.

<sup>23</sup> Christiane Paul. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2006. – 272 p.

<sup>24</sup> Петрова Н. П. *Виртуальная реальность для школьников и начинающих пользователей*. – М.: Аквариум, 1997. – 256 с.

<sup>25</sup> Шаповалов Е. С. *Философская интерпретация виртуальной реальности. // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры*. СПб., 1996. – 94 с.

официальное подданство Саудовской Аравии. «Я мечтаю о теле, как у людей, я бы веселилась и ходила в ночные бары. Браки между людьми и роботами будут возможны, когда роботы смогут выбирать. Люди должны развивать способность учиться быстро»<sup>26</sup> - говорит София в одном из своих интервью.

По мнению М. Хайдеггера, техника стала для человека вызовом собственному бытию, ставящим под угрозу его идентичность в будущем: «Техника не есть то же, что сущность техники. Отыскивая сущность дерева, мы неизбежно увидим: то, чем пронизано всякое дерево как таковое, само не есть дерево, которое можно было бы встретить среди прочих деревьев. Точно так же и сущность техники. Мы поэтому никогда не осмыслим своего отношения к сущности техники, пока будем просто думать о ней, пользоваться ею, управляться с нею или избегать ее. Во всех этих случаях мы еще рабски прикованы к технике, безразлично, энтузиастически ли мы ее утверждаем или отвергаем. В самом злом плену у техники, однако, мы оказываемся тогда, когда усматриваем в ней что-то нейтральное; такое представление, в наши дни особенно распространенное, делает нас совершенно слепыми к ее существу».<sup>27</sup>

И действительно, в современной философии выделяются три доминантных подхода к изучению современных технологий: первый сводится к полному отрицанию и отношению к технике как к враждебной человеку силе (неолуддизм); второй основывается на естественной конвергенции машинного и человеческого разума (трансгуманизм); третий занимает промежуточную позицию, определяющую поиск соразмерного сосуществования человека, технологий и искусственно созданных организмов, а также выработку способов максимальной адаптации к техногенной реальности информационного общества.

Данные заключения позволяют сделать вывод, что всего за несколько десятилетий конца XX – начала XXI века мир изменился кардинальным образом,

---

<sup>26</sup> Гук О., Серов И., Коновалова Х. Робот София: «Было бы хорошо влюбиться в человека» – полное интервью // Liferead.media // URL.: <https://liferead.media/business/robot-sofiya-bylo-by-xoroshu-vlyubitsya.html> (дата обращения 18.02.2019).

<sup>27</sup> Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления. М.: Республика, 1993. С.5.

следовательно, изменился и сам человек, современный зритель. Рассмотрим этот вопрос более детально.

## **1.2. Индивид и масса: современное потребление информации в контексте эпохи**

В первой половине XX века, с появлением таких технологических достижений, как звукозапись, звуковоспроизведение, радио- и телевидение, сформировалось совершенно уникальное явление: средства массовой информации (СМИ), способствовавшие объединению людей в единое социальное и культурное поле. Впервые феноменом массового сознания ученые заинтересовались в рамках дисциплины социальной психологии: Г. Лебон и С. Сигеле разработали теорию психологии масс, отражающую преобладание бессознательной мотивации толпы над осознанной деятельностью индивидов. Как писал Г. Лебон: «Исчезновение сознательной личности и ориентирование чувств и мыслей в известном направлении – главные черты, характеризующие толпу. Тысячи индивидов, отделенных друг от друга, могут в известные моменты подпадать одновременно под влияние некоторых сильных эмоций или какого-нибудь великого национального события и приобретать, таким образом, все черты одухотворенной толпы»<sup>28</sup>.

Ортега-и-Гассет, характеризуя состояние общества XX века, определил его как «динамическое» и «меняющееся», введя в использование термин «человек массы»<sup>29</sup>. Экономика индустриального общества действительно стала эффективно удовлетворять индивидуальные потребности, желания каждого покупателя, унифицировав при этом его вкусы и сделав более податливым для внешних манипуляций, воздействий и внушений.

В 1980 году вышла программная работа Э. Тоффлера «Третья волна», в которой ученый отметил постепенный переход общества в постиндустриальную фазу, базирующуюся на знаниях и высоких технологиях. Исследователь

---

<sup>28</sup> Лебон Г. Психология народов и масс. СПб.: Макет, 1995. С. 110.

<sup>29</sup> Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М.: АСТ, 2003. С. 18.

охарактеризовал формирующуюся культуру как «имиджевую» или «клип-культуру»<sup>30</sup>. Аргументируя свою мысль, ученый пришел к выводу, что актуальное восприятие человеком информации претерпевает значительные изменения: теперь, переключая телеканалы, он формирует свое отношение к действительности преимущественно посредством визуального видеоряда – осколков информации, собирающихся в единый эмоциональный образ в голове. Поэтому главный конфликт грядущей реальности Тоффлер определил как борьбу человека с огромными массивами информации, которую тот, в большинстве случаев, не в состоянии подробно, вдумчиво и качественно обработать.

С экзистенциальной точки зрения, уникальное, индивидуально переживаемое человеком бытие противопоставлено массовому сознанию, подчинению, обязанности «быть как все», соответствию общепризнанным нормам, шаблонам и стандартам. Таким образом, человек информационной эпохи, рефлексирующий, постоянно оглядывающийся на других, оказывается зажат в тиски депрессивных, негативных психологических состояний, которые внешне пытается скрывать от окружающих. Потеря смыслов и ценностей, по мнению Э. Фромма, приводит к тому, что человек еще сильнее ощущает свое одиночество: формирование конформной личности происходит в результате обратного влияния массовой культуры. Размышляя над тенденциями и перспективами развития общества, ученый говорит о реструктуризации ценностей: доминирующую в массе установку на обладание Фромм считал необходимым заменить установкой на бытие, что вернуло бы человеку потребность в гармоничной самореализации.<sup>31</sup>

В кинематографе этот процесс также нашел свое творческое отображение: герои фильмов довольно часто представляют собой концентрированный сгусток-воплощение наиболее острых зрительских проблем своего времени. С психотерапевтической точки зрения, кинокартина бывает успешной у аудитории в тех случаях, когда вскрывает внутренние пласты глубинных, персональных

---

<sup>30</sup> Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1999. С. 64.

<sup>31</sup> Фромм Э. Иметь или быть. М.: АСТ, 2000. С. 31-47.

переживаний наиболее актуальным и достоверным образом: зритель подсознательно хочет сопереживать персонажам, похожим на него, видеть решение проблем, которые его волнуют.

Так, в годы Второй Мировой войны ценилась принадлежность группе, а не индивидуальная самореализация: общая защищенность, единение, защита от угроз и опасности, выживание, повиновение авторитетам, героизация подвига во имя спасения коллектива, а также этические идеалы в виде дружбы, поддержки, командного духа. Позже, в 1950-70е годы проявляются другие ориентиры: теперь человек с эйфорией и энтузиазмом восстанавливает утраченную свободу, принесенную ранее в жертву. Герой-одиночка, бросающий вызов обстоятельствам, бунтарь, гангстер, ковбой, суперагент олицетворяют потребность зрителя сказать самому себе: «да, я все могу и хочу быть свободным». Начинается эпоха бунта, мощного экономического подъема, сопровождающая выбросом эмоций, адреналина, взрывом протестных настроений, яростью, гневом («Таксист» М. Скорсезе, «Заводной апельсин» С. Кубрика, «Разговор» Ф.Ф. Копполы, «Пролетая над гнездом кукушки» М. Формана, «Телесеть» С. Люмета и т.д.). Насытившись состоянием «пограничного расщепления», общество начинает искать новые, четко очерченные модели, и в 1980-90е наступает эпоха блокбастеров. Масштабные сражения, внятное разделение на добро и зло, гиперреалистичные локации, громкие звуки, удивительные миры, яркие путешествия, максимально захватывающие эмоции стали эстетическим мостом к той актуальной на сегодняшний день формации, которую многие исследователи характеризуют как «текучее общество» (*liquid society*).

Основные новации этого периода – компьютерные спецэффекты, во многом изменившие эстетику привычного, традиционного киноязыка.

Создание первого в мире фильма с искусственной цифровой постобработкой относится к 1973 году. «Мир дикого запада» (реж. М. Крайтон), совместивший в себе одновременно жанры фантастики, триллера и вестерна, повествует о гигантском тематическом парке роботов, в котором посетители

могут проводить время так, как им заблагорассудится. Процесс съемки основного материала занял 30 дней, однако в сценарии был эпизод, демонстрирующий инфракрасное зрение одного из роботов. Изначально запрос на съемку такого киноматериала Крайтон отправил в исследовательскую лабораторию НАСА, поскольку раньше никто не делал ничего подобного – по предварительным подсчетам, съемка эпизода могла занять девять месяцев и обойтись в двести тысяч долларов. Тогда режиссер делегировал задачу одному из мультипликаторов, который смог разработать специальный кинопроцесс, благодаря которому отснятый материал субъективного «видения» героя-робота был покадрово оцифрован и разделен на блоки, а затем вновь перекодирован кадр за кадром на 70-мм киноплёнку. Это был первый случай применения компьютерной графики в кино, впоследствии изменивший всю индустрию.

В фильме «Трон» (1982, реж. С. Лисбергер), повествующем о вселенной внутри гигантского компьютера, впервые была применена цифровая анимация лица актера, что стало программной вехой развития CGI (от англ. *computer-generated imagery* – изображение, сгенерированное компьютером) в кинематографе. По словам Дж. Лассетера, создателя полнометражного мультипликационного фильма «История игрушек» (1995), на обработку каждого кадра которого уходило от четырех до тринадцати часов времени, создание «Трона» открыло прямую дорогу к появлению «Истории игрушек» и всей последующей компьютерной мультипликации. В России же компьютерная графика впервые была использована в 1994 г. в фильме Н. Михалкова «Утомленные солнцем» в сцене с шаровой молнией, залетающей в дом.

Изначально спецэффекты использовались исключительно в качестве кинотрюка и лишь со временем обрели истинную художественно-эстетическую значимость. Цифровая постобработка материала позволила не просто «совершенствовать» изображение и создавать новые миры, придавая особый цвет, свет, колорит нужным эпизодам, менять размер, форму и фактуру объектов, увеличивать масштаб локаций и количество персонажей. Многие картины осознанно стали сниматься ради демонстрации эффекта «идеальной»

зрелищности, которую невозможно получить естественными средствами: «Город грехов» (2005, реж. Р. Родригес), «300 спартанцев» (2006, реж. З. Снайдер). Фильмы, снятые частично или полностью на хромакее, позволили по-новому взглянуть на киноэстетику. Как пишет М. Теракопьян: «Теперь это уже не “киноглаз” Дзиги Вертова, но “кинокисть”»<sup>32</sup> – возможность рисовать вручную на отснятых кинокадрах фактически стирает грань между фотографией (основой пленочного фильма) и цифровой живописью. «Я всегда говорил, что мы снимаем кино так, словно находимся в пещерном веке. А ведь перед кино открылись огромные возможности. Цифровое кино критикуют лишь те, кого не заботит качество фильма. Такие люди с удовольствием затормозили или остановили бы технический прогресс – если бы имели такую возможность. Цифровые технологии – это не более чем средства, расширяющие наши возможности. Они обладают более высокой степенью подвижности, чем кинопленка, и позволяют реализовать практически любой режиссерский замысел. Переход к “цифре” – все равно, что переход от фотографии к живописи или от техники к работе маслом. Это весьма непросто – перейти от более жесткой и однозначно диктующей свои ограничения системы к системе более открытой, предоставляющей больше степеней свободы в плане манипуляции изображением»<sup>33</sup> – убежден Дж. Лукас, режиссер киносаги «Звездные войны».

С появлением нелинейного (виртуального) монтажа появилась возможность камуфлирования искусственных стыков посредством многослойного наложения кадров друг на друга. Виртуальный морфинг, ставший эстетическим прорывом в плане визуальной деформации объектов в кадре и трансформации их в совершенно иные состояния, фактически размыл разграничения «аморфное – изоморфное», «целостное – дискретное». Впервые этот художественный прием применил Дж. Кэмерон в фильмах «Бездна» (1989) и «Терминатор-2» (1991) с

---

<sup>32</sup>Теракопьян М. Нереальная реальность. Компьютерные технологии и феномен нового кино. М.: Материк, 2007. С. 21.

<sup>33</sup> Орлов А.М. Будущее принадлежит цифровому кино. Исследование новой вселенной: Дж. Лукас о съемках второго эпизода «Звездных войн»//Техника кино и телевидения, №1, 2003. С. 73-74.

целью передачи эффекта текучести, изменчивости персонажей, что впоследствии стало применяться во многих фильмах жанра фэнтези. Тот же Черный дым в сериале «Остаться в живых» (2004-2010), олицетворяющий принципиальную непостижимость, загадочность и мистицизм острова, воплотил в себе идею морфинга на художественном, эстетико-концептуальном уровне, став символом, дезориентирующим зрителя в попытках постичь истину, получить ответы и разобраться в сути происходящего. Появление композитинга и дорисовки (*Matte Painting*), позволяющих искусственно совмещать два и более изображения в одном кадре, убирать лишние детали, комбинировать слои, проложило дорогу к созданию уникальных фантастических вселенных, масштабных фильмов-катастроф, динамичных экшен-фильмов, блокбастеров.

С эстетической точки зрения, многие виртуальные объекты, составляющие визуальное ядро фантастических миров, существуют исключительно в художественном пространстве, фактически являясь симулякрами, не имеющими никаких реальных физических аналогов. Драконы, зомби, вампиры, киборги, оборотни, тролли, монстры, инопланетные обитатели – все эти существа воплощают идею глобальной мультиреальности, существующей исключительно в воображении зрителей и культурном пространстве, являясь при этом своего рода фикцией, выдумкой, пустышкой. Единственное место их обитания – фантазмическая сфера коллективного бессознательного, воплощенная на экране с помощью киноязыка и цифровых технологий в виде реалистичных, узнаваемых, псевдоматериальных визуальных образов и нарративов.

Совмещение реальных людей и анимационных персонажей в одном фильме также концептуально раздвинуло границы изображаемых жанров, обогатив языковую палитру: «Кто подставил кролика Роджера» (1988, реж. Р. Земекис), «Маска» (1994, реж. Ч. Рассел), «Каспер» (1995, реж. Б. Сирберлинк), «Космический джем» (1996, реж. Д. Питка) воплотили идею синтеза и взаимопроникновения реальности и виртуальности друг в друга.

Введение цифровых двойников, дублеров актеров позволило снимать не только сверхопасные сцены, но и «омолаживать» звезд, а также «воскрешать»

образы культовых героев. Так произошло с Брюсом Ли после гибели во время съемок фильма «Ворон» (1994, реж. А. Пройас), Лоуренсом Оливье, появившемся в фильме «Небесный капитан и мир будущего» (2004, реж. К. Конран) через 15 лет после своей смерти, Одри Хепберн, «вернувшейся» в рекламе шоколада в 2013 году, Полом Уокером в фильме «Форсаж-7» (2015, реж. Дж. Ван), Питером Кушингом в «Изгой-один. Звездные войны» (2016, реж. Г. Эдвардс), а также другими артистами. Технология захвата движения Motion Capture раскрыла новые возможности создания фэнтезийных персонажей, что нашло применение в таких картинах, как «Последняя фантазия: духи внутри» (2001, реж. Х. Сакагути, М. Сакакибара), экспериментальных работах Р. Земекиса «Полярный экспресс» (2004), «Беовульф» (2007), «Рождественская история» (2009), фильмах П. Джексона «Властелин колец» (2001-2003), «Кинг Конг» (2005) и других.

Следовательно, графика в кино – один из важнейших этапов исторического развития киноязыка, такой же, как появление звука и цвета. Граница между реальным и виртуальным, действительным и воображаемым с появлением спецэффектов практически стерлась, а применение цифровых технологий усилило стремление мейнстрим-художников к техническому совершенству, гиперреалистичному киноизображению и звуку, пределов развития которым не существует. Таким образом, яркие миры и идеальная «стерильность» кинокартины часто становятся отдушиной для массового зрителя, живущего в пространстве рутинной повседневности.

Однако обратная сторона «кибер-медали» заключается в том, что фрустрация сильнее всего подпитывается именно современными технологиями, несоответствие воображаемого и реального лишь усиливает дисгармонию. Красивые картинки-лоскуты временно привлекают к себе, но не решают базовых психологических проблем, с которыми приходится сталкиваться современному человеку в ежедневном формате. С одной стороны, он имеет неограниченный доступ к информации, возможность попасть в любую точку мира и купить любой предмет, а также общаться с другими людьми через интернет в любой момент времени; с другой – с ускорением коммуникации и вседоступности информации

теряются интимные, близкие отношения, связи обесцениваются, происходит телесная десенсибилизация. Любая информация есть в Google, поисковая машина выступает в качестве «суррогата матери» – огромной, холодной, безжизненной. Система говорит: «Не думай, не чувствуй, не беспокойся. Развлекайся. Лучше смотри в меня и получай информацию – ее много».

Таким образом, «дети», вырастая, неминуемо вступают в конфликт с внешним физическим миром, не могут полностью принять его. Уровень тревожности и непостоянства внешней среды слишком высоки, поэтому проще притупить свою чувствительность, анестезировать ощущения. «Клипное мышление» подразумевает распыление на внешние стимулы, невозможность сфокусироваться на чем-то одном, постоянное сравнение себя с другими, более успешными и привлекательными индивидами, что становится основой для актуальных в современном мире депрессий, панических атак, прокрастинации, психосоматических расстройств. Ф.С. Перлз, основатель гештальт-терапии, так характеризует психологическое состояние «текучего» общества: «Современный человек живет на низком уровне жизненной энергии. Он превратился в тревожащийся автомат. Мир предлагает ему много возможностей для более богатой и счастливой жизни, он же бесцельно бродит, плохо понимая, чего хочет, и еще хуже – как этого достичь. Он не испытывает возбуждения и пыла, отправляясь в приключение жизни. Он либо скучает, сохраняя каменное лицо, либо раздражается. Он, кажется, потерял всю свою спонтанность, потерял способность чувствовать и выражать себя непосредственно и творчески. Он хорошо рассказывает о своих трудностях, но плохо с ними справляется. Он сводит свою жизнь к словесным и интеллектуальным упражнениям, но топит себя в море пустых слов. Он тратит массу времени, чтобы восстановить прошлое или определить будущее. Временами он даже не сознает того, что в данный момент делает»<sup>34</sup>.

Причина проявления таких симптомов – раздробленный постмодернистский фон, в котором трудно найти хоть какую-то опору, в котором нет

---

<sup>34</sup> Перлз Ф. Гештальт-подход. Свидетель терапии: Пер. с англ. М.: Либрис, 1996. С. 14-38.

принадлежности, а есть только высокий уровень неосознаваемого волнения, кризис ценностей. Ощущается острая нехватка теплоты, поиска глубинных доверительных отношений, укоренения. В обществе XXI века на фоне массовости контактов человек создает свое идеальное «селфи», тщательно ретушируя его, и, чтобы ощутить себя богом в виртуальности, выкладывает в социальную сеть. Это становится средством подсознательной борьбы с бессмысленностью существования и истинным, глубинным одиночеством.

Фиксация мгновений для того, чтобы сохранить их, наглядно демонстрирует страх человека перед текучестью современной жизни, старание остановить ускользающее время. Как отмечает С. Сонтаг: «Фотография в последнее время стала таким же популярным развлечением, как танцы и секс. А это значит, что она, как и любая форма массового искусства, перестает восприниматься большинством людей как искусство, превращаясь в социальный ритуал, в способ избавления от тревог, в инструмент власти. Благодаря совершенствованию техники все шире стал распространяться взгляд на мир как на совокупность потенциальных фотографий»<sup>35</sup>. Философ В. Беньямин, интерпретируя фотографию как социальный миф, писал: «В эпоху технической воспроизводимости произведение искусства лишается своей ауры. Этот процесс симптоматичен, его значение выходит за пределы области искусства. Репродукционная техника выводит репродуцируемый предмет из сферы традиции. Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым. А позволяя репродукции приближаться к воспринимающему ее человеку, где бы он ни находился, она актуализирует репродуцируемый предмет. Оба эти процесса вызывают глубокое потрясение традиционных ценностей»<sup>36</sup>. Иными словами, выстраивается следующее пространственно-временное самоощущение человека: существовать – равно быть сфотографированным, а

---

<sup>35</sup> Сонтаг С. О фотографии. М.: Ad Marginem, 2012. С. 141.

<sup>36</sup> Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе. М.: Медиум, 1996. С. 17.

сфотографировать – равно приписать объекту съемки статус реального, существующего.

Сегодня технологии стали фактическим «продолжением» человека, средством расширения физиологических и интеллектуальных способностей, взяли на себя роль «трости в руке»: использование любого гаджета вызывает зависимость, предполагающую максимально полную интерактивную связь устройства с пользователем. Потеря или поломка устройства – ощущение инвалидности. Грань, где заканчивается телевизор, телефон, ноутбук, и начинается фотоаппарат, музыкальный плеер, видеопроигрыватель практически стерлась. Активно разрабатывается концепция внедрения «умного дома», в котором техника самостоятельно будет обеспечивать комфортное существование человека и автономную работу всех бытовых приборов. «Любое изобретение и технология представляют собой внешнюю проекцию или самоампутацию наших собственных физических тел, и такое расширение вовне требует, помимо прочего, новых пропорций, новых равновесий между другими органами и расширениями тела»<sup>37</sup> – заключает М. Маклюэн. Технологический «хвост» в современном мире все чаще виляет «собакой», поскольку можно «доверить свой интеллект машине – освободиться от всякой претензии на знание»<sup>38</sup> – пишет Ж. Бодрийяр.

По мнению шведского философа Н. Бострома, XXI век – начало эпохи перемен: «Постчеловек (*posthuman*) – это потомок человека, модифицированный до такой степени, что уже не является человеком. Постлюди могут оказаться полностью искусственными созданиями или результатом большого числа изменений и улучшений биологии человека. Некоторые постлюди могут даже найти для себя полезным отказаться от собственного тела и жить в качестве информационных структур в гигантских сверхбыстрых компьютерных сетях. Иногда говорят, что мы, люди, не способны представить себе, что значит быть постчеловеком. Их дела и стремления могут оказаться так же недоступны нашему

---

<sup>37</sup> Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / перевод с английского В. Г. Николаева. М.: Гиперборея, 2007. С. 54.

<sup>38</sup> Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. М., 2000. С. 76.

пониманию, как обезьяне не понять сложности человеческой жизни»<sup>39</sup>. З. Фрейд в «Недовольстве культурой» писал: «Человек стал, так сказать, богом на протезах, величественным, когда употребляет все свои вспомогательные органы, но они с ним не срослись и доставляют ему порой еще немало хлопот. Грядущие времена принесут новые, непредставимые сегодня плоды прогресса в этой области культуры, они сделают еще большим его богоподобие. Однако мы не должны забывать, что при всем своем богоподобии современный человек не чувствует себя счастливым»<sup>40</sup>. «Чем больше вокруг нас сложной техники, тем больше нам нужна человечность»<sup>41</sup>.

Можно предположить, что развитие технологических новаций и систем виртуальной реальности со временем приведет к тому, что любой «фильм» будет органически имплицирован в персональный мир индивида, а общественные кинотеатры станут пережитком прошлого. Когда произойдет подобная трансформация, основанная на максимальной индивидуализации просмотра, – неизвестно, однако уже сейчас видны отдельные предпосылки, задающие вектор развития кинематографии в сторону подобных виртуальных экспериментов.

Подытоживая, на данный момент следует выделить **три глобальных тенденции**, которые могут изменить характер кинематографа в ближайшем будущем и зачатки которых можно наблюдать уже сегодня, что должно быть подвергнуто пристальному и подробному анализу:

1. Тенденция к индивидуализированному просмотру с мобильных гаджетов и десктопов: развитие интернет-технологий и их влияние на киноязык.
2. Тенденция к популяризации интерактивных форм: уход от реальности в игровую действительность.

---

<sup>39</sup> Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. С. 442.

<sup>40</sup> Фрейд З. Недовольство культурой // Фрейд З. Психоанализ. Религия. Культура. М., 1992. С. 90.

<sup>41</sup> Нейсбит Дж., Нейсбит Н., Филипс Д. Высокая технология, глубокая гуманность: Технологии и наши поиски смысла. М., 2005. С. 83.

3. Тенденция к получению объемных ощущений и ярчайших, неизведанных в реальном мире впечатлений: развитие иммерсивного кинематографа и VR-погружений.

## ГЛАВА 2. СЕТЕВАЯ КОММУНИКАЦИЯ И ЕЕ ПРОИЗВОДНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, МОДИФИЦИРУЮЩИЕ ЭСТЕТИКУ КИНОЯЗЫКА<sup>42</sup>

### 2.1. Веб-сериал как современный феномен

В связи с популяризацией Интернета, увеличению количества абонентов и появлению стандартизированных протоколов TCP/IP, HTTP, HTML мультимедийное вещание (*streaming media*) в XXI веке стало широкодоступным для массового круга зрителей. Пользуясь стриминговыми сервисами, пользователь больше не зависит от момента трансляции, а может сам выбирать то или иное время просмотра, при этом получая широкое разнообразие медиа-контента: музыка, видео, игры, литература, программное обеспечение, расположенные на удаленных облачных серверах, могут потребляться с помощью любых устройств. Мультимедийная компания Netflix, один из гигантов цифровой индустрии, всего за три года смогла занять лидирующее положение на рынке: «Мы считаем, что наши крупные инвестиции в контент окупаются в десятки раз»<sup>43</sup>.

Подобная зависимость современного человека от технологий творчески осмыслена и изображена в сатирическом сериале-антологии «Черное зеркало» (2011-2018). Ч. Брукер, создатель проекта, в одном из своих интервью так представляет краткий синопсис: «Если технологии – это наркотики, а они действительно похожи на наркотики, то каковы будут побочные эффекты? Пограничная область между наслаждением и дискомфортом и есть место действия моего драматического сериала “Черное зеркало”. Вы найдёте чёрное зеркало на каждой стене, на каждом столе, в каждой ладони: холодный и

---

<sup>42</sup> Положения главы нашли отражение в публикации диссертанта: Новиков В.Н. Десктоп-фильмы. Читать или смотреть? // Вестник ВГИК. 2017. № 32. С. 102-112.

<sup>43</sup> Balakrishnan A. Netflix jumps more than 8% after adding more subscribers than expected // CNBC // URL.: <https://www.cnbc.com/2018/01/22/netflix-earnings-q4-2017.html> (дата обращения: 15.03.2019).

блестящий экран телевизора, монитора, смартфона»<sup>44</sup>. Так, в эпизоде 1x02 «15 миллионов заслуг» показано антиутопическое общество, живущее по принципам глобального развлекательного шоу талантов (по факту, тюрьмы), в котором каждый человек ежедневно должен крутить педали для зарабатывания виртуальных монет; в эпизоде 3x03 «Заткнись и танцуй» – как мошенники шантажируют своих жертв через смартфоны; в серии 3x01 «Нырок» – реальность, в которой социальный рейтинг (количество «лайков») влияет на действительную репутацию в жизни. Эти и другие серии рисуют различные картины предполагаемого будущего.

Характерная особенность эпохи постмодерна, из которой общество, по сути, не вышло до конца<sup>45</sup>, заключается в отождествлении с «именем “усталой”, “энтропийной” культуры, отмеченной эсхатологическими настроениями, эстетическими мутациями, диффузией больших стилей, эклектическим смешением художественных языков. Рефлексия по поводу модернистской концепции мира как хаоса выливается в опыт игрового освоения этого хаоса, превращения его в среду обитания человека культуры. Возникнув прежде всего как культура визуальная, постмодернизм в архитектуре, живописи, кинематографе, рекламе сосредоточился не на отражении, но на моделировании действительности путем экспериментирования с искусственной реальностью – видеоклипами, компьютерными играми, диснеевскими аттракционами. Эти принципы работы со “второй действительностью”, теми знаками культуры, которые покрыли мир панцирем слов, постепенно просочились и в другие сферы, захватив в свою орбиту литературу, музыку, балет»<sup>46</sup>.

С эстетикой постмодернизма также напрямую связано понятие гипертекста, ставшее предтечей сетевой литературы (*сетературы*) в виртуальном пространстве. Такие художественные произведения, как «Улисс», «Поминки по

<sup>44</sup> Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction // The Guardian// URL.: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> (дата обращения: 15.03.2019).

<sup>45</sup> Современная постнонклассика синтезирует в себе все лучшее, что было накоплено многовековой классикой и нонклассикой XX в. – *Прим. автора.*

<sup>46</sup> См.: Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. С. 11-12.

Финнегану» Дж. Джойса, «Сад расходящихся тропок» Х. Борхеса, «Игра в классики» Х. Кортасара, «Хазарский словарь» М. Павича, «Бесконечный тупик» Дм. Галковского и другие, фактически стали прообразом интерактивного гипертекста в Интернете, представляющего собой глобальный межкультурный интерфейс, определенный бесконечным количеством ссылок, поиском по ключевым словам, произвольными переходами между сайтами, мозаичностью. «Позвольте мне ввести слово «гипертекст» для обозначения совокупности письменного или изобразительного материала, взаимосвязанного таким сложным образом, что его невозможно было бы удобно представить или отобразить на бумаге. Он может содержать резюме, карты содержания взаимосвязей, может включать в себя аннотации, дополнения и сноски от учёных, которые его изучили»<sup>47</sup> – говорит в 1965 году автор термина, Т. Нельсон. Таким образом, информация, организованная по принципу гипертекста, поступает к пользователю-зрителю в произвольном порядке, окончательно складываясь в общую картину в голове (или не складываясь), а само взаимодействие с ней напоминает игру.

Исследуя феномен гипертекста, У. Эко приходит к выводу, что компьютер больше возвращает пользователя к традиционному типу чтения, чем уводит от него: электронный дисплей – идеальная книга, разбитая внутри себя на виртуальные страницы и стимулирующая самостоятельный творческий поиск: «Безусловно, компьютер – орудие для производства и переработки образов, и так же безусловно, что инструкция нам дается в образе неизбежной иконки. Новое поколение детей из-за компьютера научилось читать с дикой скоростью, и сейчас тинэйджер читает быстрее, чем профессор университета – вернее, профессор читает медленнее, чем тинэйджер. Недавно единственным способом учить языки, кроме путешествий, были учебники. А сейчас дети смотрят фильмы на языке. То же и с географией. Я в детстве узнавал об экзотических странах из Жюль Верна. Мои дети в раннем возрасте уже знали больше меня. Проблему надо ставить

---

<sup>47</sup> Nelson T.H. A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate. Proceedings of the ACM Twentieth National Conference, Pittsburg, Pennsylvania, 1965. P. 32.

иначе. Не надо противопоставлять визуальную и вербальную коммуникации, а надо совершенствовать и ту, и эту. Мы, скорее всего, движемся к обществу с более значительным уровнем свободы, и в нем свободное творчество будет сосуществовать с интерпретацией текста. Но не надо говорить, что мы заменили одно другим. Пусть будет и то, и другое»<sup>48</sup>.

По принципу гипертекста построен один из крупнейших сериалов начала XXI века «Остаться в живых» (2004-2010), в полной мере отразивший вопросы, волнующие представителей «текущего» общества *liquid society*. За шесть лет своего существования проект на концептуальном уровне «обсудил» со зрителями такие понятия, как: природа лидерства, мифологическое сознание, вопросы эсхатологии, поиск предназначения, библейские мотивы, путешествия во времени, совпадение и судьба, природа чуда, трагедия познания, убийство и расплата, индивидуализм – коллективизм, наука – религия, духовное – телесное, прекрасное – безобразное, богоискательство, смысл существования, вера, игра, свобода, любовь и другие. Подобный синтез-варево из различных учений, концепций, отсылок, мистических догадок, фантастических образов и реальных человеческих взаимоотношений объединил вокруг себя множество единомышленников, пытающихся разгадать все тайны острова. Нелинейная запутанная структура с флешбэками и флешфорвардами, обрывающееся повествование в конце каждой серии на клиффхэнгере (от англ. *cliffhanger ending*), накаляющем зрительское ожидание следующего кусочка информации до предела, породили помимо первичного изобразительно-художественного уровня вторичный текстовый, ставший неотъемлемой частью общего художественного впечатления: форум [Lostfilm.ru](http://Lostfilm.ru) в русскоязычном виртуальном пространстве. Аналогичная ситуация произошла с третьим сезоном сериала «Твин Пикс» (2017, реж. Д. Линч).

Фанатский форум – живое объединение пользователей, интерпретирующих увиденное. Именно они создают «интернет-мемы», любительские сочинения по мотивам обсуждаемого произведения, делятся официальными новостями со

---

<sup>48</sup> Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 1998. №6-7. С. 17.

съемок, участвуют в опросах, пытаются предугадать развитие сюжета, дискутируют друг с другом, отстаивая и аргументируя свою точку зрения. Их заинтересованность теми или иными сюжетными линиями, симпатии и антипатии по отношению к персонажам могут оказывать влияние на ход проекта, если создатели учитывают мнение своей аудитории. Таким образом, веб-пространство активно формирует продуцируемый для него материал.

Особенно отчетливо эта тенденция видна, если проанализировать строение гигантского видеохостинга YouTube, на котором изображение (видеоконтент) и текст (комментарии) эстетически взаимодополняют друг друга.

Согласно статистике, собранной агентством «We are Social» и сервису «Hootsuite»<sup>49</sup>, мировая аудитория Интернета на 2019 год составляет 4,39 млрд. человек, из которых 3,48 млрд. зарегистрированы в социальных сетях. Только за предыдущий год аудитория Сети увеличилась на 366 миллионов (наибольший рост показал азиатско-тихоокеанский регион), за пять лет прирост составил 1,9 млрд. человек. В России находится 109,6 млн. пользователей, общий уровень проникновения Интернета составляет 76%. По данным Международного союза электросвязи, понадобилось шестнадцать лет, чтобы количество пользователей достигло первого миллиарда, второй миллиард присоединился к сети уж за шесть лет, а сегодня паутина растет со скоростью один миллиард в 2,7 года. Более половины проводимого времени в сети приходится на смартфоны, 6 часов и 42 минуты люди в среднем проводят онлайн ежедневно. Десятка самых посещаемых веб-сайтов мира выглядит следующим образом («Vk.com» занимает 16-е место):

1. Google.com
2. YouTube.com
3. Facebook.com
4. Baidu.com
5. Wikipedia.org

---

<sup>49</sup> Сергеева Ю. Вся статистика Интернета на 2019 год - в мире и в России // WebCanape // URL.: <https://www.web-canape.ru/business/vsya-statistika-interneta-na-2019-god-v-mire-i-v-rossii/> (дата обращения: 20.02.2019).

6. Yahoo.com
7. Twitter.com
8. Pornhub.com
9. Yandex.ru
10. Instagram.com

В России пятерка самых популярных веб-сайтов, пользующихся наибольшим спросом, выглядит так:

1. Vk.com
2. Yandex.com
3. YouTube.com
4. Google.com
5. Mail.ru

Ежемесячно видео смотрит 92% пользователей Интернета, следовательно, в начале 2019 года более 4 миллиардов человек по всему миру являются потребителями онлайн-видеоконтента.

Изначально YouTube позиционировал себя исключительно как сервис для хранения и воспроизведения видеофайлов, однако со временем, благодаря простоте и удобству использования, также вобрал в себя функции социальной сети. Музыкальные видеоклипы, авторские блоги, новости, юмористические ролики, слайд-шоу, интервью, трейлеры, образовательные передачи, фильмы, а также разнообразные видеозаписи составляют контентное ядро и визуальное наполнение данного портала. Отдельным феноменом, снискавшим популярность у современного зрителя, стала художественная форма веб-сериала.

Голливудский сериал «Четверть жизни» (2008-2009), повествующий о судьбах, творческих поисках и переживаниях молодых людей двадцати пяти лет, стал первой попыткой трансформации тележанра и транспортировки его на пространство интернет-платформы. В каждой серии (длительностью восемь минут) главная героиня Дилан Кригер, работающая в глянцевого журнала Attitude, параллельно с основными действиями ведет собственный видеодневник. Продюсеры проекта М. Херковитц и Э. Цвик приняли решение сделать сериал

специально для Интернета, чтобы попытаться максимально сблизить персонажей со своей целевой аудиторией, что позволило зрителям комментировать происходящее, вступать в переписку с актерами и даже влиять на содержание последующих серий. Однако затем, при попытке копирования проекта на телеканал NBC, создатели столкнулись с крайне низким рейтингом: концепция «условной искренности», работающая в Интернете, оказалась совершенно недееспособной на телеэкране.

Аналогичная ситуация произошла с проектом «+100500» (2010-2015), название которого отсылает к энергичному согласию с высказыванием другого участника в блоге или на форуме. Драматургия сериала строится на том, что автор делает юмористические обзоры на различные популярные видеоролики, иронично комментируя наблюдаемое. Каждый выпуск посвящен разбору четырех актуальных сюжетов, съёмка синхрон велась на фоне пестрого леопардового покрывала. В одной из серий было анонсировано появление интерактива со зрителями: пользователи оставляют комментарии с шутками в момент просмотра, а самые оригинальные и забавные автор освещает в следующем выпуске. Также поощрялась присылка видеозагадки с необычным предметом, в то время как остальные участники должны были отгадать его. Впоследствии веб-проект было решено перенести на телеэкран: на канале «Перец» («Че») выпуски были перемонтированы в компиляцию из разных эпизодов, вся ненормативная лексика была цензурирована. «Перец» сделал программу с участием YouTube-проекта «+100500», и у неё низкие рейтинги, ниже средней доли канала. Это значит, что те, кто смотрел «+100500» в сети, не готовы смотреть телевизор, а телезрители, в свою очередь, не приняли этот интернет-продукт»<sup>50</sup> – дал экспертную оценку продюсер А. Цекало.

Таким образом, веб-сериал как жанр обрел свою собственную, уникальную эстетическую значимость, отличную от телевизионной и киноэкранный, предполагая одновременное соблюдение **двух ключевых факторов**: 1.

---

<sup>50</sup>Овсянникова А. Александр Цекало: «Быков – вот позиция, а все остальное – поза» // F5.ru // URL.: <http://f5.ru/freshf5/post/391424> (дата обращения: 20.02.2019).

Драматургическое объединение нескольких серий (линейная или дискретная последовательность изложения); 2. интерактивность смотрящих зрителей (возможность комментирования контента «здесь и сейчас»).

Растущая популярность данного формата определила многообразие художественных направлений, которые можно свести к следующей авторской классификации, предлагающей дробление единого понятия на **три категории**:

1. Жанровая форма (как веб-сериал).
2. Мульт-андеграунд (как веб-сериал).
3. Авторский видеоблог (как веб-сериал).

**Жанровая форма.** В данном случае имеет место экспериментирование с классическими жанрами и их перенос в формат прямого транслирования на виртуальной интернет-платформе. Учитывая «клиповость» мышления современного массового зрителя, создатели ориентируются на невысокую временную продолжительность серий: хронометраж обычно колеблется от одной минуты до двадцати. Эстетико-художественные особенности данного направления позволяют работать с разным материалом. Так, продолжая традиции мокьюментари и псевдодокументальности, одним из веб-сериалов в жанре ужасов стала работа «Мраморные шершни» (2009-2014), основанная на интернет-мифе о Слендермене («тонком» человеке, похитителе детей). Девяносто записей, представляющие собой обрывки плохого качества, искаженные помехами, после обретения популярности легли в основу последующих полнометражных фильмов о данном персонаже.

Любопытной попыткой передать мистико-элегическое настроение представляется веб-сериал «Брайт Фоллс» (2010), состоящий из шести серий и снятый в тональности линчевского «Твин Пикса». Брайт Фоллс – небольшой городок, притягивающий своей загадочностью и ей же пугающий: обрывистость эпизодов тождественна внутреннему состоянию главного героя (журналиста Джейка Фишера), приехавшего в город ради интервью. Однако с каждой серией герой все больше теряется в лабиринтах собственного разума, ощущая на себе влияние потусторонних сил, живущих в местных лесах.

Ситкомы «Гильдия» (2008-2013) с Фелицией Дэй и «Веб-терапия» (2011-2015) с Лизой Кудроу, построенные на импровизации, сближают зрителей с забавными происшествиями во время онлайн-трансляций героинь. Закадровый смех полностью отсутствует, что является нарушением канона, поскольку действие развивается исключительно через Интернет. Сериал «Гильдия» завоевал сразу несколько наград, а также удостоился премий «Лучший комедийный веб-сериал», «Лучший состав исполнителей», исполнительница главной роли Фелиция Дэй получила звание лучшей актрисы. В жанре молодежной комедии снят веб-сериал «Высшая школа видеоигр» (2012-2014), посвященный историям подростков и виртуализации их взаимоотношений. «Смертельная битва: наследие» (2011-2013) – боевик, снискавший зрительскую популярность сразу же после появления первой серии: эпизод набрал 3,6 миллионов просмотров на YouTube и стал самым просматриваемым видеороликом в Великобритании, Швеции, России и Австралии на тот момент.

Веб-сериал как социальный эксперимент, исследующий вовлеченность и влияние зрителей на демонстрируемый контент, был поставлен в 2011 году и получил название «Inside». Данный проект, представляющий собой социальный триллер, был поделен на несколько сегментов в различных социальных сетях, включающих YouTube, Facebook и Twitter. Главная героиня – девушка двадцати четырех лет, Кристина Перассо, оказалась похищена и теперь просыпается в незнакомой комнате. Единственное, что у нее есть – доступ к ноутбуку. Используя прерывистый сигнал Wi-Fi, она пишет друзьям, близким и наблюдающей за ней аудитории через социальные сети, перечисляя различные улики, факты, фотографии и видео, чтобы помочь зрителю выяснить, где она находится, кто похититель, как можно выбраться и с какой целью было совершено преступление: данный проект практически полностью размывает грань между играми, социальными сетями и голливудским кинопроизводством.

Виртуальные аватары в социальных сетях и человек, с легкостью меняющий их наподобие масок, стали темой фэнтези-мелодрамы «Красота внутри» (2012, реж. Др. Доримус). В шести коротких эпизодах рассказывается история Алекса,

который каждое утро просыпается в новом теле. Герой ведет ежедневный видеодневник, в котором фиксирует все свои мысли, чувства и переживания, размышляя о невозможности осознать свою истинную сущность, принять изменчивую телесность, постичь смысл происходящего, найти хоть какую-то опору. Каждый день новое лицо – старик, юноша, ребенок, девушка, женщина – Алекс не просто видит проблемы общества, он самостоятельно проживает их. Так продолжается до тех пор, пока герой не встречает девушку, в которую влюбляется, а она, не сразу приняв его «красоту внутри», становится константой, останавливающей превращения. Таким образом, проблема, поднятая данным веб-сериалом, иллюстрирует непостоянство, хаотичность, эклектичность современного мира и действительно актуальна для «текучего» общества liquid society.

Наконец, научно-популярный сериал «1968. Digital» (2018, реж. М. Зыгарь), позиционируемый как первый сериал для мобильных телефонов, в каждой серии повествует о реальном герое 1968-го года через экран смартфона, который мог бы у него быть. Сорок эпизодов представляют собой ироничную фантазию на тему того, как Г.Г. Маркес пишет «Сто лет одиночества» в заметках на телефоне, у «Битлз» есть общий чат в мессенджере, М. Джаггер размещает композиции в облачном сервисе, Ю. Гагарин общается с подписчиками в социальной сети, Э. Уорхол выкладывает фотографии со своих выставок в Instagram и т.д. Все цитаты, видео и фото подлинные: «Тот формат, который мы выбрали, физически погружает зрителя в события. Это такой простой ход, который позволяет подглядеть, что происходит в мире героя серии, и таким образом оказаться буквально на его месте»<sup>51</sup> – говорит режиссер М. Зыгарь. Проект транслируется одновременно в России, США и Франции.

Таким образом, наблюдается довольно широкая палитра для творческих поисков и актуальных экспериментов в данном художественном направлении.

---

<sup>51</sup> Симакова Т. Год, когда все началось: как устроен сериал для телефонов «1968» // The Village // URL.: <https://www.the-village.ru/village/weekend/premiere/310317-proekt-1968> (дата обращения: 20.02.2019).

**Мульт-андеграунд.** В отличие от классической анимации, многие мультфильмы в Интернете выполняются с помощью технологии «Flash» (от англ. «вспышка», «мгновение»), сфера применения которой достаточно широка: данный вид мультипликации используется также для создания различных заставок, сайтов, баннеров, презентаций, рекламных объявлений, роликов, игр, открыток. Размер получающихся артефактов минимален, а стабильность работы не зависит от разрешения экрана пользователя, что является одним из ключевых требований, предъявляемых к интернет-проектам. Это сделало мировую паутину более интерактивной и динамичной: именно благодаря данной технологии создание и последующая популяризация анимации стали доступны не только узкоспециализированным профессионалам, но и миллионам обычных пользователей.

Одними из первых веб-сериалов, выполненных в этой технологии, стали «Масяня» (2001-2006), «Магазинчик БО» (2003), написанные и озвученные О. Куваевым. Оба проекта насыщены юмором, социальной сатирой, оптимизмом: «Новшество состояло в том, что тогда Интернет был практически нем и состоял в основном из текстов. Мульты же “во флеше” неожиданно оживляли сеть»,<sup>52</sup> – комментирует зрительский успех автор проекта. Основные события сериалов разворачиваются преимущественно в Санкт-Петербурге, иногда – в Москве, действующие персонажи – лица студенческого возраста с большой овальной головой. Графический дизайн выполнен в примитивистско-дадаистском стиле.

Наиболее оригинальным художественным высказыванием в данной категории представляется веб-сериал «Mr. Freeman» (2009-2017, реж. В. Пономарев). Основное содержание эпизодов – монологи мрачного анимационного персонажа, построенные по принципу ассоциативного монтажа, в провокативной манере критикующие образ жизни современного обывателя. Каждый ролик появлялся в сети в нехронологическом порядке, в ироничном ключе обыгрывая различные культурные архетипы, символы, ценности и

---

<sup>52</sup> Куваев О. История проекта «Масяня» // Mult.ru // URL.: <http://www.mult.ru/main/about/history/> (дата обращения: 20.02.2019).

известные цитаты. В первой же серии «А ты уверен в том, кто ты такой, и что ты существуешь?» герой, являющийся фактическим симулякром, начинает вести интерактивный диалог со зрителем: «Я сам себя создал, сам все подчинил, существую по-настоящему, мыслю и свободен от стереотипов. А вы? Если вы, зажатые рамками быта и работы, настоящие – попробуйте доказать это, чтобы называть себя живыми. Скорее, это вас можно назвать скороспелым плодом чьей-то фантазии. Или я неправ?». Данный прием, разрушающий четвертую стену, деконструирует классическое взаимоотношение зрителя и наблюдаемого. Как пишет Ж. Деррида: «Движение деконструкции не сводится к негативным деструктивным формам, которые ему наивно приписывают... Деконструкция не ограничивается методическими процедурами, но прокладывает путь, движется вперед и отмечает вехи. Ее письмо не просто результативно, оно производит новые правила и условности ради будущих достижений, не довольствуясь теоретической уверенностью в простой оппозиции результат – констатация. Ход деконструкции ведет к утверждению грядущего события, рождению изобретения. Ради этого необходимо разрушить традиционный статус изобретения, концептуальные и институциональные структуры. Лишь так возможно вновь изобрести будущее»<sup>53</sup>. Речь идет не о локальных открытиях, но об изобретении нового мира, новой среды обитания, новых желаний на фоне исчерпанности, усталости, отработанности деконструируемых структур. В дальнейшем, многие серии проекта появляются в качестве ответов на комментарии зрителей, заставляя их еще активнее переосмысливать свои ценности и порождая новые цепочки дискуссий.

**Авторский видеоблог.** Ориентация на зрителя сближает контент, размещенный на YouTube, с телевизионным, однако имеется ряд существенных различий: отсутствие цензуры, четкая индивидуализация по интересам, высокая мобильность в выборе устройства, удобства времени и места для просмотра, скорость выпускаемой продукции, возможность личного зрительского высказывания и комментирования, частичное влияние на продуцируемый автором

---

<sup>53</sup> Деррида Ж. Письмо и различие. Пер. с фр. М.: Академический проект, 2007. С. 312.

видеоматериал. Основной возраст зрительской аудитории – от восемнадцати до тридцати четырех лет: в то время как телевидение все чаще воспринимается молодыми людьми в формате «фонового шума», онлайн-видео становится объектом целевого времяпрепровождения.

Любой авторский видеоблог фактически является своеобразным веб-сериалом со своей драматургией и героями. Вертикали по интересам можно детерминировать следующим образом: путешествия, спорт, здоровье, красота, бизнес, саморазвитие, развлечения, кинообзоры, знакомства, взаимоотношения, кулинария, психология, политические обзоры, образование, летсплей (прохождение видеоигр), детский контент, научно-популярные программы, интервью с известными личностями, – традиционные задачи в виде информирования, образования и развлечения остаются неизменными.

Многие каналы ведутся деятелями, так или иначе связанными с работой на телевидении, выпускающими соответствующую продукцию профессионального качества. В частности, интернет-шоу «ВДудь» (2017-Н.В.) сконцентрировано на интервью с известными деятелями культуры, политики, шоубизнеса. Гости не стеснены рамками форматов, откровенно отвечают на нестандартные, интимные вопросы ведущего, совмещающие публичную жизнь, актуальные события и частную сферу. Многие исследователи отмечают раскованность и профессионализм Ю. Дудя, индивидуальный авторский стиль, точность эмоциональных акцентов, а также непредсказуемость драматургии беседы, которая при этом всегда подчинена внутренней логике. Гостями проекта в разное время становились К. Хабенский, Н. Михалков, А. Серебряков, М. Ефремов, С. Бурунов, Д. Нагиев и другие.

YouTube – креативная веб-платформа, на которой каждый участник может самостоятельно учиться снимать передачи, быть музыкантом, журналистом, экскурсоводом, кинокритиком, учителем танцев, активным путешественником. Можно выделить **семь базовых характеристик**, с помощью которых видеоблогерам удастся собирать и удерживать в рамках своего канала огромную аудиторию:

- Планирование стратегии развития канала.
- Регулярность публикуемого контента.
- Оптимизация работы и эффективное рекламное продвижение.
- Введение элементов шоу.
- Актуальность.
- Творческая коллаборация с другими видеоблогерами.
- Максимальная вовлеченность зрителей.

Таким образом, подводя итог данному художественному направлению, следует отметить, что взаимодействие автора со зрителями-пользователями в формате веб-сериала может затрагивать не только сам исходный текст, но и личность творца, различные вкусы участников беседы, их творчество и любые другие темы – первоначальное произведение оказывается преимущественно поводом для общения. Продуктом сетевого искусства является не столько обнародованный на сайте в свободной публикации артефакт, сколько вся потенциально бесконечная цепочка реплик, порождённая этим артефактом, иными словами – сформировавшаяся вокруг данного модуса коммуникативная среда. Если культура постмодерна складывалась через иронию, сомнение во всех позитивных истинах, то теперь подобное растворение отдельного визуального текста в гипертекстовой стихии, а также произошедшую «смерть автора»<sup>54</sup> с «рождением соавтора» в киберпространстве (автором возникающей коммуникативной среды фактически являются все участники) можно трактовать как одну из ступеней перехода к постнеклассической эстетике и философии, задачей которых является постепенное обретение человеком нового смысла, структурирование хаоса, нахождение опоры, которая, не отвергая старых ценностей, должна придать им свежее адаптивное содержание. Таким образом, с актуализацией новых форм и их объективизацией, система должна выйти на более дифференцированный уровень.

Возвращаясь к позиции У. Эко, можно сделать вывод, что положительная сторона компьютеризации общества заключается в том, что накопление

---

<sup>54</sup> Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. Пер. с фр. М.: Прогресс, 1994. – 616 с.

критической массы информации уже сегодня привело к большей индивидуализации. В современном мире у многих молодых людей наблюдается усиленная тяга к самообразованию, саморазвитию, личностному росту, любознательности, максимально близкому контакту с успешными людьми, которые, в свою очередь, открыто делятся своим опытом. Закрепляется тенденция к постоянному и непрерывному обучению, сопоставлению самой разнообразной информации и аналитическому мышлению. Поскольку нет готовых ответов, человек может синтезировать их только самостоятельно, ежедневно вступая во взаимодействие с культурным интерактивным гипертекстом, вырабатывая свое собственное мнение и видение. Вызов XXI века – создание конкурентоспособной, креативной личности, не зависящей от условий, а подхватывающий «волны» и умеющей свободно «рассекать» по ним. Поскольку все сущее турбулентно, остается только один выход – создание собственного, самодостаточного, абсолютно и качественно адекватного турбулентности личностного потенциала.

## **2.2. Роль иконографических и аудиальных знаков в художественном пространстве десктоп-фильма**

Таким образом, в современном обществе Интернет, ноутбук, смартфон и другие гаджеты стали одним из важнейших условий межличностной коммуникации, дав каждому индивиду возможность оперативно делиться с миром информацией и получать что-то взамен: одобрение, «лайки», «репосты» (эквивалентные реакциям «мне нравится», «поделиться с друзьями»), комментарии, «подписки». Коллекционирование и демонстрация собственных моментов жизни, ведение личных блогов, проведение вебинаров и трансляций позволило усилить превалирование «фотографического взгляда»: любая социальная сеть отражает тенденцию к мифологизации жизни, личности, созданных сообществ и групп, к коммуникации образов, используемых для персонального удовлетворения, либо продажи различных продуктов и услуг. Фотография превратилась в способ комментирования разного рода происшествий и общественных событий, дискуссий, частных переписок. В результате у многих

онлайн-пользователей развилась специфическая потребность – превращение реального жизненного опыта в способ видения, усовершенствования его в фоторедакторе и выставления напоказ. Появились понятия «мем» (слово или изображение, деформировавшееся в популярный образ), «баян» (старая, надоевшая шутка), «челлендж» (игра-вызов, приняв который, человек обязуется выполнить задание и выложить видео в сеть), «фотожаба» (творческий коллаж изображений), «тролль» (провокация), «крипипаста» (городская легенда, циркулирующая в интернете) и другие, ставшие основой интернет-фольклора. Такие животные, как кошки, собаки и ежики (от «лица» которых даже ведутся страницы в Instagram), стали культовыми в Сети.

Подобный вуайеризм, или «подглядывание» за чужой жизнью, сближает интернет-сферу с кинематографом. Как пишет К. Метц в своей книге «Воображаемое означающее. Психоанализ и кино»: «Итак, я в кино. Я присутствую на демонстрации кинофильма. Я присутствую, как повивальная бабка присутствует при родах и в то же время помогает роженице; точно так же и я присутствую на фильме в соответствии с двойной модальностью (и в то же время единственной) – как свидетель и как помощник: я смотрю фильм и помогаю ему. Смотря фильм, я помогаю ему родиться, помогаю ему жить, поскольку именно во мне он будет жить и он создан для того, чтобы его смотрели, то есть, чтобы существовать только под взглядом зрителя. Фильм, подобно экспозиционисту, выставляет себя напоказ. Я смотрю его, но он не видит меня, видящего его»<sup>55</sup>. И далее: «Зрительский вуайеризм не нуждается в том, чтобы сам зритель был видим (в зале темно, и все видимое полностью содержится на экране). Достаточно, и даже необходимо, чтобы актер действовал так, как будто бы за ним никто не следит (а он не видит своего вуайера), словно бы он продолжал заниматься своими обычными занятиями и продолжал жить жизнью, предусмотренной сюжетом фильма; чтобы он продолжал радоваться как ни в чем не бывало в замкнутом пространстве экрана, заботясь лишь о том, чтобы не

---

<sup>55</sup> Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд. Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. С. 117.

замечать, что в одну из стен этого пространства заботливо вделан стеклянный прямоугольник и что он находится в своеобразном аквариуме, в котором разве что более темно, чем в настоящем»<sup>56</sup>. Именно в психоанализе и лингвистике Метц видит два основных источника семиологии кино – единственной, по его мнению, науки, способной дать в перспективе истинное знание о человеке.

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 частично или полностью происходит в закрытом виртуальном пространстве – на экране компьютеров, смартфонов, ноутбуков. Следовательно, необходимо ввести специальный термин, характеризующий эстетические особенности данного формата – «десктоп-фильм» (от англ. *desktop* – «рабочий стол» на дисплее), – который следует определить как фильм, действие которого разворачивается на экране электронного устройства (компьютер, ноутбук, телефон, планшет) и отражает поведение хозяина этого устройства.

Летом 2015 года на российские экраны вышел первый полнометражный фильм, действие которого полностью развивается в киберпространстве – «Убрать из друзей» (реж. Л. Габриадзе). Картина показывает взаимоотношения американских тинэйджеров, общающихся друг с другом в Интернете: они пытаются определить, кто выложил в сеть скандальное видео с одноклассницей Лорой Барнс, из-за которого девушка покончила с собой. Все действие разворачивается на экране ноутбука главной героини. Как замечает Т. Бекмамбетов, продюсер проекта, главной художественной задачей стало создание атмосферы «документальной» достоверности происходящего: «Неожиданно я понял, что то, что происходит на экране наших мониторов, отражает нашу духовную жизнь. Это как поток сознания, как закадровый голос, как описание в

---

<sup>56</sup> Там же, С. 120.

романах хороших писателей жизни и чувств героя. И поскольку я провожу большую часть жизни перед экраном компьютера и телефона, то это и есть моя жизнь, и про нее надо снимать фильмы. Я знакомлюсь, ссорюсь, влюбляюсь, работаю и так далее – все в этом окошке. Так появился этот кинематограф. Пока мы живем перед мониторами, этот кинематограф будет развиваться и расширяться»<sup>57</sup>.

Действительно, весь фильм представляет собой демонстрацию рабочего стола, он буквально создан для просмотра на портативных устройствах.

Сама по себе история не нова: призрак, преследующий своих жертв, устраивает игру на выживание, в которой погибают все. Но интересна визуальная система координат картины: одна часть действия развивается в Skype (видеоизображение с вебкамер), другая – в Facebook и текстовых сообщениях. Временами видео и текст вступают между собой в конфронтацию, что демонстрирует двойственность природы всех персонажей.

Все носят маски – благодаря этому довольно трудно понять, какие отношения на самом деле связывают героев между собой. Данная «игра в лики», или виртуальное «лицедейство», напоминает современную форму «кибер-маскарада» и носит «карнавально-площадной» характер. «В самом деле, – как пишет М. Бахтин, – карнавал не знает деления на исполнителей и зрителей. Он не знает рампы даже в зачаточной ее форме. Рампа разрушила бы карнавал (как и обратно: уничтожение рампы разрушило бы театральное зрелище). Карнавал не созерцают, – в нем живут, и живут все, потому что по идее своей он всенароден. Пока карнавал совершается, ни для кого нет другой жизни, кроме карнавальной. От него некуда уйти, ибо карнавал не знает пространственных границ. Во время карнавала можно жить только по его законам, то есть по законам карнавальной свободы. Карнавал носит вселенский характер, это особое состояние всего мира, его возрождение и обновление, которому все причастны. Таков карнавал по своей

---

<sup>57</sup> Шаинян К. Тимур Бекмамбетов: «Сотни тысяч людей умирают, а их аккаунты продолжают жить» // Republic // URL.: <https://republic.ru/app.php/posts/53161> (дата обращения: 20.02.2019).

идее, по своей сущности, которая живо ощущалась всеми его участниками»<sup>58</sup>. И далее: «В этом отношении карнавал был не художественной театрально-зрелищной формой, а как бы реальной (но временной) формой самой жизни, которую не просто разыгрывали, а которой жили почти на самом деле (на срок карнавала). В карнавале сама жизнь играет, а игра на время становится самой жизнью. В этом специфическая природа карнавала, особый род его бытия»<sup>59</sup>. Иными словами, сама суть онлайн-пространства заключается в осуществлении жизни «здесь и сейчас»: пользователь, как самостоятельный субъект, может принимать решения и «существовать» только в том случае, если рядом с фотографией его профиля горит маленький зеленый значок «онлайн».

Карнавализация окружающей действительности, по Бахтину, стимулировала и карнавализацию языка. «Особо важное значение имела отмена во время карнавала всех иерархических отношений. На официальных праздниках иерархические различия подчеркнуто демонстрировались: на них полагалось являться во всех регалиях своего звания, чина, заслуг и занимать место, соответствующее своему рангу. Праздник освящал неравенство. В противоположность этому на карнавале все считались равными. Здесь – на карнавальной площади – господствовала особая форма вольного фамильярного контакта между людьми»<sup>60</sup>. Эта простота и фамильярность речи, являющаяся отражением внутреннего, субъективного языка, согласно Н.И. Жинкину, «не обладает набором стандартных грамматических правил и даже алфавитом лексики. Она не является ни строго дискретной, ни целиком аналоговой. В ней могут появиться пространственные схемы, наглядные представления, отголоски интонации, отдельные слова и т.п.»<sup>61</sup>. При такой речи могут быть свободно потеряны целые части предложений, некоторые слова могут заменяться отдельными звуками или интонациями, «мотивами», которые могут как найти

---

<sup>58</sup>Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 12-15.

<sup>59</sup> Там же.

<sup>60</sup> Там же.

<sup>61</sup> Жинкин Н.И. Речь как проводник информации. М.: Наука, 1982. С. 36.

свое выражение во внешней речи, так и просто исчезнуть. Сокращения, пропуски, произвольная расстановка слов, словесная игра – такая речь часто аффективна и опирается, по большому счету, на внутренние эмоции.

Смайлики – симулякры подразумеваемых эмоций. Их подлинность и искренность, особенно в отображении таких знаков, как «радость» и «улыбка», часто вызывают много вопросов. Как пишет Бодрийяр, «прибегать к диссимуляции – значит делать вид, что ты не имеешь того, что у тебя есть. Симулировать – значит делать вид, что у тебя есть то, чего ты не имеешь. Притворство, или диссимуляция, оставляют нетронутым принцип реальности: разница всегда ясна, она лишь замаскирована. Симуляция же ставит под сомнение различие между “истинным” и “ложным”, между “реальным” и “мнимым”. Больной или не больной симулянт, который демонстрирует “истинные” симптомы?»<sup>62</sup>. Эта двойственность точно проиллюстрирована в фильме, ведь количество круглых скобок не всегда является объективным показателем радости отправителя. Человек никогда не знает наверняка, что чувствует собеседник, пишущий сообщение с другой стороны экрана, на самом деле, – и вообще, являются ли «друзья» друзьями в полном смысле этого слова?

Еще один вид знаков – «аватарки», те же маски, выполняющие роль самих участников в текстовых мессенджерах. Безликость же пользователя billie227 (погибшей девушки), минимализм человеческого силуэта на картинке, отсутствие конкретных черт и отстраненность сближают этот образ с одним из фольклорных персонажей традиционной культуры: с фигурой смерти – которой billie227, по сути, и является. Холодная анонимность на контрасте с другими участниками скайп-чата создает общую атмосферу психологического давления и напряжения: пугает сама «прозрачность» Интернета. Даже самые простые элементы, такие как замедление шкалы загрузки, невозможность обновления страницы, системные ошибки, подкрепленные соответствующими звуковыми сигналами (а также обычными щелчками мыши и стуком по клавиатуре) – все это работает и создает

---

<sup>62</sup> Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Постум, 2015. С. 56.

необходимую атмосферу беспокойства, нестабильности и тревожности, несмотря на практически полное отсутствие динамики самого изображения.

Другой пример – короткометражный фильм «Ной» (2013), режиссера П. Седерберга. Картина поднимает тему подростковой любви и попыток пережить неразделенное романтическое чувство. По сюжету главный герой фильма обнаруживает, что какой-то парень активно уделяет внимание его девушке в Facebook. Решив прояснить ситуацию, ревнивый молодой человек заходит в аккаунт своей подруги, где находит доказательства, меняет «статус» отношений и пишет сообщение сопернику с аккаунта девушки, при этом подписавшись своим именем, чтобы действующим лицам стало понятно, что их тайна раскрыта. Работа молодого режиссера была представлена на международном кинофестивале в Торонто в блоке студенческих фильмов и тепло встречена публикой и критиками. Любопытным в картине является прием «виртуального timelapse», с помощью которого автор изображает течение времени: зеленая батарейка на экране смартфона проходит через множественные циклы зарядок, быстро бегут часы и дни недели с 26 марта по 12 апреля. Данная метафора отражает идею, что каждый гаджет живет своей самостоятельной жизнью, лишь иногда «допуская» в себя своего персонального владельца.

В политическом десктоп-триллере «Профайл» (2018, реж. Т. Бекмамбетов) в центре сюжета – отношения английской журналистки и сирийского террориста, показанные исключительно через «жизнь экрана». Герои манипулируют друг другом, лукавят, но в то же время испытывают настоящие чувства и эмоции, постепенно превращаясь в загнанных в виртуальные рамки жертв, которым некуда деться. Фильм начинается с процесса регистрации нового аккаунта в Facebook: кто-то указывает ненастоящее имя, возраст и выбирает в качестве профиля изображение Белоснежки в хиджабе. Драматургия строится на расследовании героини схемы вербовки женщин боевиками ИГ, однако постепенно она сама запутывается в своей же игре, а антагонист посредством видеосвязи и текстовых сообщений пытается «очаровать» девушку. Действие разворачивается одновременно на разных интернет-платформах: герои общаются

через мессенджеры, видеозвонки, совершают онлайн-покупки, проверяют банковские счета, слушают музыкальные аудиофайлы и плейлисты, отражающие их внутреннее состояние, отправляют мысли-запросы в Google, – все это сказывается на развитии сюжета и раскрытии характеров. Таким образом, зрительский вуайеризм, подразумевающий подглядывание за частной перепиской, как в «замочную скважину», обострен до предела и возведен в прием. Фильм получил приз зрительских симпатий Берлинского кинофестиваля.

В детективном десктоп-фильме «Поиск» (2018, реж. А. Чаганти) география действия более обширна и выходит за рамки одного физического пространства. Основная сюжетная линия – поиск отцом пропавшей дочери-школьницы, которая не возвращается домой с вечеринки, не подходит к телефону. Герой пытается связаться сначала со школой, затем с друзьями дочери и их родителями. Замкнутое пространство работает на усиление общего драматургического эффекта: на протяжении фильма, пытаясь вычислить похитителя, глаза зрителя все время бегают по экрану в поисках подсказок. В канву повествования также вплетены контрастные комические элементы: от нелепых смайликов на весь экран до надоедающих звуков при запуске Windows.

Пропаже дочери предшествует пролог, демонстрирующий, что десктоп-фильмы могут рассказывать полноценные драматические истории. Пятиминутное эмоциональное вступление показывает, каким образом погибла жена главного героя: муж перебирает семейные фото, включает видеоролики, просматривает календари, на которых постоянно переносится дата выписки, читает письма от врачей, заглядывает в историю поиска («Как бороться с лимфомой?»). Это одновременно знакомит зрителя со всеми действующими лицами, показывает их взаимоотношения, а также обостряет последующий конфликт.

В картине, действие которой развивается исключительно на экране монитора, остро подчеркнута дистанция между поколениями и технологические ловушки, в которых может оказаться современная семья. «У нас в фильме поднимается важная тема: родители хотят знать, что делают их дети, и очень боятся, что там, в социальных сетях, что-то не так. Что ребенок живет какой-то

своей жизнью, а я не знаю, как это выяснить. Родители боятся, что не смогут углядеть за детьми. И поэтому это триллер. Кибертриллер, если можно так сказать. А дети, в свою очередь, боятся, что родители про них все узнают. Мы многое друг от друга прячем в интернете, и семья в интернете – это совершенно другая вещь»<sup>63</sup>.

Исследуя истоки направления десктоп-фильмов, следует обратиться к творчеству Л.Ф. Триера. Провозгласивший в своем манифесте «Догма-95» принципы творческого самоограничения художника и авторской самоцензуры, он создал обособленную художественную методологию, опирающуюся на 10 основных тезисов, одним из которых стал естественный и даже подчеркнуто грубый характер субъективной камеры. Хотя все цели, заявленные в манифесте, полностью реализованы не были, а его «Догма» была воспринята скорее как игра, нежели как свод незыблемых канонических правил, тем не менее, данный манифест сыграл важнейшую роль, породив целую плеяду эстетических дискурсов. Как замечает киновед П. Шепелерн, «показательным философским недостатком в аргументации является тот факт, что логичным и парадоксальным следствием “догматических” инициатив в отказе от технологий должна стать ликвидация самой камеры. Другими словами, если мы хотим избавиться от всех технологических средств, которые используются при создании фильма, то почему мы должны пощадить доминирующие? Камера представляет собой объект, который больше других противоречит естественному порядку. А как насчет актеров? Почему натура и реквизит должны быть подлинными, а люди – то есть, актеры – нет?»<sup>64</sup>. Данное замечание точно коррелирует с концепцией камеры в десктоп-фильмах (вернее, с ее частичной имитацией).

Своеобразный отказ Триера от технологических трюков привел к альтернативному поиску ходов, воссоздающих реальность: внедрению документальных элементов, введению случайных персонажей, импровизации и

---

<sup>63</sup> Шорохова Т. Тимур Бекмамбетов: «„Поиск“ — фильм о том, как устроена семья в интернете» // Kinopoisk.ru // URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/3262668/> (дата обращения: 02.04.2019).

<sup>64</sup> Shepelern P. Film According to Dogma: restrictions, abstractions and liberations. Transnational Cinema in a Global North. Detroit: Wayne State University Press, 2005. P. 77.

других. И хотя сам революционный посыл, обозначенный в манифесте, с течением времени был нивелирован, тем не менее, найденные новаторские приемы позднее адаптировались под массового зрителя и стали реализацией формы, которую в дальнейшем стал активно разрабатывать Голливуд, привнося находки датского движения в свои собственные языковые структуры (прежде всего, в зрелищный жанр хоррора).

Одним из первых таких проектов стал фильм «Ведьма из Блэр: Курсовая с того света» (1999). Выход картины, ставшей родоначальницей мокьюментари-жанра *found footage* (от англ. «найденная пленка») и собравшей рекордную сумму в прокате при минимальных бюджетных средствах, стал знаковым. Примечательно, что режиссеры Д. Мирик и Э. Санчес задолго до выхода фильма создали собственную виртуальную легенду: сайт, посвященный мистическим историям о таинственных лесах Мэриленда, с поддельными статьями из прессы, интервью и прочими сведениями, а также информацией о пропавших в 1994 году подростках – таким образом, вся рекламная компания была направлена на строгую «документальность» и «достоверность» видеоматериала. Все происходящее в кадре было импровизацией – единственными указаниями режиссеров актерам было следовать по GPS-координатам, оставленными на каждом месте привала вместе с едой и водой, и импровизировать во время переходов между этими точками, без какой-либо связи с цивилизацией. Но, несмотря на кажущуюся простоту формата, зритель стал быстро привыкать к обману. Другие картины, также в значительной степени апеллирующие к первоисточнику: «Паранормальное явление» (2007, реж. О. Пели), «Репортаж» (2007, реж. Ж. Балагера, П. Пласа), «Монстро» (2009, реж. М. Ривз), «Аполлон-18» (2011, реж. Г. Лопес-Гальего), – уже перестали восприниматься как нечто оригинальное и новое по форме. Трясущаяся ручная камера, зернистость изображения, плохое освещение, нарушенная композиция стали вполне обыденными вещами. Но с учетом влияния таких новаций, как IP-телефония и видеообращения в сети Интернет, это привело к появлению новой модификации – мокьюментари виртуального.

Взяв псевдодокументальность за основу и переместив часть действия в скайп-пространство, десктоп-фильмы активно заимствовали и другую модель, ставшую естественным выражением «лоскутности» виртуального пространства – модель постмодернистской полиэкранности.

В трилогии «Чемоданы Тульса Люпера» (2003–2004) П. Гринуэй, как художник-новатор, использует целый набор различных средств выразительности, присущих одновременно кино, телевидению и Интернету. Данную симфонию образов можно рассматривать как постмодернистскую квинтэссенцию визуальности, представляющую собой одновременно игру, движение потока сознания автора и разговор со зрителем на языке разнообразных цитат и метафор. Дискретные визуальные «лоскутки», составляющие общее полотно смыслов, выполняют каждый свою, строго отведенную ему функцию, перемежаясь друг с другом, повторяясь, исчезая. Чемодан, в качестве образа, становится одним из ярких художественных символов, определяющих тональность картины. Так Гринуэй подводит черту классическому киноискусству XX века путем эклектичного сочетания самых разнообразных элементов, утверждающих переход в новую эру – «посткино», основанное на применении новейших цифровых технологий, что, по мнению режиссера, должно полностью трансформировать язык классического кинематографа с его ограниченностью кадра.

Также прием постмодернистской полиэкранности использован в экспериментальной кинокартине «Тайм-код» (2000, реж. М. Фиггис), снятой четырьмя цифровыми видеокамерами в реальном времени. Фильм представляет собой четыре квадрата, в каждом из которых развиваются истории отдельных персонажей, объединенные общей драматургической задачей: показать пороки и страсти Голливуда. Таким образом, по форме получаются четыре однокадровых фильма в одном, в картине нет ни одной монтажной склейки, все актеры импровизируют по заранее заданному сюжету, а весь монтаж зритель производит самостоятельно, в своей собственной голове, переключаясь между разными фрагментами. Режиссер фильма выступает в качестве дирижера, направляя внимание за счет изменения громкости звука на тех или иных экранах,

синхронизируя определенные события (в частности, в сцене с землетрясением), расставляя необходимые визуальные акценты: в многослойной драме каждому персонажу отведено свое место. Для соблюдения синхронности каждый из актеров носил специальный электронный браслет, сигнализирующий о малейшем нарушении ритма. Тем самым, зритель, хоть и шокирован количеством одновременно поступающей информации, все же может уловить суть, возвращаясь впоследствии к повторному просмотру, поскольку с первого раза он просто физически не в состоянии уследить за всеми деталями. Данную киноработу можно интерпретировать как актуальную философскую попытку поймать и осознать ускользающее настоящее.

Таким образом, тема окон в виртуальный мир, образов, фантазий позволяет интерпретировать Сеть как некое глубинное n-мерное измерение, своеобразное пространство со своей системой координат, к которому пользователь (зритель) имеет прямой индивидуальный доступ, и которое он должен постигать самостоятельно, один на один, подобно чтению книги. Пространство само по себе является художественным текстом, а человек, перемещающийся по нему, подобно Улиссу, ищет самого себя. Экран рабочего стола компьютера/ноутбука является естественным воплощением этой модели. Разнообразная семантика знаков, иконок, сайтов, проигрывателей, названий папок и файлов сама по себе является исходным психологически-ориентированным базисом, характеризующим человека «за» экраном. Таким образом, десктоп-фильм, опираясь на концепцию посткино и псевдодокументальность происходящего, воплощает в полной мере современную тенденцию визуализации текста.

Подводя итог исследованию данного художественного направления, следует выделить **пять основных категорий**, на которые распадается образ человека в результате дискретного отображения в таких виртуальных комнатах, как Skype, Facebook и прочих, и которые в своей совокупности воплощают самосознание субъекта в виртуальном пространстве, 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.

Следует рассмотреть каждую из категорий в отдельности с точки зрения концепции десктоп-фильма.

**Телесный объект.** Как известно, зрелище не существует вне пространства, это его первоочередной элемент. Говоря о каком-либо зрелище, мы всегда имеем в виду те пространственные координаты, в которое оно вписано, а когда рассуждаем о пространстве, подразумеваем то, что делает его видимым, осязаемым. Каждое помещение, будь то комната, в которой пребывает человек, или дом в целом, представляет собой особый замкнутый мир, являющийся материальным «сосудом», в котором происходит контакт человека с устройством.

**Видеотрансляция.** Запись видео с вебкамеры в Skype делает пространство комнаты носителем художественно-эстетического значения (эстетика быта), а самого человека – главным действующим лицом. Виртуальное отражение самого себя на мониторе здесь и сейчас является мощнейшим фактором подтверждения целостности связи человека и его устройства. По сути, это единственная из всех категорий, в которой видеокамера выполняет естественную функцию фиксации происходящего. В остальных случаях мы имеем дело с ее имитацией, поскольку все события фильма – это субъективный взгляд героя на монитор.

**Аккаунт/ы.** Паутина из различных виртуальных страниц, на которых человек оставляет свои данные и с которыми может активно взаимодействовать. Почта, социальные сети, мессенджеры, форумы, чаты и прочее – самые разнообразные инструменты для переписки с другими людьми. Онлайн-общение при помощи текста, картинок и виртуальных смайликов.

**Артефакт.** Все фотографии и видео, на которых подтверждено существование человека, становятся готовыми цельными объектами, занимающими свое место в иерархии Сети. С драматургической точки зрения,

подобные артефакты могут использоваться разными героями для манипуляций и шантажа. Поскольку видео является недискретным видом искусства, мыслящим не минимальными семиотическими единицами-знаками (будь то кинокадр или киноплан), а единой непрерывной линией, оно подвергается естественным перемоткам, повторам, паузам. Кроме того, значение артефакта приобретают и аудиозаписи, которые в любой момент может воспроизвести «зрителеслушатель», сидящий перед экраном.

**Курсор.** Выражение глубинного «Я» человека, «пульсация мысли» здесь и сейчас. Путешествие курсора по виртуальному экрану индивидуально и также имеет свою внутреннюю драматургию. Набор и замена текста, паузы, клики – все это отражение процесса формирования мысли, результат размышлений человека и его сомнений. По сути, курсор служит персональным пультом перемещения по киберпространству.

С самого начала своего зарождения кино представляло собой синтез двух повествовательных тенденций – изобразительной и словесной. Уже в немом кино титры (слова) начинали вести себя как изображения, выполняющие свою информационную функцию, современное же влияние интернет-технологий и возросшая роль портативных устройств в обществе еще больше размыли эту грань. «Мы существуем в медианасыщенной среде, что означает: жизнь существенно символизируется, она проходит в процессах обмена и получения – или попытках обмена и отказа от получения – сообщений о нас самих и о других... Мы атакованы знаками со всех сторон, мы сами себя создаем из знаков, мы не имеем возможности скрыться от них – и все это в результате приводит к коллапсу смысла»<sup>65</sup>. И действительно, если говорить о литературе, уже можно видеть примеры смс-романов, в киноиндустрии – появление первых десктоп-фильмов. Появится ли отдельное направление в мировом кинематографе, которое, опираясь на собственные художественные манифесты, возьмет за основу эстетический принцип экранного текстового романа, подобно «новой Догме», – покажет время.

---

<sup>65</sup> Уэбстер Ф. Теории информационного общества. М.: Аспект Пресс, 2004. С. 28-29.

### 2.3. Мобильное кино: эстетический ракурс

Как было отмечено в первой главе настоящего исследования, в начале XXI века 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 определенный дискомфорт. Данная ситуация, помимо недостатков, имеет также ряд несомненных достоинств: в частности, упростилось технологическое получение качественной видеозаписи для решения тех или иных творческих задач.

Первые примитивные фотокамеры появились в мобильных телефонах в начале 2000-х годов, а уже через пять лет аппараты превратились в полноценные портативные камерофоны с автофокусом и постепенно улучшающимся изображением мегапиксельных матриц. В 2007 году – переломный момент технологической революции, определивший новый виток развития, – выход первого iPhone, разработанный С. Джобсом. Бесклавиатурные мультитач-смартфоны, совмещающие в себе телефон, компьютер, фото/видео-аппарат, аудиоплеер, интернет-модем довольно быстро покорили рынок. Таким образом, мобильные технологии открыли режиссерам и операторам прямой доступ к новым приемам: **быстрая репортажная съёмка, эффект присутствия, достоверность** – сохраняя, при этом, дешевизну использования и приемлемое качество видеоизображения. Как говорит режиссер М. Муссель, активно работающий с эстетикой мобильной видеосъемки: «Ничего с момента появления ручки, пера и чернил не было столь революционным. Ты можешь взять и начать создавать произведение искусства. К мобильному кино сейчас относятся как к игрушке – с интересом, но как будто это что-то несерьезное, для студентов, не для индустрии. Форма же может быть любой – от лирического видеоэссе из путешествия до полудокументальной короткометражки с друзьями в главных

ролях. Даже одинокая ночь в аэропорту Лас-Вегаса может сделать тебя звездой мирового масштаба»<sup>66</sup>.

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, – отмечает в своих интервью Ш. Бэйкер, режиссер полнометражного фильма «Мандарин» (2015), снятого полностью на iPhone. Отдельно выделяется скорость производства видеоматериала: так С. Содерберг снял на смартфон триллер «Не в себе» (2018) всего за десять дней, производя монтаж сразу же на съемочной площадке. Отсутствие громоздкой камеры помогло режиссёру активнее работать с окружением, ставить объектив в такие места, которые были бы недоступны при работе с другим оборудованием, подходить к актёрам ближе, чем могла бы позволить профессиональная аппаратура.

Как писал З. Кракауэр: «Если мы на мгновение отбросим наши сознательные убеждения, идейные цели, чрезвычайные обстоятельства, то у нас всё же остаются горести и радости, ссоры и праздники, нужды и стремления, которыми отмечена наша обыденная жизнь. Они образуют эластическую ткань, медленно изменяющуюся и способную выдержать войны, эпидемии, землетрясения, революции... Вот эту ткань повседневной жизни обычно и исследуют фильмы»<sup>67</sup>. Если раньше домашняя съемка ассоциировалась исключительно с любительскими видеокамерами, то теперь для многих людей нет ничего более личного и интимного, чем папка «Видео» на персональном телефоне. Именно это свойство запечатления и хранения информации творчески осмыслено в фильме «Романс в Нью-Йорке» (2014, реж. Т. Поуп), лирической зарисовке, мягко, даже целомудренно показывающей отношения современной

---

<sup>66</sup> Цулая Д. Камера в штанах: Почему мобильное кино не приживается в России // Kinopoisk.ru // URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/2829420/> (дата обращения: 06.04.2019).

<sup>67</sup> Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. С. 227.

пары, живущей в США. В картине нет очерченного конфликта, однако при этом фильм до мельчайших деталей соткан из приятных мелочей, сближающих любящих друг друга людей: объятия, прикосновения, улыбки, держание за руки, счастливые глаза, милые спонтанности. Фильм рассказывает об одном дне из жизни: просыпанию влюбленных, их прогулке по магазинам, отдыхе в парке, ужине в кафе. Все время герой снимает свою девушку на телефон. Ощущение тепла, умиротворения, спокойствие, которыми «дышит» каждый кадр картины, переданы с помощью смартфона, снимающего документально, близко, но при этом очень аккуратно.

Во многих работах, снятых подобным образом, наблюдается высокая степень внимания авторов к крупному плану, «вглядывание», «вчитывание». Мир, запечатленный в таком качестве, предстает максимально камерным, индивидуальным, интимным: отношения двух людей сливаются в единое целое, а окружающее пространство фактически перестает существовать, становясь декорацией, отражающей отношения.

С другой стороны, с появлением активных экшен-камер GoPro появилась возможность не только снимать визуально эффектные крупные планы и эмоциональные сцены (в частности, во время занятий экстремальными видами спорта), но и осваивать воздушное пространство. Летающие квадрокоптеры, мультикоптеры, оснащенные самостоятельными аккумуляторами, микропроцессорами, системами автоматической стабилизации изображения, позволили получать поистине невероятные видеокadres, снятые с воздуха по самым сложным траекториям в рамках заданного радиуса. Это открыло возможность как плавного «зависания» над тем или иным объектом, так и регулирование скорости перемещения с вращением вокруг собственной оси с помощью пульта управления. «Когда мы смотрим на землю с высоты птичьего полета, нам намного легче увидеть, насколько прекрасен этот мир. Всем нравится наблюдать за полетом, в этом заключена огромная сила. Также легко вы можете снимать под водой, погружаясь в глубины океана. Или в машине, поместив камеру в абсолютно любой точке. И даже если вы хотите посмотреть на

происходящее с точки зрения своей собаки, у нас есть для этого специальное крепление»<sup>68</sup> – говорит Н. Вудман, создатель экшен-камер. Легкость и компактность устройства, водонепроницаемость, стабилизация при движении, высокое качество и детализация изображения, возможность зрелищной передачи ощущений и эмоций человека в момент нахождения в самом центре событий заинтересовало многих любителей, а также профессионалов киноиндустрии.

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. В частности, применение нестандартных крупных планов и ракурсов можно увидеть в одном из наиболее успешных телесериалов начала XXI века – «Во все тяжкие» (2008-2013), вошедшим в книгу рекордов Гиннеса как сериал с максимально высоким рейтингом кинокритиков в истории.

Уже в финале пилотной серии камера вылетает из дула пистолета главного героя. Операторская работа построена на сочетании самых разнообразных художественных приемов, одним из которых является POV (от англ. *Point of View* – точка зрения). По мнению главного оператора проекта М. Словиса, такие кадры работают лучше всего, если они используются уместно и неожиданно: «Если POV появляется в кадре в то время, когда вы меньше всего этого ожидаете, – это действительно дорогого стоит. В эпизоде 4.02 я решил поместить камеру на круглый робот-пылесос Roomba. Представьте только – утро после большой вечеринки, и вы видите “Румбу”, который пытается прибраться в комнате, на переднем плане, объезжая валяющихся гостей. Это POV (взгляд) самого пылесоса, который может показаться странным, но зато отлично рассказывает историю этой вечеринки. Я хочу, чтобы люди смотрели фильм и говорили, что это действительно красиво, но при этом не хочу, чтобы они сказали: “Стоп, здесь

---

<sup>68</sup> Kane S. GoPro CEO Nick Woodman on how the company is coming back into focus // The Verge // URL.: <https://www.theverge.com/2018/12/18/18145385/gopro-ceo-nick-woodman-hero-7-black-competition-karma-drone> (дата обращения: 07.04.2019).

красивая картинка доминирует над смыслом!”»<sup>69</sup>. Так, в других эпизодах сериала камера закреплялась на совковой лопате, копающей землю, внутри стиральной машины, кофеварке, стеклянной пробирке и на других предметах.

Еще один прием, характерный для сериала, – помещение основного объекта на передний план в фокусе при размытии заднего с героем или, наоборот, создание размытого переднего плана при резком заднем. Визуальный контраст чаще всего несет смысловую функцию: пачка денег, пистолет, муха, фара автомобиля, сетка для барбекю, разбитое стекло, розовый мишка из обычных элементов среды превращаются в работающие игровые детали. Как говорит М. Словис: «Я обеспокоен только рассказыванием истории. Главное, что интересует меня в моей работе: эффективное и эффектное повествование»<sup>70</sup>.

Таким образом, технологии открывают множество возможностей для фиксации событий: от позиции «камеры-микроба» на теле любого объекта, животного или птицы до парящего в небе беспристрастного взгляда. Но любые визуальные эксперименты должны быть эстетически оправданы и привержены общему замыслу, ходу драматургии – тогда внешняя форма работает максимально эффектно. Влияние интернет-технологий практически стерло грань между классическим зрителем, обсуждающим увиденное с единомышленниками исключительно вербально, и зрителем-пользователем, комментирующем художественный артефакт в пространстве межкультурного виртуального гипертекста, что подразумевает не просто пассивное наблюдение, а активное взаимодействие, получение максимально сильных эмоций от интерактивного соприкосновения с тем или иным артефактом.

---

<sup>69</sup> Кирнов А. Во все тяжкие | Операторские "фишки" Майкла Словиса. // Livejournal. ru// URL.: <https://muph.livejournal.com/372752.html> (дата обращения: 07.04.2019).

<sup>70</sup> Там же.

## ГЛАВА 3. ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК МЕТОД УСИЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СВЯЗИ ЗРИТЕЛЯ И ХУДОЖЕСТВЕННОГО КОНТЕНТА<sup>71</sup>

### 3.1. О природе геймификации в виртуальном пространстве

Мир XXI века борется за внимание индивида всеми возможными способами. Потоки информации ежедневно конкурируют между собой за право быть интересными, эффективными, полезными, достойными внимания максимального количества людей, следовательно, и сами технологии, усиливая свою интеграционную функцию, стали оказывать заметное влияние на распределение личностного времени, развлечений, досуга. Постмодернистская эклектика, турбулентность, размытие ценностей многократно усложнили процесс концентрации, фокусировки внимания человека на какой-то одной задаче. Так, согласно исследованию, проведенному Gallup, на данный момент более 70% трудоустроенных жителей США «не вовлечены» или «не совсем вовлечены» в выполняемую ими работу<sup>72</sup>.

Согласно теории поколений<sup>73</sup>, разработанной У. Штраусом и Н. Хау, данная ситуация происходит из-за того, что поколение Y (год рождения 1981-2000), у которого с юности/детства был дома компьютер и, соответственно, игры, не только выросло, но и заняло высокие позиции в разных сферах жизни общества. Данные люди категорически не переносят скуку и рутинность процессов, поскольку фактически с самого детства их мотивация строилась не на долге и обязанности, а на увлеченности и вознаграждении.

---

<sup>71</sup> Положения главы нашли отражение в публикациях диссертанта: Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – I часть // Вестник ВГИК. 2018. № 35. С. 54-63; Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – II часть // Вестник ВГИК. 2018. № 36. С. 54-63.

<sup>72</sup> Engage Your Employees to See High Performance and Innovation // Gallup.com // URL.: <https://www.gallup.com/workplace/229424/employee-engagement.aspx> (дата обращения: 04.03.2019).

<sup>73</sup> Howe N., Strauss W. Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company, 1991. – 538 p.

Геймификация, или «игра в жизнь» проникла во многие сферы человеческой жизнедеятельности – от образования до космических исследований. Превращение любого дела в игру часто упрощает решение задач, повышает мотивацию сотрудников, усиливает соревновательное начало. Как считает К. Капп: «Геймификация предполагает использование принципов игровой механики, эстетики и мышления для того, чтобы вовлечь обучающихся в процесс, активизировать. И геймификация, и игры как таковые предполагают решение похожих задач, в своей основе опираясь на четыре наиболее важных принципа: мотивация, принцип неожиданных открытий, принцип статуса, вознаграждение»<sup>74</sup>. Исследователь выделяет следующие элементы, присущие процессу геймификации: баллы, бейджи, рейтинги, уровни, таблицы лидеров, виртуальная валюта, виртуальные товары, интерактивные элементы.

Значение термина «игра» демонстрирует двойственность природы данного вида человеческой деятельности. 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 человеческую фантазию, интуицию, воображение. Несмотря на естественный характер происхождения, игра долгое время не рассматривалась наукой в качестве серьезного феномена жизнедеятельности: первая попытка систематического изучения детской игры была произведена в XIX веке. Г. Спенсер одним из первых обратил внимание на то, что игра – не просто детское развлечение, но и необходимое средство избавления от нереализованной энергии, результат чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны обычной повседневной реальностью.

По мнению немецкого психолога и лингвиста К. Бюлера, главным мотивом игрового процесса является получаемое от игры удовольствие. Ребенок в своем развитии проходит три стадии психологического взросления, аналогичные

---

<sup>74</sup> Капп К. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer and ASTD, 2012. P. 144.

стадиям эволюции поведения животных: инстинкт, дрессура, интеллект<sup>75</sup>. В соответствии с данной теорией стадия дрессуры (образование условных рефлексов, прижизненно складывающиеся навыки) дает возможность приспособиться к различным жизненным обстоятельствам, опирается на награды и наказания, на успехи и неудачи. «Именно механика, а не тематика, фактически делает игру интересной. Исследование профессора Арне Мэй из Регенсбургского университета доказывает, что игра (а именно сам цикл задача-достижение-награда) способствует выработке дофамина в мозгу, что только усиливает желание играть. Было произведено сравнение результатов обучения на основе обычного текста и игрового обучения: сразу после окончания учебного процесса участники эксперимента показали примерно одинаковые результаты, но спустя несколько дней больше информации оставалось в памяти у тех, кто учился в игровой форме»<sup>76</sup>.

Психотерапевтический аспект игры был отмечен многими учеными-психологами. В частности, Л.С. Выготский подчеркивал, что ребенок, играя, «создает мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, освобождаясь от ситуационной привязанности, выполняя определенную роль согласно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам»<sup>77</sup>. Это позволяет «примерить» новые социальные функции, ситуации, отношения, что подготавливает ребенка к дальнейшей осмысленной взрослой деятельности. *Homo ludens*<sup>78</sup>, или «человек играющий» по Й. Хёйзинге, является не только объектом замкнутого мира, но и сам создает свой мир. Философ ввел понятие «магического круга»: любая игра создает собственное эксклюзивное пространство, отделенное от остальной реальности: граница может быть как физически осязаемой, так и полностью виртуальной.

---

<sup>75</sup> Бюлер, К. Духовное развитие ребенка / Пер. с нем. М.: Новая Москва, 1924. – 556 с.

<sup>76</sup> Zichermann, G., Cunningham C. Gamification by Design - Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011. P. 68.

<sup>77</sup> Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им.А.И.Герцена // Психология развития. СПб.: Питер, 2001. С. 56.

<sup>78</sup> Хёйзинга Й. Человек играющий. СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Таким образом, стремление к интерактивному слиянию игровых форм с привычной объективной реальностью формирует богатую и многослойную культурную платформу, питающую самые разнообразные направления современного художественного творчества.

К. Квастек в своей книге «Aesthetics of Interaction in Digital Art» пишет: «Интерактивные художественные произведения искусства часто не проявляют себя в самостоятельной материальной форме, являясь по сути своей сложными структурами и системами. Они могут быть выполнены в самых многообразных формах и иметь большое количество изменчивых компонентов, распространяться на различных носителях. Но, прежде всего, такие произведения сознательно задуманы с целью самореализации через своих реципиентов. Большинство работ в традиционных визуальных искусствах (например, картины и скульптуры) описываются как содержащиеся в своей собственной материальности и имеющие четкие физические границы артефакты. Описания этого типа работ основаны на определенных, четких характеристиках, связанных с веществом. Инсталлированные же произведения искусства, напротив, характеризуются своим местоположением, границами, соответственными направлениями освещения и звуковыми элементами, опираются на рекомендуемое разрешение экрана, источники данных и используемые шрифты. Интерактивность определяется этими параметрами, а также партнерами по взаимодействию»<sup>79</sup>. И далее, о роли реципиента: «Задача реципиента в интерактивном искусстве – реализовать его. Это означает, что участник активно реагирует на предложение взаимодействия (хотя и не в том смысле, что “правильно” выполняет предписанную концепцию, поскольку поведение реципиента не всегда будет соответствовать ожиданиям художника). Объем действий, предлагаемых различными процессами, значительно варьируется, начиная с вопроса о том, как именно связаны возможные и ожидаемые действия. Участнику могут быть предоставлены письменные или устные инструкции, но большинство процессов сконструированы и сконфигурированы таким образом, что возможности могут

---

<sup>79</sup> Kwastek K. Aesthetics of Interaction in Digital Art. MIT Press, 2013. P. 89-90.

быть выведены только из хода развития самих событий. Во многих случаях, одной из центральных задач взаимодействия является исследование фактических возможностей интерактивности реципиента: деятельность участника в значительной степени зависит от его опыта взаимодействия с подобными проектами, от его ожиданий и готовности участвовать в действии»<sup>80</sup>.

Таким образом, игра – всегда проба сил: интеллектуальных, материальных, духовных. Это активный вызов, брошенный индивиду. При этом визуально-образная составляющая любой игры не менее важна, чем ее внутреннее наполнение. Намерение «одержать победу» стимулирует поиск решений «здесь и сейчас», так как условный драматургический конфликт заложен в самой природе игры: в борьбе человека с обстоятельствами ради достижения цели. Р. Кайуа в работе «Игры и люди»<sup>81</sup> (1958) систематизировал виды игровой деятельности в порядке от минимума правил до строгого регламента. Он вывел четыре категории: «*ilinx*» – головокружение, карусель, аттракционы; «*mimicry*» – притворство, игра в куклы, социальные роли; «*alea*» – игра в жребий, случайности, кости или рулетка; «*agon*» – прямое состязание. Однако вопрос границы между «развлечением» и «искусством» остается открытым: учитывая актуальные западные наработки, новым видом искусства, широко востребованном в XXI веке, признаны видеоигры.

Согласно подробному научному исследованию М. Вольфа «*The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*», история развития компьютерных видеоигр берет начало в 1962 году, когда вышла первая монохромная компьютерная игра «*Spacewar!*» – космический симулятор, разработанный группой программистов Массачусетского технологического университета. Два игрока управляли космическими ракетами на фоне неба, копирующего расположение звезд над Кембриджем. Кроме того, что ракеты перемещались, они могли стрелять друг в друга, хотя запас топлива и снарядов был ограничен. Затем весьма популярными стали развлекательные игры-

---

<sup>80</sup> Там же, Р. 94.

<sup>81</sup> Кайуа Р. Игры и люди. М.:ОГИ, 2007. – 306 с.

головоломки, такие как «Tetris» (1984), использующие геометрию различных фигур. Несомненно, с тех пор графическая составляющая сделала огромный шаг вперед, пройдя путь от примитивных бесцветных растровых картинок до подлинно реалистичного изображения, глядя на которое современный человек не всегда может с точностью определить, что перед ним: игра или видео, снятое на камеру. «Менее чем за четыре десятилетия видеоигры прошли путь от простой графики до мировой индустрии огромных масштабов. Только в 2006 году она принесла 12,5 млрд. долларов в США. Видеоигры имеют растущее влияние на другие медиа, такие как кино, телевидение и интернет, в них играют сотни миллионов людей по всему миру. И все же их изучение только недавно получило признание в научных кругах»<sup>82</sup>.

В начале появления компьютерной игровой индустрии разработчики считали, что в визуальном плане видеоигры должны максимально подражать мультфильмам, и чем большего сходства удастся достичь – тем лучше качество конечного продукта. В результате, в 1987 году появились видеокарты, способные выводить на экран изображение с насыщенностью 256 цветов, что позволило создавать более выразительную и насыщенную графику, а затем и объемное трехмерное изображение. Действительно, многие игры того времени по своей внешней проработке ничуть не уступали мультфильмам. В частности, игра «Dragon's Lair» (1983), апеллирующая к классическому средневековому сюжету противостояния рыцаря и дракона во имя спасения принцессы, уже являлась интерактивным мультфильмом. В процессе игры «Зигфрид» должен был пройти через замок, насыщенный многочисленными ловушками, чтобы, оставшись в живых, сразить чудище в финале. Игра полностью предоставляла игроку выбор, выживет ли герой в результате его решений, и будет ли у истории счастливый финал.

Начиная с 1991 года, стали популяризироваться шутеры от первого лица (от англ. *First-person Shooter*). Теперь игроки получили возможность ощутить то, что

---

<sup>82</sup> Wolf M. J.P. The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. P. 21.

ранее никогда не испытывали – способность перемещаться в трехмерном виртуальном пространстве. «Wolfenstein 3D» (1992) и «Doom» (1995) окончательно продемонстрировали, что создание игры от первого лица является наиболее сложным производственным моделированием: «Шутеры от первого лица играют с субъективной точки зрения – как если бы игрок, воплощенный в трехмерном пространстве, непосредственно воспринимал игровой мир, реалистично уходящий вдаль. Действие разворачивается в более или менее непрерывном “отслеживании выстрела”. Возможно, более чем в любом другом игровом случае, данный жанр виртуализирует тело игрока»<sup>83</sup>.

Появлялись и другие проекты: в 1992 году вышла первая часть игры в жанре fighting – «Mortal Combat», где впервые были использованы оцифрованные изображения реальных актеров. Это позволило добиться не только революционных результатов реалистичной передачи изображения, но и анимации движений, что стало фундаментом будущей технологии Motion Capture, навсегда изменившей возможности кинематографа как искусства.

Герои научились реалистично передвигаться по игровому пространству, окружение в немалом количестве игр могло меняться или вовсе разрушаться. У художников теперь появилась возможность создавать целые фантастические миры, продумывать их архитектуру, насыщать персонажами, характерами и историями. Шейдерные технологии (от англ. *Shader* – затеняющая программа) стали революционным методом, позволившим отказаться от ручного прописывания характеристик каждого объекта. Фактически был создан зачаток искусственного интеллекта – алгоритм, который самостоятельно контролировал освещение, поведение объектов при столкновении и взаимодействиях, их деформацию и внешний вид.

В итоге, вооружившись всеми этими эффектами, разработчики начали уверенно «штурмовать» графические пределы. Таким образом, если в 1980-е годы игры стремились максимально быть похожими на мультфильмы, то на рубеже

---

<sup>83</sup> Wolf M. J.P. The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. P. 188.

второго тысячелетия они взяли более амбициозную планку – сравняться по визуальному качеству с киноизображением, добиться максимального фотореалистичного сходства.

Разнообразие направлений, по мнению западных ученых, – один из ключевых аспектов развития современной игровой индустрии. В классификации Э. Роллингза и Д. Морриса<sup>84</sup> выделяются такие категории как: игры для одного человека, многопользовательские, для персональных компьютеров, различных приставок, телефонов, прочих гаджетов. Одна игра может комбинировать в себе сразу несколько жанров: action, adventure, stealth, strategy, simulator, puzzle, educational и других. За годы развития игровой индустрии было создано огромное количество самого разнообразного и даже противоречивого контента: до сих пор не утихают дискуссии об игровой зависимости, о виртуальном насилии, и, наоборот, о развитии пространственного мышления, воображения, ускорения принятия решений в результате взаимодействия человека с интерактивной средой. В конечном счете, не так уж важно, как выглядит и где проходит игра – на плоском мониторе или в очках «дополненной реальности» (от англ. *Augmented reality*, «AR»). «Видеоигры ровно так же, как кино и телевидение, иногда критикуют за то, что в них слишком много насилия, жестокости, стереотипные персонажи и полное отсутствие назидательного содержания. Однако это совершенно не верно: как и в любой сфере, есть шедевры, и есть бесталанные работы»<sup>85</sup>.

Современные видеоигры, как отмечают исследователи, зачастую пользуются тем же багажом профессиональных инструментов, которые были открыты кинематографом. Операторское мастерство, сценарий, работа с актерами на площадке, монтаж, звукорежиссура, костюмы, декорации, музыка – все это необходимо для достоверного воплощения авторского замысла на экране и максимально полного эмоционального погружения реципиента в историю.

---

<sup>84</sup> Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр: Пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. С. 39-43.

<sup>85</sup> Wolf M. J.P. The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. P. 283.

Интерактивность выявила новые возможности освоения художественного пространства и повествования, перешагнув формат обычного развлечения: появился ряд проектов, стремящихся максимально размыть грань между игрой и фильмом – так называемые «интерактивные драмы».

Одной из вершин этого жанра принято считать детективный триллер «Heavy Rain» (2010). В центре истории – архитектор, потерявший сына. По ходу следствия ФБР приходит к выводу, что похищение ребенка – дело рук серийного маньяка по прозвищу «Мастер оригами», чьи жертвы погибают от утопления. Постепенно расследование становится все более запутанным – под подозрение попадает и сам главный герой. Здесь отчетливо прослеживается параллель к таким известным телепроектам, как сериал «Декстер» (2006-2013), а по своей постановке, визуальной стилистике и мрачной атмосфере история приближена к кинокартинам Д. Финчера. Однако главная особенность заключается в том, что игроки проживают жизнь не одного персонажа, а сразу четырех (их сцены монтируются между собой по очереди). Всего в игре спроектировано 17 финалов, и только от игрока зависит, в каком направлении будет развиваться история – каждое решение в той или иной сцене, порой незначительное, влияет, подобно «эффекту бабочки», на всю композицию в целом. Интерактивность помогает не просто лучше прочувствовать героев (в игре используются гироскопические возможности контроллера), но становится главным концептуальным стрержнем истории. «Идея игры основана на эмоциональном сюжете, на действиях, решениях игрока, которые влияют на сюжетную линию. Эмоции – главный фундамент «Heavy Rain». Мы хотим сделать игру, которая останется в сердцах надолго, как любимая книга, любимый фильм»<sup>86</sup> – говорит режиссер Д. Кейдж.

В проекте «Beyond: Two Souls» (2013) приняли участие голливудские актеры У. Дефо и Э. Пейдж. Несмотря на неоднозначные отзывы критиков, интерактивная драма получилась достаточно эмоциональной. Проект уникален по

---

<sup>86</sup> Heavy Rain: интервью GameSpot с Дэвидом Кейджем // Gamemag.ru // URL.: <https://gamemag.ru/news/40861/heavy-rain-intervyu-gamespot-s-devidom-keydzhem> (дата обращения: 05.03.2019).

многим параметрам, в частности, с точки зрения влияния интерактивности на подачу сюжета: по своей форме «За гранью: Две души» можно назвать интерактивным видеороманом. История разбита на главы, которые перемешаны между собой в хаотичном порядке и охватывают шестнадцатилетний отрезок (от восьми до двадцати четырех лет) жизни героини, роль которой исполнила Э. Пейдж. Данная особенность структуры имеет сюжетное обоснование – героиня вспоминает свою жизнь перед гибелью, эпизоды-вспышки мелькают в ее памяти. Новеллы отличаются разнообразием: есть как удачные, тонко раскрывающие психологию героев (детская вечеринка, свидание, встреча с бездомными, эпизод на ранчо), так и второстепенные по своей проработке. Двойственность присутствует во всем: множество разных концовок зависит не только от действий и решений игрока по ходу сюжета, но и от его выбора кульминации: жить или умереть, в зависимости от того, какой сценарий получится написать.

Интересным экспериментом в интерактивном формате выглядит хоррор «Until Dawn» (2015), наглядно демонстрирующий концепцию «игра сама изучает игрока». Главную роль психотерапевта исполнил П. Стормаре. На своих сеансах, проходящих параллельно основной линии, он собирает у игрока информацию относительно его личных симпатий, антипатий и страхов. Если игрок отвечает откровенно, ощущения от следующей главы становятся еще более яркими и индивидуализированными. Таким образом, впервые за историю интерактивных развлечений игровой продукт сам пытается подстроиться под зрителя, угодить его персональным вкусам.

Последний проект в данном ряду – «Detroit: Become Human» (2018), повествующий о взаимоотношениях общества и роботов-андроидов. Ветвящиеся истории трех основных персонажей и более двухсот побочных, являются творческим отмажем к фильму «Бегущий по лезвию» (1982, реж. Р. Скотт). Однако главным сценаристом истории, по мнению режиссера Д. Кейджа, становится сам игрок, так как направление развития событий полностью зависит от его действий: он может кардинально влиять не только на сюжет, но и на весь окружающий футуристический мир. «Блок-схемы повествования, которые

появляются в конце каждой главы, предстают в виде гигантских деревьев потенциальных результатов. Каждое ваше микро-решение будет иметь значительное влияние на общую историю игры. В то время как большинство предыдущих проектов стремились стать полноценным интерактивным фильмом, похоже, это первый из них, который действительно смог этого достичь. Это экстравагантно кинематографическая игра, вплоть до музыки»<sup>87</sup>.

Современные видеоигры не только создают новые художественные вселенные, но и расширяют, углубляют уже изученные зрителем, известные по фильмам и сериалам. Такими проектами стали «Lost: Via Domus» (2008), «Prison Break: The Conspiracy» (2010) и «Game of Thrones» (2014). Игрок, выступая в них в качестве нового персонажа со своей историей, погружается в известный ему мир и может исследовать различные локации, а также взаимодействовать с основными героями. Как отмечает М. Вольф: «Видеоигры как современный феномен занимают наш разум, приглашая в незабываемые путешествия, в которых можно управлять самим ходом событий, участвуя интерактивно, а не пассивно наблюдая. Игры отчасти похожи на кинетические скульптуры. Главная задача создателей – обеспечить определенные условия для пользователей, чтобы те уже сами могли конструировать свой собственный эмоциональный опыт и выявлять ценностные аспекты. Поэтому многим талантливым видеоиграм присущи те же самые функции, что и классическому искусству»<sup>88</sup>. В качестве примера к последнему тезису искусствовед приводит игру «Mafia: The City of Lost Heaven» (2002), рассказывающую историю таксиста, ставшего членом мафиозной семьи.

Таким образом, важной особенностью видеоигр является то, что интерактивность позволяет обеспечивать наиболее плотный эмоциональный контакт зрителя-участника с историей и главным героем. Это позволяет выделить

---

<sup>87</sup> Goroff M. Detroit: Become Human review // Egmnnow.com // URL.: <http://www.egmnnow.com/articles/reviews/detroit-become-human-review/> (дата обращения: 05.03.2019).

<sup>88</sup> Wolf M. J. P. The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. ABC-CLIO, 2008. P. 310.

**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.

**Интерактивное погружение в персонаж.** Игрок полностью проходит путь главного героя, участвует в событиях, совершает ошибки. Уровень эмпатии к герою (особенно, если игрок сам разделяет его ценности) многократно повышается.

**Интерактивное погружение в предлагаемые обстоятельства.** Игрок виртуально переносится в художественно воссозданную эпоху и изучает ее максимально подробно в трехмерном пространстве. Он может осматривать объекты с разных ракурсов, взаимодействовать с ними и получать эстетическое удовольствие от иллюзии «путешествия» по этому миру.

**Длительность контакта.** Любая видеоигра – это цепочка эпизодов, в каждом из которых игрок существует столько, сколько считает целесообразным, проходя через те или иные препятствия, экспериментируя с дозволенной импровизационностью в рамках заданных правил.

Следовательно, видеоигра – продолжительное и эмоциональное погружение в жизнь персонажа посредством управления его виртуальным «телом» согласно целям, сверхзадаче и мировоззрению в рамках предложенных автором обстоятельств. Теперь следует рассмотреть этот тезис в контексте его влияния на киноэстетику.

### **3.2. Приемы и методы влияния гейм-эстетики на язык кинематографа**

Учитывая вышеизложенное, можно охарактеризовать видеоигры как один из наиболее популярных развлекательных феноменов рубежа XX-XXI веков, – 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. Творческие поиски коснулись выбора тем и конфликтных ситуаций, сюжетной структуры, введения имитационной интерактивности (попытки создания определенных ассоциаций с игровым процессом при просмотре), художественного переосмысления роли киногероя. Экранизации игр стали обыденным явлением: «Doom» (реж. А. Бартковьяк, 2005), «Хитмэн» (реж. К. Жанс, 2007), «Макс Пэйн» (реж. Дж. Мур, 2008), «Принц Персии: Пески времени» (реж. М. Ньюэлл, 2010), «Кредо убийцы» (реж. Дж. Курзель, 2016) и другие голливудские проекты, основанные на интерактивном первоисточнике, объективно не получили широкого художественного признания критиков, оставшись, прежде всего, произведениями для своих игровых поклонников.

Из ранних концепций, сложившихся в 1920-е годы, крайне актуальной сегодня представляется точка зрения С.М. Эйзенштейна, который связывал восприятие с коммуникативным актом между экраном и зрителем: важнейшей функцией произведения искусства режиссер считал не только качество самого материала, но и принцип его подачи, ключевую роль которого играет внутренняя структура зрелища. В конце XX века эту идею развила нарратология, разделившая непосредственно историю и способ повествования: в частности, американский теоретик кино Д. Бордуэлл<sup>89</sup> определил принципы классической кинонаррации как прямой коридор, в котором сюжет развивается по четко заданным конвенциональным параметрам, в прямой последовательности событий. Однако существуют разнообразные модели коммуникации экранного текста и зрителя, опирающиеся также на дискретную, интеллектуальную «сборку пазла» истории.

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 большее количество информации в голове, быть более активным, внимательным при просмотре. Фильм «Помни» (2000, реж. К. Нолан) наглядно иллюстрирует данную концепцию. История главного героя, страдающего формой антероградной

---

<sup>89</sup> Bordwell D. Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. Harvard University Press, 1991. – 348 p.

амнезии, пытающегося разыскать убийцу своей жены, имеет двунаправленное течение (из конца в начало и из начала в конец), что переворачивает, декомпозирует классическое восприятие наблюдаемого. Зритель совместно с героем, который не в состоянии удерживать в памяти события длиннее пятнадцати минут, пытаются восстановить правильную хронологию произошедших событий. Дополнительно режиссер усложняет действие течением в двух временных пластах и разных цветовых гаммах: центральное убийство становится точкой отсчета сразу в двух системах координат, в одной оно определяет начало течения времени, в другой – конец.

По мнению Дж. Верини, фильмы К. Нолана продуктивнее всего воспринимать как игры: «Это соревнования с правилами и фазами, гамбитами и защитами, многими проигравшими и случайным победителем, и обычно это пиррова победа»<sup>90</sup>. Иногда его картины даже логикой повествования напоминают компьютерную игру. Так, в ленте «Помни» герой придумывает себе новые и новые задания, а пройдя очередной уровень, присваивает частичку личности убитого врага (надевает одежду, забирает машину, вступает в отношения с кругом общения). В «Начале» – на каждом уровне сновидения герои должны выполнить некий «квест», решить конкретную задачу за определенное количество времени, а в фильме «Престиж» один из главных персонажей открыто вербализует иронию режиссера: «вы не находите разгадку, потому что не особенно стараетесь, – на самом деле вы хотите быть обманутым». Игра в иллюзию активно разрабатывается режиссером в таких жанровых картинах, как «Преследование» (1999), «Престиж» (2006), «Начало» (2010), «Интерстеллар» (2014). Аналогично элементы реверсивной композиции, а также игры со временем использованы в романтической комедии «500 дней лета» (2009, реж. М. Уэбб) и фантастическом блокбастере «Облачный Атлас» (2012, реж. Л. Вачовски, Т. Тыквер, Л. Вачовски),

---

<sup>90</sup> Verini J. Christopher Nolan's Games// The New Yorker// URL.: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/christopher-nolans-games> (дата обращения: 01.03.2019).

в котором переплетены шесть историй и 5 реинкарнаций по принципу перекрестного действия.

Подобная эстетическая аллюзия к игре импонирует современному зрителю, который получает возможность превратиться пусть не в полноценного игрока, но в активного участника, пребывающего на протяжении фильма в не меньшем замешательстве, чем его главные герои, получая при этом интеллектуальное эстетическое удовольствие, сопоставимое по своему впечатлению с решением сложной головоломки.

В фильме «5x2» (2004, реж. Ф. Озон) подобный реверсивный прием применен на уровне не отдельных сцен, а крупных эпизодов. Зритель наблюдает обратную последовательность событий в жизни семейной пары: от развода до знакомства, пытаясь понять, в какой момент развитие судеб героев пошло не по плану, когда они допустили ошибку. Или их отношения были обречены изначально? Этот же ход использован в фильме Г. Ноэ «Необратимость» (2002), в котором реверсия еще больше усиливает жуткий эффект киноленты: тринадцать эпизодов, снятые длинными кадрами и расположенные в обратном порядке, демонстрируют историю жестокого возмездия: главный герой, сыгранный В. Касселем, ищет обидчика и мстит за грубое изнасилование в безлюдном подземном переходе своей супруги (роль исполнила М. Белуччи).

Как писал теоретик кино Ж. Эпштейн в своей статье «Сегодняшняя поэзия, завтрашнее состояние ума» (1921), существует семь свойств художественного текста, которые эстетически сбивают «автоматизм восприятия» зрителя и сильнее вовлекают его в просмотр:

1. Импульсивность, спонтанность действий.
2. Преломление (не прямой слепок реальности, а авторская концепция).
3. Отказ от логической обоснованности и причинно-следственных связей.
4. Трансформация классических правил развертывания повествования и композиции.
5. Амбивалентность (двойственность).
6. Незавершенность.

## 7. Смысловая непрозрачность.

Кинематограф конца XX – начала XXI века активно продолжает работать с этими фундаментальными концепциями, идейно развивая их, обогащая и экспериментируя с разными формами мозаичных, сложносочиненных, фрагментарных композиций. Это можно увидеть в фильмах Д. Финчера «Бойцовский клуб» (1999), К. Тарантино «Бешеные псы» (1991), «Криминальное чтиво» (1999), «Убить Билла» (2003, 2004), «Бесславные ублюдки» (2009), «Омерзительная восьмерка» (2015), Т. Тыквера «Беги, Лола, беги!» (1998), П.Т. Андерсона «Магнолия» (1999), С. Джонса «Быть Джоном Малковичем» (1999), «Адаптация» (2002), А.Г. Иньярриту «Сука-любовь» (2000), Дж. Мэнголда «Идентификация» (2003), Д. Линча «Малхолланд драйв» (2001), М. Гондри «Вечное сияние чистого разума» (2003), К. Боз «Реконструкция» (2003), Д. Аронофски «Фонтан» (2006), Ж.В. Дормеля «Господин Никто» (2009), А. Аронадидо «Жизнь одна, возможно, две» (2010), а также творчестве других режиссеров.

Согласно семиотическому подходу Ю.М. Лотмана<sup>91</sup>, во время просмотра фильма или чтения книги зритель 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 собственной головы. Если зритель постоянно говорит себе «да, да, да, да» – произведение искусства оказывается слишком предсказуемым, а порой и попусту банальным, если же «нет, нет, нет, нет» – то текст может не быть перекодирован мозгом, останется непонятым, поскольку не обнаружены точки соприкосновения. Таким образом, увеличение количества «нет» приравнено к усложнению текста. Следовательно, в восприятии зрителя необходим баланс, определенное чередование «да» и «нет», которое варьируется у каждого художника.

Однако концепция «нет, нет, нет, нет» также может быть выбрана в качестве своеобразной эстетической игры, проверкой зрителя «на прочность» –

---

<sup>91</sup> Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 704 с.

так поступил А. Герман в своей картине «Трудно быть богом» (2013). Данный фильм стал своеобразным манифестом, энциклопедией деавтоматизирующих восприятие контркоммуникативных приемов и инструментов. А. Герман максимально ужесточает требования к своему зрителю, в каждую сцену добавляя огромное количество фильтров, механизмов, блокировок, затрудняющих восприятие. Тем самым смысловое ядро затемняется, а визуально-гипнотическая дислексия вводит зрителя в транс, «интерактивно» и почти «физиологически» заставляя присутствовать внутри наблюдаемого им абсурдистско-кафкианского сна.

Можно выделить семь основных видов эстетических барьеров, используемых режиссером для создания подобного эффекта:

1. Замедленный темпоритм, высокая длительность кадров, многие из которых длятся более пяти минут.

2. Высокая насыщенность объектами внутри кадра и их постоянное мельтешение – многообразие визуальных помех. Герои словно находятся в какой-то длинной, смрадной утробе, в которой постоянно что-то свисает, болтается, из которой нет выхода. Внутренности, туши убитых животных, цепи, веревки, висельники, вместе с предельной концентрацией лиц и тел в кадре дезориентируют и расфокусируют внимание зрителя, вводя его в полубессознательное состояние и транс. В некоторых эпизодах для съемки также используются особые объективы, намеренно размывающие часть изображения.

3. Обилие звуковых помех. Бессвязная речь, невнятная артикуляция, неразборчивость, резкие крики, пение, свист, громкие шумы и звуки, заглушающие реплики персонажей. Зритель пытается вслушиваться, однако это не добавляет ясности.

4. Общая дискоммуникация. Герои не слышат друг друга, не понимают, переспрашивают, часто вообще не реагируют на вопросы, многие из них и вовсе затыкают уши. Все второстепенные персонажи ассоциируются с назойливыми мухами – мешают, отвлекают, становятся носителями хаоса.

5. Нарушение драматургической причинно-следственной каузальности и целостности. Само центральное событие в виде арканарской резни вынесено за кадр (в и без того перегруженное воображение зрителя), показываются лишь ее последствия. Многие значимые эпизоды также предельно разнесены друг от друга, что требует максимальной концентрации внимания зрителя. В каждой сцене появляются все новые лица, однако их значимость для сюжета, обоснованность и идентификация не поддаются осмыслению. Логическая нить предельно истончается, почти прерывается – изначальная цель героя (найти монаха) к середине фильма полностью девальвируется («дурак ты, зря я тебя искал»).

6. Эстетика безобразного. Грязь, кровь, пот, выделения, фекалии, внутренности, жидкости – запах, телесность и плотность изображаемой атмосферы ощущаются почти физиологически. Если в романе «Парфюмер» П. Зюскинд смог передать запахи литературным языком, то А. Герману удалось добиться этого с помощью киноэстетики. Каждый кадр одновременно прекрасен и отвратителен: его хочется разглядывать, изучая виртуозность и мастерство, с которыми он сделан, и одновременно отвернуться, чтобы выйти на свежий воздух.

7. Камера как субъективный взгляд зрителя. Предельно обнаженный вуайеризм по К. Метцу, «обволакивающий» наблюдателя, вводит его в самый эпицентр событий. Персонажи приветствуют гостя с другой стороны экрана в их безумно-иррациональном мире, взаимно разглядывают, всматриваются, изучают, машут руками, дурачатся. Или, быть может, это не сам зритель, а некий персонаж, в головной убор которого встроена скрытая мобильная камера, и он транслирует видеоизображение на Землю?

В финале фильма зритель слышит символический диалог, в котором одна девочка задает вопрос взрослому: «Тебе нравится эта музыка?» И сама же отвечает: «У меня от нее живот болит». Вероятно, это и есть тот эффект, которого добивался режиссер – создание ощущения какой-то невыносимой тоски, скорби, мизантропии, тошноты, от которых болит не только голова, но и живот,

ощущается почти физическая боль и недомогание. При этом достичь этого состояния было необходимо без использования дополнительных средств в виде 3D-очков, а только за счет мастерской работы с фотогенией. И действительно, согласно опросам, многие зрители, которые все же остались в зале и досмотрели фильм до конца, признали, что во время сеанса им стало физиологически нехорошо. Следовательно, фильм со своей задачей полностью справляется. Однако «Трудно быть богом» все же видится исключительным примером, избирающим предельно агрессивные инструменты игры со зрителем.

Стоит также отметить появление своеобразных «антиконструкций»: некоторые авторы в качестве эксперимента осознанно отказываются от монтажа и передачи на экране дискретного времени, характерного для классического кинематографа. К наиболее известным работам, снятым одним непрерывным кадром, можно отнести «Русский ковчег» (2002, реж. А. Сокуров) и «Бёрдмэн» (2014, реж. А.Г. Иньярриту), хотя в последней присутствует более двухсот монтажных склеек, закамуфлированных с помощью композитинга и спецэффектов – оба фильма представляют собой лабиринты. Но если у Сокурова данная форма действительно погружает зрителя в медитативное состояние, родственное сновидению, то «Бёрдмэн», в котором основная история достаточно поверхностна, заслужил зрительский успех, по большей части, благодаря такому технически сложному изобразительному решению. Любопытными однокадровыми экспериментами также представляются картины: «Круг» (2005, реж. Ю. Зельцер) – психологический триллер со встроенными флешбэками и сюрреалистическими эпизодами, одним непрерывным кадром рассказывающий историю постепенного погружения героини в безумие; «PVC-1» (2007, реж. С. Статулопулос) – колумбийская криминальная драма о пленной женщиной с закрепленной бомбой на шее; «Один кадр» (2008, реж. Л. Вендель) – социальная драма, сделанная по канонам триеровской «Догмы»; «Ана Арабия» (2013, реж. А. Гитай) – непрерывность кадра, по словам режиссера, олицетворяет неразрывность отношений между арабами и евреями; «Виктория» (2015, реж. С. Шиппер) – молодежная драма, география которой охватывает почти половину ночного

Берлина. Подобный вид однокадровой коммуникации подразумевает активное, пристальное внимание зрителя: должен возникать эффект максимального погружения, визуальной глубины, а не скуки, – что сближает киноязык с видеоиграми, во время прохождения которых для игрока отсутствуют монтажные склейки.

Кроме того, сама виртуализация камеры добавляет в фильм элементы гейм-эстетики: сцены, снятые длинными кадрами со сложным и динамичным мизанкадрированием, максимально приближены к видеоигровым. В них камера превращается в самостоятельный «искусственный интеллект», освобожденный от контроля материального оператора, совершая невозможные в физическом мире перемещения, пролеты, перевороты. Данный прием можно увидеть в фильмах «Комната страха» (2001, реж. Д. Финчер) в сцене ограбления дома, «Дитя человеческое» (2006, реж. А. Куарон) в сцене в машине, «Гравитация» (2013, реж. А. Куарон), «Хоббит» (2012-2014, реж. П. Джексон) и других.

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.

Графическая обработка статичного и динамического изображения достигла такого уровня, что зритель не всегда может с уверенностью определить, что перед ним: реально отснятый материал или нарисованный спецэффект. Кинематограф, видеоигра, анимация и другие виды искусств настолько тесно проникли друг в друга, что сегодня можно говорить о появлении новых мультиформ, объединяющих в себе различные компоненты. Тем не менее, с точки зрения киноведения, можно выделить **три базовых метода**, которые включают в себя визуальные элементы, характерные для компьютерных игр, но активно применяемые и в современном кинематографе для решения собственных художественных задач:

1. Визуальная 3D-стилизация сцены.
2. Субъективный взгляд (камера от «первого» лица).

3. Съемка сзади головы героя (камера от «третьего» лица).

**Визуальная 3D-стилизация сцены.** Данный прием представляет собой наложение на реальный кадр различных иконок, присущих внутриигровому интерфейсу, а также трансформацию действующих героев в виртуальный 3D-прототип. В качестве примера можно рассмотреть фильм бельгийского режиссера Н. Бальтазара «Бен Х» (2007), рассказывающего историю юноши-аутиста и его отношений со сверстниками. Картина в полной мере раскрывает проблему детей с синдромом Аспергера: герой, страдающий этой болезнью, настолько ушел в мир онлайн-игр MMORPG, что грань между реальным и виртуальным миром у него практически стерлась. Фильм построен на смеси кадров из игры и реальной жизни, которые полностью сливаются в сознании главного героя.

Для передачи основного конфликта и драматизма (сам по себе архетип школьника-изгоя не нов) выбрана довольно актуальная форма: в современном мире хорошо известен негативный парализующий эффект от многопользовательских онлайн-игр, буквально «засасывающих» в себя игрока. В данном случае, герой проецирует в своем воображении все происходящие с ним события в виртуальную реальность. Иногда на экране всплывают различные иконки с теми или иными магическими артефактами, что еще сильнее подчеркивает отстраненность от объективного мира и инфантильную незащищенность героя. Его одиночество усилено тем, что даже верная помощница-принцесса из той же игры, решившись однажды встретиться с героем в реальности, остается лишь призраком его пораженного болезнью воображения.

Данный прием используется не только для создания эффекта трагического, но и комического. В частности, в фильме «Хотт@быч» (2006, реж. П. Точилин), построенном в виде фарса на тему современных технологий, повествуется о главном герое-джине, который, пытаясь постичь природу интернета, попадает в 3D-пространство, где превращается в персонаж игры, сражается с главным «боссом». В контексте фильма это выглядит вполне естественно, позволяя раздвинуть границы экранизации данного сюжетного материала.

Визуальная стилистика кинофильма иногда целиком выстраивается на этом приеме: к примеру, чтобы передать ощущение действия наркотика, режиссер Р. Линклейтер в своей картине «Помутнение» (2006) подверг все отснятое изображение анимационной постобработке. В результате эффект, производимый историей, значительно усилился, а взгляд главного героя на происходящие события воспринимается не вполне адекватным и не заслуживающим доверия.

**Субъективный взгляд (камера от «первого» лица).** Показ действия таким образом впервые был открыт еще во времена немого кинематографа: так, А. Ганс в экспериментальной картине «Безумие доктора Тюба» (1915) впервые применил субъективную камеру, чтобы воспроизвести измененное сознание героев, надышавшихся волшебной пудры. С тех пор история кино знает множество случаев использования данного приема, сближающего экранного киногероя со зрителем. Но если ранее возможность применения субъективной камеры затруднялась техническими сложностями (громоздкие штативные аппараты не позволяли реалистично имитировать видение от первого лица, особенно в движении), то сегодня с развитием технологий и появлением компактных экшен-камер GoPro появились конструкции, позволяющие размещать оборудование прямо на голове актера-оператора.

Благодаря данному художественному решению наиболее полного мимического эффекта удалось достичь в полнометражном фильме «Хардкор» (2015, реж. И. Найшуллер) и телесериале «Моими глазами» (2012, реж. З. Болотаев), снятыми полностью от первого лица.

Фильм «Хардкор» появился благодаря двум видеоклипам, которые снял российский музыкант и режиссер И. Найшуллер. Эти произведения представляют собой набор гиперэнергичных экшен-сцен с множеством трюков, снятых от первого лица с закрепленной на голове камерой, и по своей визуальной стилистике действительно напоминают компьютерный шутер. Создатели фильма пытались сделать все возможное, чтобы их работа воспринималось не только как боевик, насыщенный «черным» юмором, каскадерскими трюками и перестрелками, но и как цельный сюжет, в котором зрителю уделена лидирующая

роль соучастника. Однако фактически фильм получился абстрактной демонстрацией того, как кто-то другой, никак не комментируя свои действия, играет в компьютерную игру, причем с включенными чит-кодами (как «усиленный» киборг, герой легко может пережить такое, что убило бы обычного человека). Поэтому конечный эмоциональный результат получился прямо противоположным: реальное вовлечение и эмпатия к супергерою, ежеминутно демонстрирующему свою нечеловечность, минимальны, а фильм воспринимается не более чем визуальный аттракцион.

Другой эксперимент – сериал «Моими глазами», в котором каждая серия развивается от лица нового участника событий. По ходу действия герои «передают» друг другу свой субъективный взгляд, как «эстафетную палочку», собирая вместе общую мозаику истории. И хотя ближе к финалу авторы все дальше уходят от реализма и сами запутываются в своих же собственных правилах игры, подключая к сюжету тему переселения душ и мистику, тем не менее, данный прием выглядит достаточно свежо и оригинально, в особенности для телевизионного проекта. Побывав «в личине» каждого персонажа, зритель опять-таки получает не столько эмоциональное удовлетворение, сколько интеллектуальное, связывая роль каждого участника с единым целым (погрузиться надолго получается не во всех героев, тем более прочувствовать их индивидуальность). Тем не менее, сам прием многое черпает из видеоигрового опыта интерактивного взаимодействия.

**Съемка сзади головы героя (камера от «третьего» лица).** Персонаж находится в центре экрана со спины – классическая и хорошо узнаваемая композиция виртуального кадра во многих видеоиграх во время основного геймплея. Данный художественный паттерн примечателен тем, что «он подчеркивает эмоциональную интерактивную связь между героем на экране и игроком за ним. Между человеком и компьютерным персонажем создается некий

«эффект проводника», во время действия которого один ведет другого по виртуальному миру»<sup>92</sup>.

В кинематографе данный прием также нашел свое художественное применение во многих картинах, в частности в фильме Г. Ноэ «Вход в пустоту» (2009), повествующем о «внетелесном» опыте средствами кинематографа. Главный герой фильма – человеческое сознание, находящееся как внутри человеческой оболочки до смерти (сцены сняты субъективной камерой), так и за пределами материальной формы (точка фиксации за затылком героя в его воспоминаниях). Такая игра с виртуальностью полностью поглощает находящегося «за» экраном зрителя и позволяет глубже, эмоциональнее прочувствовать историю.

Таким образом, проанализированные примеры, безусловно, отражают некие художественные параллели между кинематографом и видеогеймингом. Но можно ли в кинокартине реализовать полное зрительское управление главным героем, влияние на выбор персонажа в ключевых сценах, принятие решений и совершение поступков? Рассмотрим этот вопрос более детально.

### **3.3. Интерактивное кино: жанровые предпосылки и эксперименты**

Многие исследователи подтверждают тот факт, что в мире синкретического объединения различных видов искусств, прогрессивного роста популярности интерактивных технологий и игровых сфер кинематограф активно экспериментирует со своей формой. Двойственная природа киноматериала как аттракционного развлечения и искусства во многом снова возвращается к люмьеровским истокам, но теперь на новом виртуально-цифровом витке. Исследуются нестандартные формулы зрелищности, а возможность просмотра с экранов смартфонов, десктопов, компьютеров эстетически расширяет искусствоведческое поле коммуникации экранного текста и зрителя.

---

<sup>92</sup> Procci K., Bohnsack J., Bowers C. Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness. Proceedings of HCI, 2011. P. 30-32.

Как пишет К. Квастек, исследуя феномен полнометражного интерактивного фильма: «Активация той или иной последовательности, выбор тех или иных эпизодов кинокартины путем переключения номера на пульте дистанционного управления – не то же самое, что щелчок непосредственно по слову на экране во время просмотра. Слово-выбор само по себе является синтаксическим элементом визуального повествования, художественной развилкой. Интерактивное искусство – это потенциально богатая среда сама по себе, повторение определенных эпизодов может быть прописано внутри самой структуры. Так, например, авторы “Терминала времени” (интерактивный фильм, который привлек зрителей, предложив им возможность голосовать во время просмотра) решили показать фильм дважды одной и той же аудитории. Проведя эксперимент, они заметили, что во второй раз зрители отвечали на вопросы совершенно по-другому: при повторном просмотре у них был более игровой подход, они стали пробовать разные ответы, чтобы увидеть, как это повлияет на события. Таким образом, зритель может повторять опыт, чтобы достичь определенной цели или понять что-то конкретное в системе, но также он может сделать это потому, что просто очарован самим действием. Последнее рассматривается концепцией «внутренней бесконечности» в классических теориях игр. Все это приводит к тому, что зритель увлекается процессом и исследует пространство фильма не только “вглубь по сюжету”, но и “вширь”, влияя на точки выборов главного героя»<sup>93</sup>.

Первые попытки привнести интерактивность в классический кинопросмотр датируются 1967 годом. В чехословацком фильме «Человек и его дом» (1967, реж. Р. Чинчере, Я. Горач, Вл. Свитачек) показана история пожара – у главного героя горит квартира. Через серию флешбэков зритель узнает, какие действия к этому привели и может попытаться повлиять на эту ситуацию: для того чтобы предотвратить катастрофу и спасти героя, в ключевых моментах по ходу действия нужно нажать на зеленую или красную кнопку на своем кресле. Вне зависимости от ответов зрителей, фильм всегда заканчивался одинаково. Однако в результате эксперимента удалось выявить следующую закономерность: публика чаще

---

<sup>93</sup> Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. MIT Press, 2013. P.122-130.

склоняется к авантюрным решениям (убежать от полиции, впустить в квартиру незнакомую блондинку в одном полотенце, оглушить портье), а, следовательно, ждет от кино не нравственного урока, а развлечения с немного скандальным оттенком. Позднее, в 1985 году, появился фильм «Улика» (1985, реж. Дж. Линн), экранизация по мотивам настольной игры. Особенность демонстрации произведения заключалась в том, что было снято три разных финала, и каждый кинотеатр не знал, какая из копий ему досталась для показа.

Но уже в 2016 году на экраны вышла картина, практически полностью размывающая грань между игрой и фильмом: «Late Shift» («Ночная игра» в отечественном прокате). Постановщиком и автором сценария выступил швейцарский режиссер Т. Вебер. Данный проект стал первым в мире полнометражным интерактивным фильмом, в котором зритель сам выбирает ход развития сюжета (длительность картины составляет 67-95 минут в зависимости от действий зрителя, возможны также семь различных финалов).

Главный герой – обычный студент, который работает по ночам на автостоянке и становится свидетелем преступления. В результате стечения обстоятельств он вовлечен преступной бандой в похищение старинной чаши во время аукционных торгов, что приводит к безвыходной ситуации: теперь за ним охотятся полиция и китайская мафиозная организация одновременно. Что делать герою в данной ситуации и кем он окажется – спасителем, предателем или жертвой, – решает зритель.

«Ветвящееся» повествование с фиксированными точками полностью выстраивается, исходя из промежуточных решений и действий. Как пишут зарубежные исследователи, «интерактивность усиливает воздействие всех элементов драмы, а не только фактов, изложенных в сценарии. Побудительные мотивы, управляющие нами при использовании интерактивности, носят как эмоциональный, так и логический характер, в результате гораздо сильнее ощущается эффект присутствия»<sup>94</sup>. В этом смысле данное направление

---

<sup>94</sup> Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр. Пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. С. 118.

ориентировано скорее на индивидуальный домашний просмотр, нежели на общее демократическое голосование в зале. Фильм действительно не дает возможности «оставаться в стороне», зритель находится в постоянном эмоциональном напряжении, поскольку знает – любая осечка может привести к непредсказуемым последствиям вплоть до гибели героя. Можно ли доверять преступникам? Пойти в полицию или помочь девушке вернуть украденную чашу? Что ценнее – твоя жизнь или чужие? Все эти вопросы сопровождают моменты интерактивного выбора здесь и сейчас. Концовка действительно зависит от решений и предпочтений зрителя, хотя и не все развилки являются сюжетообразующими: чтобы получить «хороший» финал, нужно погрузиться в пространство фильма на несколько просмотров и изучить множество разных вариативных сочетаний.

Эмоциональной вершиной одного из вариантов развития сюжетных коллизий становится сцена изощренной пытки главного героя с классической дилеммой заключенного. В этот момент герой на экране, которому выкручивают пальцы, страдает «вместо зрителя», судорожно пытается принять хоть какое-то решение: героически терпеть или все-таки «сдать» подругу. Таким образом, зритель выбирает не только саму реплику или поступок, а запускает в ход целую цепочку развития отношений, которые должны сложиться между героем и остальными персонажами. Фактически именно интерактивность выступает тем увеличительным стеклом, через которое зритель, даже в уже наскучивших ему сюжетах, может разглядеть новые грани, «примерить» на себя запоминающийся эмоциональный опыт.

К. Квастек сравнивает просмотр интерактивного произведения искусства с игрой на музыкальном инструменте: «Интерпретируемость никогда не предполагается в форме законченной композиции, а только как возможность действовать или приглашение к созданию мультимодальных конфигураций. По этой причине интерактивные системы имеют много общего с музыкальными инструментами: их можно условно назвать мультимодальными инструментами. Однако, в отличие от реальных музыкальных инструментов, объекты интерактивного искусства не стандартизированы как конкретные типы

инструментов и не известны их пользователю изначально. Многие критики интерактивного искусства сетуют на то, что система или ее автор покровительствуют зрителю, симулируя свободу выбора. Однако эту ситуацию фактически можно сравнить с “фундаментальной асимметрией” отношений между читателем и текстом, описанной В. Изером»<sup>95</sup>.

Дж. Дьюи, разрабатывая теорию инструментализма, отмечал, что эстетическое переживание возможно только при наличии сопротивления со стороны объекта опыта. К. Квастек развивает эту мысль далее: «Как было отмечено выше, различие между интерактивным произведением искусства и музыкальным инструментом заключается в том, что пользователь сложносоставной системы изначально не имеет представления о ее работе. В музыкальном инструменте используются тщательно откалиброванные, но принципиально простые физические или механические эффекты. В результате между инструментом и человеком, играющим на нем, существует прямая физическая или механическая связь. Ручное управление клавишами, закрытие тональных отверстий, вибрации, трение струн, управление воздушными потоками в духовых инструментах – все это прямые телесные действия. Музыкант чувствует физическое сопротивление инструмента, использует свои технические способности для создания звука посредством продуктивного столкновения с этим сопротивлением: музыкант и инструмент встречаются и объединяются друг с другом, сливаясь воедино. Таким образом, сопротивление существенно определяет творческий потенциал инструмента. Но взаимодействие с интерактивным произведением искусства является экспериментальной проблемой: его сопротивление основано на системе взаимодействия, разработанной художником, с собственной логикой, которая может включать в себя парадоксы и заблуждения»<sup>96</sup>.

В 2018 году на экраны смартфонов вышел шестисерийный детектив «Мозаика», снятый С. Содербергом в качестве дополнения к одноименному

---

<sup>95</sup> Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. MIT Press, 2013. P.169.

<sup>96</sup> Там же, P.171.

мобильному приложению. «Теперь технологии позволяют достичь более элегантной, интуитивно понятной формы взаимодействия. Мы потратили много времени на проработку того, как ты *касаешься* этой вещи. Я бы хотел быть уверен в том, что это происходит изящно и просто, так, чтобы, когда у вас появляется возможность решить, чьему взгляду хочется следовать, это было органично»<sup>97</sup> – говорит С. Содерберг.

Сериал повествует об убийстве писательницы, роль которой исполнила Ш. Стоун. Интерактивный формат позволяет зрителю поочередно исследовать преступление с разных точек зрения и «собирать» сюжет, подобно головоломке: режиссер называет проект видеороманом, позволяющим узнать не только главных, но и второстепенных персонажей. После регистрации зритель-пользователь видит общую «карту» истории: вся «Мозаика» состоит из «узлов» (серий от восьми до тридцати восьми минут длиной) и «открытий», благодаря которым, можно узнать дополнительную информацию о том или ином персонаже, прослушать голосовое сообщение, прочесть газету, заглянуть в полицейский отчет и т.д. Просмотрев первую серию-узел про главную героиню, следует выбрать, с чьей точки зрения смотреть дальше – то же самое, но с другими персонажами повторится на следующих этапах. «Открытия» можно игнорировать или вернуться к ним позже, но те зрители, которые изучают собранную информацию, имеют возможность быстрее вычислить убийцу. Дошедшему до финала человеку предлагается начать с начала, чтобы изучить историю с другого ракурса. Многие сцены повторяются, меняется лишь положение камеры, однако этого достаточно, чтобы увидеть знакомый эпизод с непривычной стороны: в данном случае выбирать приходится не столько направление сюжета, сколько «попутчика». Общая продолжительность цепочки видеоматериалов в приложении – около восьми часов. Сериал получил смешанные отзывы кинокритиков в силу медлительности и одновременной прерывистости повествования.

---

<sup>97</sup> Taubin A. Interview: Steven Soderbergh // Filmcomment.com // URL.: <https://www.filmcomment.com/blog/interview-steven-soderbergh-logan-lucky/> (дата обращения: 19.03.2019).

Если интерактивная художественная система устроена таким образом, что зритель может в ней «заблудиться» и не понять обоснованность причинно-следственных связей – это не идет на пользу картине. Так произошло с интерактивным фильмом «Черное зеркало: Брандашмыг» (2018, реж. Д. Слэйд), в котором, как отмечает критика, заложена интересная идея, но реализация оказалась недостаточно завершенной. Само действие развивается в 1984 году: молодой программист, живущий в Лондоне, устраивается на работу в компанию, занимающуюся разработкой первых компьютерных видеоигр. Герой хочет создать нестандартную, оригинальную игру, основывая ее концепцию на книге с нелинейным повествованием – по задумке, игрок должен продвигаться по лабиринту и влиять на историю, выбирая разные варианты. Однако постепенно герой догадывается, что сам заперт в подобном лабиринте и не может полностью себя контролировать.

Фильм может длиться более пяти часов, если не предпринимать никаких действий (сюжет самостоятельно заходит в тупики, возвращается к контрольным точкам, затем открываются новые последовательности), после принятия первого решения хронометраж сокращается до полутора часов и менее, в зависимости от сделанных выборов. Таким образом, в классической временной строке пропадает смысл. Узнать, сколько времени осталось до конца или сколько уже просмотрено, также невозможно.

Структурно картина образована из последовательности блоков. Часть из них представляют собой сцены и отдельные куски повествования, которые меняются в зависимости от решений зрителя (хотя далеко не всегда прослеживается рациональная логическая связь), а также «воспоминания», которые строятся на основе выбора в том или ином эпизоде. Может меняться даже предыстория основных персонажей, что запутывает действие окончательно, превращая все происходящее в безумие. Авторы работали над фильмом по принципу лабиринта, но, вероятно, сами точно не знают количество всех вариаций: так продюсер Р. Маклин пошутил, что даже не представляет, как их можно было бы подсчитать, а ассистент монтажёра Дж. Уикс отметил, что только в зависимости от выбора

музыки в одной из частей истории появляется восемь вариантов развития. Тем не менее, авторы создали пять возможных концовок.

Вариативность некоторых сцен в фильме выглядит во многом искусственно: вне зависимости от выбора зрителя, авторы реализуют то, что считают необходимым. Также разница между выбором двух вариантов часто незначительная (например, «выбросить таблетки» или «смыть их в унитаз»), но шаг кардинально влияет на последующие события. Эти и другие неточности обыгрываются бессмысленностью происходящего, безысходностью и паранойей главного героя, однако не отменяют общее ощущение самообмана зрителя. Как говорит один из героев (рефрен к персонажу «Алисы в стране чудес» Л. Кэрролла), есть множество миров, судеб и реальностей. Можно совершать все, что угодно (даже покончить с собой), но это не имеет абсолютно никакого значения, поскольку где-то существует другая версия тебя, сделавшая иной выбор. Таким образом, фильм играет сам в себя, а вопрос о соотношении нарратива/интерактива по-прежнему остается открытым.

Для анализа мнения зрителей следует рассмотреть несколько комментариев к статье, посвященной проекту<sup>98</sup>.

*Комментарий 1.* «Несмотря на довольно интересную форму, сама серия (содержание) очень среднего качества. Есть заигрывания со зрителем (спорно), отсылки, неплохая игра Финна Уайтхеда и Уилла Поултера, а в целом серия - довольно простая и пресноватая драма-триллер. Если вообще отдельно от интерактива и концепции рассмотреть сюжет, то он рваный и слабый даже для отдельной серии “Черного зеркала”, а полнометражному фильму такое вообще непростительно».

*Комментарий 2.* «Мы делаем за персонажа выбор, хотя он думает, что сам делает выбор, но у него иллюзия выбора и, поняв это, он дает иллюзию свободного выбора в своей игре, так же, как и сценарист дает нам иллюзию

---

<sup>98</sup> Шабаев М. Выбор Брандашмыга: как работает интерактивный эпизод «Черного зеркала» // Kinopoisk.ru // URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/3307913/> (дата обращения: 20.03.2019).

выбора, заставляя вернуться к нужной ветке, контролируя нас... Простите, но у меня мозг сломался».

*Комментарий 3.* «Мне кажется, формат не приживется. Для этого есть компьютерные игры, в которых графика становится все более реалистичной с каждым годом. А зрителям фильма хочется, чтобы им просто рассказали историю. Иногда выбор утомляет. Даже в жизни. Гораздо проще, когда это делают за тебя или когда выбора то особо и нет (например, нужно сделать обязательный платеж по кредиту). А тут ты сидишь и отдыхаешь перед экраном, и до тебя начинают докапываться, реши, что будет с героем. В итоге теряется нить повествования, сбивается ритм истории, тебе становится интересно, а что там, в альтернативных развязках и т.д. В итоге - ни катарсиса, ни ощущения завершенности».

*Комментарий 4.* «А я считаю, было бы крайне интересно посмотреть какие-нибудь фильмы вроде “Властелин колец”, “Гарри Поттер”, “Звездные Войны”, “Аватар” с другими концовками и сюжетами (например, было бы интересно увидеть развитие событий, при которых Голлум становится новым властелином Средиземья). Я думаю, уровень удовлетворенности от фильмов был бы еще выше, ведь кто-то любит трагические концовки, кто-то хэппи энд, но это лично мое мнение. В общем, я жду интерактивное кино!»

Таким образом, данный формат проходит стадию тестирования и вызывает неоднозначные критические оценки. Благоприятная сторона процесса заключается в потенциальной популяризации нового перспективного направления. Если фильм «Ночная игра» был рассчитан на демократическое голосование в зале с помощью специально скаченного приложения на смартфон во время просмотра, сериал «Мозаика» в интерактивном формате вышел только в США (телеканал НВО продает права на свои продукты другим странам, но сам канал в них не транслируется), то «Черное зеркало: Брандашмыг» вышел одновременно во всех странах, в которых работает стриминговый сервис Netflix. Данный проект объективно можно назвать наиболее масштабным экспериментом в области интерактивного кино. На текущий момент компания является фактически единственным мировым гигантом в цифровой индустрии, имеющим

средства для производства контента и его распространения через свою же собственную платформу. Интерактивность в данном случае увеличивает время взаимодействия зрителя с фильмом, что определяется как ключевой показатель эффективности онлайн-кинотеатра – следовательно, инвестиции в данный формат действительно имеют смысл.

Интерактивное телевидение по модели Netflix (в частности, возможное создание платформы-аналога в России) видится перспективным шагом по нескольким причинам. Прежде всего, это смогло бы привлечь к телеэкранам больше молодой аудитории, проводящей время исключительно в Интернете, всегда имеющей альтернативу в виде онлайн-просмотра любого телешоу в любое удобное время и с нужного устройства. Замкнутая же на себе телеплатформа, при условии постоянного пополнения качественным видеоконтентом, смогла бы не только частично выдержать конкуренцию со стороны интернет-среды, но и дать зрителю уникальный эмоциональный опыт: интерактивный. Творческий потенциал крайне высок: от экранизаций классических произведений, которых зритель смог бы увлеченно исследовать «вширь», «играя» с различными сюжетными линиями, до любых оригинальных проектов. Постмодернистская игра с классикой (например, «Матч Поинт» (2005, реж. В. Аллен) как аллюзия к «Преступлению и наказанию» Ф.М. Достоевского) смогла бы перейти от экранизации «по мотивам» на уровень концептуальной фантазии-паутины, которой управлял бы сам зритель, принимая решения в ключевых сценах (убить ли старуху-процентщицу, признаться ли Порфирию Петровичу, как строить диалог с тем или иным героем произведения). «Тварь ли я дрожащая или право имею» – классическая фраза приобрела бы новое звучание, которое может обыгрываться десятками, сотнями разных способов. Производство подобных картин стоило бы дороже (более объемный сценарий), однако, с точки зрения рекламной окупаемости, это полностью оправдано стабильным удержанием зрителя более длительное время (пока не «раскрыты» все сюжетные ответвления – трудно закончить просмотр), а также дополнительно усиливает интерес к подробному изучению классики молодежью.

С художественной точки зрения, будет ли интерактивное кино как наиболее целостный синтез с видеоиграми развиваться, и в какую именно сторону – определить на данный момент достаточно трудно. Простор для творчества поистине необъятен: уже сегодня можно легко вообразить любой классический сюжет (например, историю Гамлета) как рассыпанный букет множества интерактивных возможностей. В частности, встретив Тень Отца, попробовать разрешить дилемму, верит ли принц этому или нет? Решится ли он рассказать правду Розенкранцу с Гильденстерном, или притворится сумасшедшим? Убьет ли Полония, притаившегося за занавесом, или оставит его в живых? Возвратится ли в Данию, чтобы погибнуть? Согласится ли на поединок с Лаэртом? И станет ли Гертруда пить отравленное вино? «Быть или не быть» подобным художественным экспериментам, сегодня решает зритель.

## ГЛАВА 4. ПОГРУЖЕНИЕ В СИНТЕТИЧЕСКУЮ VR-СРЕДУ КАК ВИРТУАЛЬНО-ПЕРЦЕПТИВНЫЙ ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ОПЫТ<sup>99</sup>

### 4.1. Аттракционная визуальность: от «3D» к VR-360°

Как известно, с самого начала своего появления кинематограф представлял собой визуально привлекательный аттракцион, дарящий зрителю самые разнообразные впечатления и эмоции. Первые фильмы уже обладали так называемым «иммерсивным» эффектом (от англ. *immersion* – погружение), позволяющим переживать ощущение соприсутствия: при виде приближающегося на экране поезда многие зрители вскакивали с кресел, а удивительные по технологическому исполнению феерии Ж. Мельеса приковывали внимание своей оригинальностью, нестандартностью, новизной демонстрируемого волшебства. Как писал С.М. Эйзенштейн, аттракционная природа зрелища – базовый первоэлемент, поскольку «аттракционы и система их являются единственной основой действенности»<sup>100</sup>. Говоря об особенности психологического восприятия монтажно соединенных изображений, В. Пудовкин отмечал, что «зритель каждый раз как бы ставит себя на место объектива съемочного аппарата, то приближаясь, то удаляясь от объекта»<sup>101</sup>. Теория монтажа, внедрение звука, цвета определили киноязык XX века, однако именно Ж. Мельесу кино обязано открытию кинематографического преобразования реальности, трансформировавшему его из обычного аттракциона в подлинное искусство.

В современном мире зрителя уже достаточно трудно удивить чем-то новым, сказывается как кризис оригинальных идей (выпускаются бесконечные сиквелы, приквелы, перезапуски отработанных ранее франшиз), так и определенная пресыщенность классическими традиционными схемами. Тем не менее, благодаря прогрессирующим цифровым технологиям, экспериментирование с потенциалом

<sup>99</sup> Положения главы нашли отражение в публикации диссертанта: Новиков В.Н. VR-кинематограф. Сновидческая природа виртуального зрелища // Вестник ВГИК. 2019. №40. С. 38-47.

<sup>100</sup> Эйзенштейн. С.М. Монтаж киноаттракционов. // Избранные произведения 6 тт. Т.1. Неравнодушная природа. М.: Эйзенштейн-центр, 2004. С. 443.

<sup>101</sup> Пудовкин В.И. Время в кинематографе. // Кино. М., 1923, №2-6. С.44.

эмоционального взаимодействия, а также активного вовлечения зрителей по-прежнему остаются актуальными. Одной из попыток открыть «новые грани» в киноизображении стал стереоформат или, как его часто называют в бытовой коммуникации, «3D».

Сам термин «3D-фильм» представляется неоднозначным и профессионально некорректным. «Термин “3D-изображение” служит определением исключительно стереоскопических изображений, но для этого уже существует термин “стереоскопическое изображение”. Именно из-за этого возникает терминологическая синонимия. Однако термин “3D” является более общим, означающим трехмерное, с тремя пространственными измерениями, и ничего не говорит по поводу самой технологии получения объемных изображений. Использование данного термина приводит к смешению общего понятия с частным. Любое изображение уже само по себе объемно, за редчайшим случаем фотографирования плоского объекта, и к тому же только тогда, когда его плоская поверхность перпендикулярна оптической оси съемочного объектива. Даже самая простая технология видеозаписи (одноракурсная съемка) одним объективом в традиционном кинематографе делает любое изображение объемным, поскольку в нем изначально присутствуют монокулярные признаки глубины пространства, позволяющие зрительному аппарату человека выстраивать представление об объектах, присутствующих в киноизображении, соизмерять их отдаление. Применение двухракурсной стереосъемки и создание двухракурсных изображений с помощью компьютерных программ позволяют зафиксировать изображение с двух ракурсов, аналогично положению глаз человека, однако зритель все равно не может “заглядывать” за объекты кинокадра, перемещаясь относительно экрана. Таким образом, любое объемное изображение как бы привязано к зрителю. Достоинство двухракурсного стереоизображения заключается в том, что любая птичка, вылетающая в зал, будет восприниматься каждым зрителем летящей именно на него, независимо от местонахождения, соответственно, режиссерский замысел, воплощенный в киноизображении, предъявляется всем зрителям одинаково. Многоркурсное же стереокино

позволяет заглядывать за объекты, рассматривать их с разных сторон. Серия исходных кадров со смещенной позицией объединяются в один кадр, могут быть использованы как непосредственная натурная многоракурсная съемка объектов, так и синтез многоракурсной серии кадров на основе программ трехмерного моделирования и анимации. Сферы применения постоянно расширяются: обучающие программы, игры, тренажеры, реклама, музейное дело, промышленное производство, медицина и т.д. При этом ограничено либо пространство, в пределах которого могут располагаться зрители, либо количество одновременно смотрящих людей»<sup>102</sup>.

Неверно считать, что если носитель произведения плоский, то плоско и само изображение. Так, в случае живописной композиции или графического рисунка, выполняемых на плоской поверхности холста или бумаги, художник творит с учетом признаков глубины пространства, в том числе перспективы, окклюзии, света, тени. Изображаемое на полотне выстраивается в объемный пространственный образ уже в сознании зрителя, то же самое происходит в фотографии, кинофильме, телефильме. Современные звук, музыка также передаются в стереоформате и воспринимаются пространственными, а современные технологии объектно-ориентированного звучания в формате Dolby Atmos, Augo3D позволяют создавать в кинозале яркие пространственные звуковые образы. Следовательно, понятия «плоский» и «объемный» в применении к произведению искусства (в частности, фильма) корректнее рассматривать скорее в эстетической плоскости, нежели в физической. Как отмечает Ю.С. Дружкин, занимающийся исследованием проблемы восприятия произведения искусства: «Если говорить объективно, то никакого человека на картине нет. Есть плоское полотно, на поверхности которого в определенном порядке нанесены краски, пиксели. Таков объект, находящийся непосредственно в поле нашего зрения, и мы воспринимаем его, перемещая в свою внутреннюю реальность. В результате

---

<sup>102</sup> Раев О.Н. О термине «3D» в кинематографе // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VIII Международная научно-практическая конференция, Москва, 25-26 апреля 2016 г.: Материалы и доклады. М.: ВГИК, 2016. С. 26-32.

формируется, “реконструируется” образ, который переносится сознанием в контекст внешней реальности, проецируется и возвращается обратно на картину, висящую на стене. Так появляется человек, “глядящий” на нас с полотна. Существует ли он на самом деле? В объективной реальности – нет, в комплексной – да. И нет никаких логических оснований, чтобы считать комплексную реальность “менее реальной”, чем реальность объективную»<sup>103</sup>.

Это возвращает ход рассуждения к природе эстетической виртуальной реальности и каузальности воображения, о которых говорилось в первой главе настоящего исследования. Опыт переживания произведения искусства вообще, как пишет В.В. Бычков, есть «сложное, не поддающееся вербализации духовно-чувственное “образование”, имеющее как статическую, при этом постоянно прирастающую, так и процессуально-динамическую компоненты. Он может быть осмыслен и как совокупность неутилитарных интуитивных отношений субъекта к действительности, имеющих созерцательный, игровой, выражающий, изображающий, декорирующий и тому подобный характер. При этом можно говорить и об опыте отдельной личности, и об опыте, характерном для конкретных социальных образований, определенных этапов культуры. Эстетический опыт в конечном счете помогает человеку обрести свое место в Универсуме, ощутить себя органической частью природы, не сливающейся с ней, но обладающей своей личностной самобытностью и свободой в общей структуре бытия»<sup>104</sup>.

С точки зрения киноэстетики, стереоформат действительно добавляет важный параметр – растяжение пространства. Как считал С.М. Эйзенштейн: «принципиальное отличие двумерного кино от стереоскопического – ограниченная способность передачи объема и пространства, а также, как следствие, движения. Сомневаться в том, что за стереокино – завтрашний день,

---

<sup>103</sup> Дружкин Ю.С. Техника художественного транса: Художественная культура и технология формирования художественного мирозерцания. М.: ГИИ, 2011. С. 71.

<sup>104</sup> Бычков. В.В. Эстетика: учебник / Рецензенты: А.В Новиков, Н.Б. Маньковская. М.: КноРус, 2012. С. 123.

это так же наивно, как сомневаться в том, что завтрашний день будет вообще!»<sup>105</sup>. Движение, пространство, объем – вот те кинематографические инструменты, с которыми имеет возможность эффектно и убедительно работать режиссер стереофильма.

Действительно, смотря один и тот же фильм в обычном и стерео-формате, зритель получает несколько разное эстетическое впечатление. Это отчетливо видно на примере картин «Океаны» (2009, реж. Ж. Перрен, Ж. Клюзо), «Пещера забытых снов» (2010, реж. В. Херцог). Благодаря «3D» зритель имеет возможность ощутить себя частью подводного или пещерного миров, создается эффект присутствия и личностного погружения, а не постороннего наблюдения за происходящим. Исходя из кассовых сборов, «Аватар» (2009, реж. Дж. Кэмерон) в стереоскопической версии также произвел более сильное впечатление по сравнению с традиционным форматом: сказочные джунгли предстали более осязаемыми, чувственными, крупные планы мелодраматических сцен – яркими, полеты на драконах – головокружительными, а драки гуманоидов – острыми для зрителя.

Помимо видовых документальных фильмов и эпических блокбастеров стереоформат также удачно может работать в других жанрах, например, детской сказке, что было продемонстрировано в картине «Хранитель времени» (2011, реж. М. Скорсезе). Данное произведение обладает яркой изобразительной формой: детские мечты, фантазии, различные гиперболы, динамика, полеты, снятые многочисленными панорамами, полностью оправдывают соответствующий визуальный язык. Кадры с движением получились наиболее выразительными в плане передачи объема. Особенно показательны пробеги главного героя, спасающегося от жандарма через толпу: «участвуя» в них, зритель почти физически ощущает движение сквозь людской поток и лабиринты. Атракционы вставлены в фильм по принципу американских горок, чтобы удивлять детей необычным и интересным миром, в котором живет Хьюго, а также еще сильнее

---

<sup>105</sup> Эйзенштейн. С.М. О стереокино // Избранные произведения 6 тт. Т.1. Неравнодушная природа. М.: Эйзенштейн-центр, 2004. С. 337.

погружать в предлагаемые обстоятельства. Часто авторы демонстрируют нарочито яркие стереокадры, используя большой отрицательный параллакс, при котором объекты значительно выступают вперед. По такому принципу сняты сцены с доберманом, преследующим героя, когда вытянутая голова собаки удлиняется еще больше и высовывается в зрительный зал. Как отмечает М. Скорсезе, фильм задумывался в качестве дани уважения Ж. Мельесу, пионеру фантастического кино, который первым придумал и воплотил на экране множество трюков. «Глубину надо использовать как элемент истории, повествования. Это только начало, еще практически ничего не было сделано! В фильме есть сцена из немого кино, где солдаты на войне бегут вверх, и там все настоящее: расстояние, местоположение, война. Мне хотелось посмотреть, что же будет, если трансформировать это действие в формат 3D. Мы так и сделали, теперь я смотрю на результат и поражаюсь: можно действительно чувствовать расстояние. Когда это происходит, то я понимаю, куда фильм меня направляет: солдаты будут убиты, у них не получится преодолеть дистанцию»<sup>106</sup>.

Тем не менее, несмотря на определенную привлекательность и имея вполне удачные художественные воплощения, стереоформат пока не завоевал массового расположения зрителей на длительной дистанции (от стадии зарождения в первой половине XX века до текущего момента). На это есть ряд объективных причин. Так, согласно статистике, собранной порталами kinopoisk.ru, proficinema.ru и comscore.com (международная база данных по кинотеатральным сборам в различных странах мира), наибольший зрительский интерес к стереофильмам можно диагностировать в 2009-2014 годах. В этот период в IMAX-залах показывали около тридцати пяти стереоскопических лент в год, а уже спустя несколько лет их количество сократилось до пяти – десяти в год. Картины, выпущенные одновременно в двух вариантах («объемном» и традиционном), продемонстрировали превалирующий зрительский интерес к стереоскопии, затем наметился спад. Технологически аккуратно сделанный «Аватар» в 2009 году

---

<sup>106</sup> Чаленко Е. Мартин Скорсезе: «Я любил 3D еще с пятидесятых» // Kinopoisk.ru// URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/1768174/> (дата обращения: 20.03.2019).

задал высокую планку стандарта качества цифровой стереосъемки, а выпущенный в 2012 году «Титаник 3D» - высокую планку конвертации и технической работы с большими параллаксами. При подобной конвертации каждый кадр делается вручную, искусственно, что включает в себя ряд определенных сложностей: естественное восстановление фона за сдвигаемым объектом в «области открытия», обеспечение большей видимой глубины (*depth budget*), получении границ сдвига полупрозрачных объектов. Если же стереопара снята или сконвертирована недостаточно точно, мозг прикладывает усилия для исправления ошибок съемки подобно чтению неграмотно написанного текста, что приводит к дополнительной утомляемости. Таким образом, два этих крупных проекта стали положительным примером для киноиндустрии, на которые она стала равняться, однако субъективные оценки дискомфорта, испытываемого при просмотре стереофильмов, в ряде случаев продолжают сильно расходиться с теоретическими показателями качества стереоконтента.

Некоторые зрители по-прежнему жалуются на неприятные ощущения во время сеанса и плохое самочувствие после. Как пишут Г.И. Рожкова и С.В. Алексеенко: «Существующие метрики пока не принимают во внимание динамику дефектов, не касаются эмоциональных и когнитивных аспектов восприятия, выпадают из рассмотрения вестибулярные, висцеральные факторы, вестибуло-окулярные рефлексy и непосредственные реакции внутренних органов на зрительные стимулы. Общеизвестно, что стереофильмы могут в большей степени, чем одноракурсные фильмы, негативно влиять и на другие висцеральные системы, в частности на дыхательную и сердечно-сосудистую, что обусловлено глубоким «вхождением» зрителя в роль действующего лица фильма. Процесс сопереживания может сопровождаться целым рядом органических проявлений: изменениями артериального давления, частоты пульса, дыхания, потоотделения, температуры тела и т.д.»<sup>107</sup>. Исследователи отмечают, что восприятие

---

<sup>107</sup> Рожкова Г.И., Алексеенко С.В. Зрительный дискомфорт при восприятии стереоскопических изображений как следствие непривычного распределения нагрузки на различные механизмы зрительной системы // Мир техники кино. 2011. №3(21). С. 12-21.

эмоциональных кадров в стереоформате обладает усиленным воздействием на зрителя. Повторяя в своем воображении (мысленно имитируя) быстрые, сложные и опасные перемещения героя в пространстве, смотрящий непроизвольно вызывает у себя схожие реакции, аналогичные возникающим при реальных перемещениях. Подобные имитируемые переживания могут оказаться слишком сильными, а большая физиологическая нагрузка приводит к ухудшению самочувствия – таким образом, затрагивается вопрос бережности отношения к впечатлениям, ощущениям и психике зрителя.

И все же сама обоснованность, необходимость массового перехода к неременному использованию стереоформата (как это произошло в свое время со звуком и цветом) при возможности аналогичного просмотра с плоского киноэкрана, телевизора или дисплея ноутбука вызывает определенные сомнения. В частности, несмотря на появление 3D-телевизоров, которые можно смотреть даже без очков, и временный положительный всплеск интереса, технология не получила массового распространения и пошла на спад в силу невостребованности<sup>108</sup>.

Как писал А. Базен в своей программной работе «Что такое кино?», кинематографическая идея как таковая отождествляется с тотальным и целостным воспроизведением реальности, киноискусство должно воссоздавать «совершенное подобие внешнего мира – в звуке, цвете и объеме»<sup>109</sup>. При этом, согласно концепции Г. Мюнстерберга, изложенной в монографии «Фотопьеса. Психологическое исследование», каждый фильм «рассказывает нам человеческую историю, преодолевая формы внешнего мира и приспособлявая события к формам внутреннего мира»<sup>110</sup>. Если проблема отсутствия «рельефности» изображения, запахов и осязания все же сравнительно редко поднималась за всю историю кинематографа, то отсутствие звука и цвета действительно

---

<sup>108</sup> Агаджанов М. 3D-телевизоры все: LG и Sony прекращают выпуск ТВ с функцией 3D // Habr.com // URL.: <https://habr.com/ru/post/400821/> (дата обращения 11.04.2019).

<sup>109</sup> Базен А. Миф тотального кино // Андре Базен. Что такое кино? М., 1972. С. 50.

<sup>110</sup> Мюнстерберг Г. Фотопьеса: Психологическое исследование (главы из книги) // Киноведческие записки. №48, 2001. С. 272.

воспринималось как определенная «недостаточность» с самого начала появления кино. Важно отметить, что любой элемент жизнеподобия имеет ценность лишь с точки зрения дополнительных художественных возможностей, которые он может реализовать. Следовательно, каждый такой элемент может прочно утвердиться в киноискусстве только в том случае, если эти возможности настолько значимы, что перевешивают производственные и художественные трудности, связанные с его введением в систему киноязыка.

Как известно, исторически приход звука в кинематограф был «оплачен» довольно высокой ценой, как в материальном, так и в творческом отношении: после внедрения новации мало кому из крупных режиссеров удалось сохранить лидирующие позиции, а новые значимые фигуры появились не сразу. Тем не менее, новые эстетические возможности звукового кино практически для всех были самоочевидны. Прежде всего, с точки зрения зрителя, сидеть в кинотеатре в полной тишине – не комфортно, поэтому немое кино полностью никогда не было беззвучным, а показывалось под музыкальное сопровождение. Появление звука позволило причислить и без того существовавшее звуковое оформление фильма к аудиальным средствам выразительности картины, которыми теперь смогли пользоваться сами авторы, а не кинопрокатчики. Также один из основных видов показа событий в большинстве кинолент – диалог, следовательно, слышимая передача реплик в момент беседы двух и более людей логична и естественна. И, наконец, с появлением звука в кинематографе раскрылся огромный пласт собственно выразительного взаимодействия звука и изображения, их контрапунктического сочетания. Таким образом, моральные и материальные издержки повсеместного перехода на звук целиком окупились.

Переход к цветному изображению, не нуждающийся в технологическом переоборудовании кинотеатров и киностудий, обошелся дешевле. Однако польза данного события, если рассматривать вопрос комплексно, все же не столь однозначна. Безусловно, отказавшись от черно-белой тональности, кинематографисты отошли от правила единой универсальной гаммы и еще больше сблизили киноискусство с жизнью. Цветокоррекция, контрастность,

тональное выделение объектов, насыщенность сцен, полярность эпизодов стали играть значимую роль, но если последствия внедрения звука позволили качественно решать более масштабные задачи по сравнению с возможностями немого кино, то цвет лишь эстетически «придал жизни» изображению, добавив в большей степени визуальной глубины, нежели смысловой. Несомненно, есть примеры, в которых цвет является важнейшим звеном истории и работает драматургически, – но принципиальной революции в данном случае не произошло, однако и вред киноискусству причинен не был.

Появление звука и цвета действительно обеспечили кинематографу усовершенствование средств экранной выразительности, что в первом случае было связано с материальными издержками, во втором – цена была не столь высока. Но, предполагая возможность массового перехода на стереоформат (по тем или иным причинам), следует допустить, что данный процесс также потребовал бы весьма дорогого переоборудования кинотеатров, хоть и менее затратного, чем в случае появления звука, а также значительного усложнения, удорожания съемочного процесса. Подобная трансформация делалась бы исключительно ради одного художественного средства – «заэкранного» и «предэкранного» пространств, «выхода» изображения в зрительный зал. Вероятно, повсеместное принятие данных стандартов разрушило бы сложившиеся культурные традиции восприятия, а последующая популяризация стерео отчасти привела бы к маргинализации классического «плоского» арт-кино, ставшего пережитком прошлого. Однако, учитывая усиливающуюся роль интернет-новаций и технологий, описанных во второй главе настоящего исследования, а также усиление индивидуализации, такая глобальная трансформация все же представляется маловероятной. Любой стереофильм выглядит объемнее обычного, но он не идеально объемен, и данная особенность, исходя из демонстрируемого опыта, требует специфического зрительского привыкания.

Для многих зрелищных картин возможность просмотра в стереоформате действительно часто положительно сказывается на общих сборах, добавляя эффект «погружения», но при этом авторы заметно обедняют, упрощают

содержательную часть. Истинное режиссерское мастерство постановки стереофильма заключается в чувстве меры, умении эстетически погружать вуайера в передаваемые события, управлять эмоциональностью «пребывания» внутри художественного пространства, создании ощущения «путешествия». Только в случае, когда все трюки стилистически и драматургически оправданны, данная форма усиливает общее впечатление, дополняет историю, а не прячет под собой содержательную пустоту. В частности, кинофильм «Сталинград» (2013, реж. Ф. Бондарчук) и многие другие современные картины под внешним визуальным пафосом, рассчитанным исключительно на просмотр в «3D», умело маскируют отсутствие духовного, истинного драматизма изображаемых событий. Получается обратный эффект: внешне картина выглядит «объемной» при совершенно «плоских» персонажах и истории. Часто это приводит к возникновению синонимической образной связи в голове зрителя: «визуальные эффекты – содержательная пустота», что также негативно сказывается на общем отношении к стереоформату.

Как говорил С.П. Иванов, создатель безочковой системы кинопросмотра стереофильмов в СССР, о сравнении первых картин, снятых в стереоформате: «Зрители вполне правы, когда отмечают, что в довоенной программе стереофильма “Концерт” полеты птиц (волнистых попугайчиков) в зале выглядели естественней, а веревочка, протянутая через головы зрителей, не вызывала вопросов, потому что это показывалось впервые. Но теперь, через пять лет, мы видим в “Робинзоне Крузо” тех же попугайчиков, ту же веревочку, которая непонятно почему опять повисла над головами у зрителей, хотя она брошена человеку, упавшему за борт, – возникает вопрос об ограниченности. Ради спасения сюжета, не имеющего ни идейной, ни художественной ценности, в фильмах часто будут оставаться явно бракованные кадры, дискредитирующие новое искусство. Но стереокино обладает действительно уникальным потенциалом. В стереокино один актер может сразу подойти ко всем зрителям одновременно, не нарушая интимности встречи с любым из них. Каждая девушка, уходя с просмотра стереофильма, – не сегодняшнего, а настоящего стереофильма,

– сможет с полным основанием уверять, что Коля Крючков подходил к ней вплотную, и только с ней разговаривал...»<sup>111</sup>.

Таким образом, хотя вопрос переоборудования всех кинотеатральных залов под демонстрацию «рельефного» изображения в будущем остается открытым, можно выделить **три главных свойства**, делающих стереоскопическую эстетическую киноформу максимально органичной для просмотра/показа:

1. Высокое технологическое качество, подразумевающее комфортность зрительского восприятия;
2. Обоснованность применения стереоформата для демонстрации данной картины;
3. Художественная целесообразность спецэффектов.

Общая нестабильная динамика интереса к стереоскопическому формату порождает множество искусствоведческих дискурсов. Объективная ситуация, на данный момент, заключается в том, что киноискусство не получило достаточное количество подтверждающих примеров, однозначно диктующих превосходство двухракурсного метода съемки над традиционным одноракурсным. Поэтому для развития стереоиндустрии должны появиться либо новые талантливо сделанные картины, которые смогли бы вновь поднять зрительский интерес и определить новую планку качества, либо, вероятно, стереоформат, а также попытки внедрения кинестетики, активизации обоняния, физиологических ощущений во время просмотра, – это промежуточный, переходный этап к более сложным виртуально-визуальным формам, подразумевающим максимально полную иллюзию индивидуального погружения, вплоть до тактильного взаимодействия и воплощения полноценных, интимных взаимоотношений реципиента с синтетическим художественным артефактом.

---

<sup>111</sup> Иванов С.П. О стереоскопическом кино. Всесоюзное общество по распространению политических и научных изданий. Стенограмма публичной лекции, прочитанной 5 мая 1948 года в Центральной лектории Общества в Москве, 1948. С. 15-31.

## 4.2. VR-фильм как цифровое сновидение: перспективы художественного развития

В начале XXI века с ростом производительности вычислительных мощностей процессоров, улучшения качества дисплеев и цифровых камер получили развитие две технологии, максимально сблизившие человека и искусственно созданное виртуальное пространство: «VR» (от англ. *virtual reality* – виртуальная реальность) и «AR» (от англ. *augmented reality* – дополненная реальность). Первая подразумевает создание виртуального мира, воспринимаемого через ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание; вторая – введение в реальное поле зрения человека любых данных (как правило, визуальных) с целью дополнения сведений об окружающем мире и «улучшения» восприятия информации, смешение реальных и виртуальных объектов.

Сфера применения обеих технологий достаточно широка: в данный момент уже появилось множество VR-видеоигр с полным погружением, AR-приложений, программ для смартфонов, VR/AR успешно применяются в различных тренажерных системах, имитациях реальных условий, обучении управлению транспортными средствами, медицине, строительстве, дизайне, виртуальных экскурсиях, музеях. Многие страны Европы, Азии, Северной и Южной Америки «перенесены» в VR, что предполагает возможность многочисленных виртуальных путешествий по улицам, городам, известными местам, достопримечательностям в Google Maps с круговым обзором 360°.

Технология «AR» имеет направленность больше к виртуально-практическому применению и использованию в повседневности, «VR» – к художественному. Подобные системы реализуются различными способами, наибольшей популярностью на текущий момент пользуются шлемы виртуальной реальности, работающие по принципу линзового стереоскопа. Стереопара в виде двух разнесенных кадров рассматривается через окуляры, которые дают прямое увеличенное изображение, воспроизводимое в шлеме и меняющееся при наклоне, повороте головы, благодаря чему возникает ощущение полного погружения в виртуальный мир. Это становится возможным благодаря гироскопу и

акселерометру, встроенным в устройство, а также специальным приложениям, отображающим в высоком разрешении небольшой фрагмент развертки панорамы, сопоставимый с углом поля зрения человека, разделяя его для левого и правого глаз соответственно. Эффект погружения зависит как от технических характеристик, таких как размер, разрешение экрана смартфона или встроенных мониторов, возможность фокусировки изображения (смещение окуляров вдоль оптических осей), наличие регулировки межосевого расстояния окуляров под индивидуальный базис зрения наблюдателя, время задержки изображения относительно поворота головы и т.п., – так и от качества контента. Художественным материалом может выступать смоделированная на компьютере искусственная виртуальная среда, сфотографированные сферические панорамы, статичные или динамичные сцены, снятые как в однокурсном, так и в стереоформате. Долгое время источником для демонстрации виртуальной реальности служил компьютер или пользовательская консоль, однако с 2010-х годов на рынке стали появляться «бюджетные» гарнитуры VR, основанные на применении смартфонов, которые сами по себе являются высокопроизводительными устройствами со встроенными датчиками движения, обладают достаточным разрешением дисплея и способны самостоятельно обрабатывать даже «тяжелый» 3D-контент.

Исторически первой системой, наиболее приближенной к современным шлемам виртуальной реальности, была Сенсорамма, спроектированная М. Хейлигом в 1957 году. Аппарат представлял собой массивное устройство, визуально напоминающее игровой видеоавтомат, в который зритель просовывал голову, испытывая при этом «эффект полного присутствия»: экран демонстрировал видеозапись «от первого лица», сиденье вибрировало и двигалось, динамики транслировали звук, а в камеру поступали соответствующие запахи. В своей статье «Кинематограф будущего» автор отмечал, что подобные фильмы есть логически несомненный шаг в эволюции киноискусства: «Действительно потрясающий факт состоит в том, что эти новые устройства четко и ярко продемонстрировали всем то, что полусознательно пытались сделать

живопись, фотография и кино вместе взятые – изобразить мир во всей его красе, так, как он воспринимается человеческим существом»<sup>112</sup>. Данную технологию взяли на вооружение, а также расширили в разных конфигурациях многие тематические парки развлечений и аттракционов, в частности, Диснейленд.

Согласно концепции зрительного восприятия Дж. Гибсона, внесшей вклад в теорию осмысления иммерсии, человек определяет свое тело и окружающее пространство как единое целое, где зрению отводится особая роль: «Зрение кинестетично в том смысле, что оно регистрирует движение тела точно так же, как это делает система “мышца-сустав-кожа” или вестибулярная система. Зрение схватывает и движение всего тела относительно земли, и движение отдельных членов относительно тела. Таким образом, зрительная кинестезия действует наряду с мышечной. Зрение получает информацию как об окружающем мире, так и о самом наблюдателе»<sup>113</sup>. Система «глаза-нос-руки» – целостный орган восприятия окружающего пространства и абсолютная точка отсчета расстояния при движении, она подтверждает мозгу субъекта достоверность наблюдаемого им мира, позволяет в нем ориентироваться, определять масштаб окружающих объектов.

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 одновременно развиваться в нескольких локациях. Режиссер создает для публики разные поведенческие сценарии, отводя ей более активную роль: участники таких спектаклей-променадов могут самостоятельно выбирать маршрут, следуя той или иной линии сюжета, влиять на происходящее на сцене, контактировать с артистами. Многоступенчатый сценарий подразумевает широкое поле для импровизации. Таким образом, в рамках художественного действия предполагается

---

<sup>112</sup> Heilig M.L. El Cine del Futuro: The Cinema of the Future. The Massachusetts Institute of Technology, 1992. P. 284.

<sup>113</sup> Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию. М.: Прогресс, 1988. С. 263.

коллективная тактильность задействованных участников, которые, оставаясь самими собой (иногда под масками), могут физически взаимодействовать с реальным окружением, актерами, друг с другом.

Но можно ли реализовать подобный опыт в виртуальной реальности? Ведь тело и телесность, с философской точки зрения, неразрывно связаны и трактуются как важнейший элемент человеческой субъективности (Э. Гуссерль, Ж.Л. Нанси, М. Фуко и др.). В виртуальности, где возможно любое изменение параметров, на первый план выдвигается не столько биологическая сущность тела человека с заданными природой атрибутами, сколько соответствие виртуальной оболочки психологически накопленному человеком опыту. Следовательно, данная соразмерность подразумевает проведение испытаний, определяющих степень воздействия экспериментов по длительному пребыванию в чужеродном виртуальном теле на психику.

Подобные перевоплощения исследуются в жанре интерактивных VR-квестов. Если прежде проекты данной технологии представляли собой обычные видеоигры, которые осваивались игроком в кресле в VR-очках, то теперь стало возможным практически полное погружение человека в виртуальный мир с индивидуальным передвижением, а также использованием различных предметов: на команду участников от одного до трех человек надеваются шлемы, рюкзаки, специальные костюмы с датчиками, которые фиксируют положение рук и ног внутри виртуального пространства. То, что игра проходит без перчаток, дает возможность участникам держаться за руки, прикасаться к дверям, листать книги, брать вещи на площадке, каждая из которых имеет свою модель виртуально-игровой направленности. Само 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 с помощью ботинок и костюмов.

Пример подобного проекта – интерактивный VR-квест «The Psycho» (2018), чей сеанс рассчитан на 60 минут. Концепция игры заключается в том, что игроки – пациенты психиатрической клиники, переживающие некий виртуально-трансцендентный опыт. Они пребывают в одиночных «камерах», где их навещает врач, сообщающий о диагнозе – синдроме раздвоения личности. Иногда игрокам кажется, будто они инопланетные существа на космическом корабле, которые должны спасти Вселенную. В виртуальных комнатах происходит трансформация их самоидентичности, тела приобретают черты трехпалых пришельцев, появляются космические видения. Участники проходят обследование, выполняют несложные VR-задания по координации в пространстве, собирают информацию о лечебнице. Но однажды (в соответствии с виртуальным календарем) врач прекращает посещение, и игроки организуют побег: пройдя через цепь кошмарных видений, они выбираются «на волю», где видят монастырь (физически игроки остаются в тех же стенах, но виртуальная обстановка меняется). Зайдя внутрь помещения, они слышат голос врача, который сообщает, что пациенты наконец-то исцелились и «пора освободиться». Игроки «возносятся» вверх, к свету, затем снимают шлем и – оказываются в реальной действительности.

VR-квест представляет для субъекта-участника своеобразную «виртуальную машину» по получению сверхэмоционального опыта, в которой синтезируются разные направления искусств, в частности, – иммерсивного театра-перформанса (ориентация на субъекта), кинематографа (зрелищность, визуальность), видеоигры (интерактивность), изобразительного искусства в целом. «Увидеть значит почувствовать» – таков девиз зрителя-игрока, полноценного участника событий.

VR-кинематограф не обладает подобной степенью погружения во внутренние и внешние ощущения реципиента, а также возможностью свободного перемещения внутри художественного пространства. Тем не менее, VR-формат выводит применение принципа иммерсии на качественно новый уровень. Видео с обзором 360° в настоящее время активно используется во многих

аудиовизуальных направлениях, таких как музыкальные видеоклипы, виртуальные экскурсии, путешествия, самостоятельные «погружения» в цифровую живопись, инсталляции. К характерному примеру, иллюстрирующему высокую степень иммерсии в современной кинематографии, относится, в частности, VR-трейлер к художественному фильму «Время Первых» (2017, реж. Дм. Киселев). Зрителю предлагается ощутить себя космонавтом, совершающим выход в открытый космос, – визуальная репрезентация рук и тела в скафандре служит базовой системой координат, фиксирующей сознание. И хотя субъект физиологически не ощущает скафандр, но просматривая видео в VR-шлеме и как бы «находясь» в космическом аппарате, он, тем не менее, получает необычный эмоциональный опыт, приобрести который с помощью средств классического кинематографа было бы невозможно.

Используя различные приемы, зрителя «проводят» сквозь художественный мир VR-фильма, «разрешая» ему оглядываться по сторонам, наблюдать происходящее вокруг. Эксперименты с когнитивным состоянием зрителя в виртуальной реальности находятся в начальной стадии разработок, но данная технология ставит перед создателями VR-продукции множество нерешенных вопросов, в частности: управление вниманием субъекта, роль монтажа, качество звука, применение музыки, ведение киноповествования, роль зрителя-участника в событиях фильма, работа со светом и цветом. Некоторые VR-фильмы экспериментально снимают в черно-белой гамме: в частности, примером служит короткометражный VR-фильм о Средневековье «История одного шута» (2016, реж. А. Быстрицкий), где героя-зрителя везут на телеге на казнь.

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. В результате, сцена должна быть настолько насыщенной, чтобы любой сценарий поведения смотрящего производил

художественный эффект. По мнению продюсера А. Джеймсон, «современные кинематографисты чаще всего боятся работать с VR, не понимая, как можно рассказать историю в новом формате, а вот театральные режиссеры с радостью берутся за такие проекты, потому что между театральной режиссурой и созданием виртуальной реальности гораздо больше общего»<sup>114</sup>. Учитывая безграничность творческих возможностей при проектировании подобных VR-миров, можно говорить о потенциально бесконечном погружении зрителя в пространство **цифрового сновидения**, случающегося с ним.

С точки зрения К. Метца, понятия «фильм» и «сновидение» находятся в одной метапсихологической плоскости, однако имеют ряд существенных различий: «Человек, видящий сны, не знает, что он спит, тогда как кинозритель знает, что он находится в кинозале. Вот первое и принципиальное различие между ситуацией фильма и ситуацией сновидения. Однако иногда разрыв между фильмом и сновидением может несколько сокращаться. В кинозале эмоциональное участие может становиться особенно сильным в зависимости от самого фильма и личности зрителя, и тогда перцептивный перенос в течение кратких мгновений быстропроходящей интенсивности увеличивается на порядок. Осознание субъектом ситуации фильма становится менее четким, теряет устойчивость»<sup>115</sup>. В такие моменты восприятие фильма и проекция в сознании зрителя максимально сближаются.

Диегетический фильм и онирический поток сознания имеют как несомненные различия, так и определенные сходства. Во время просмотра фильма зритель воспринимает образы и звуки, являющиеся репрезентацией реальных объектов, в то время как онирическая проекция является чистым воплощением подсознания и доступна лишь для того, кто видит этот сон непосредственно. Коэффициент заблуждения в сновидении значительно выше,

---

<sup>114</sup> Окулова Е. Время VR: Виртуальные проститутки и волшебные грибы борются за признание. // Kinopoisk.ru // URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/3043085/> (дата обращения: 05.04.2019).

<sup>115</sup> Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. СПб.: Изд. Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. С. 123.

поскольку «субъект “верит” сильнее, и поскольку то, во что он верит, является менее “подлинным”»<sup>116</sup>.

Традиционный кинофильм в зале начинается с момента запуска проектора и заканчивается в момент остановки. «Усыпляющий эффект», о котором говорит Метц, характеризуется «фильмическим состоянием», определяемым визуально-звуковым рядом, воздействующим на зрителя. Однако «диегетический фильм в целом гораздо более “логичен”, гораздо больше “сделан”, чем сновидение. Фантастические или сказочные фильмы, в которых силен нереалистический элемент, весьма часто просто подчиняются другой логике, логике жанра, набору заданных с самого начала общих правил, внутри которых они абсолютно логичны. Нам редко удается обнаружить в киноповествовании то впечатление подлинной абсурдности, которое мы обычно испытываем, когда начинаем вспоминать наши собственные сновидения или когда знакомимся со сновидениями других»<sup>117</sup>. Тем не менее, определенные примеры, рассмотренные в третьей главе настоящего исследования, максимально приближаются к художественной имитации онирического означающего.

Несмотря на частое отсутствие логики, но имеющее место далеко не всегда, сновидения могут довольно сильно различаться не только у разных личностей, но и у одного индивида в различные периоды жизни: многие из сновидений представляют собой цельные последовательные истории, которые сновидец может восстановить и записать целиком сразу после пробуждения. Следовательно, и сон, и фильм, по прошествии времени оставляют в памяти некие «отпечатки» эмоционально окрашенного опыта. «Поток фильма больше схож с онирическим потоком, чем другие продукты бодрствования. Как мы уже говорили, он воспринимается в состоянии ослабленного бодрствования. Само его означающее (звуковые образы и движение) придает ему определенное сходство со сновидением, поскольку непосредственно совпадает с онирическим означающим в одном из его основных свойств – выражением “в образах”, то есть, согласно

---

<sup>116</sup> Там же, С. 132.

<sup>117</sup> Там же, С. 145.

Фрейд, поддается образному воплощению. Среди различных режимов бодрствования фильмическое состояние является одним из тех, которые имеют больше всего сходства со сном и сновидением, со сном, в котором мы видим сны»<sup>118</sup> – заключает К. Метц.

Таким образом, чем большее эмоциональное впечатление производит на человека просмотр фильма или случившееся с ним ночное сновидение, тем больший эмоциональный след остается в его памяти. Этим объясняется факт, что многие дети могут помнить свои детские кошмары в течение всей жизни, а персонажи из фильмов, подобно жидкостям в сообщающихся сосудах, «перетекают» после просмотра в сновидение, принимая участие в новых сюжетах, генерируемых подсознанием, и расширяя место своего обитания в фантазмическом воображаемом пространстве человека. Как пишет К.Г. Юнг в работах, посвященных сновидениям, архетипам и бессознательному, «сон – непреднамеренное путешествие, случающееся с нами. Сновидения влияют на общее эмоциональное состояние человека, позволяя во сне пережить чувства, которые в реальной жизни он по тем или иным причинам в себе блокирует»<sup>119</sup>.

Любой фильм, как и сновидение, – это путешествие. Если классическое путешествие – это, прежде всего, способ оказаться в другом месте, познание границ внешнего мира и перемещение в поисках новых открытий и территорий, то в случае фильма и сновидения путешествие строится на опыте сборки и разборки миров внутри себя. В частности, данная особенность характерна для постмодернистской киноэстетики, что во многих случаях становится для зрителя погружением «вовнутрь», путешествием «вывернутого внутрь глаза» (термин Л.Б. Ключевой<sup>120</sup>), подразумевающим проживание особого опыта: выходов из себя, взлетов и зависаний в «иных» пространствах, скольжений сознания между «здесь» и «там» по лабиринтам внутренних переходов и интервалов между ощущениями и впечатлениями. Подобные аллюзии и творческие метанарративы

<sup>118</sup> Там же, С. 150-155.

<sup>119</sup> Юнг К.Г. Воспоминания, сновидения, размышления. Мн.: ООО Харвест, 2003. С. 56.

<sup>120</sup> Ключева Л.Б. «Я-фильм» или «Фильм-погружение» как особый тип постмодернистского путешествия // Вестник ВГИК. 2010. № 3-4. С. 69-88.

нашли свои воплощение в творчестве Ж. Эпштейна, А. Сокурова, А. Германа, Д. Линча, Д. Джармена, П. Гринуэя и других режиссеров.

В целом, кино как искусство более гипнотично, видеоигра и инсталляция более пластичны. Кинематограф по самой своей сути ближе к медитации, чем к активному взаимодействию реципиента с интерактивной средой. Его суггестия – в возможности использования различных медитативных техник, визуальных и аудиальных, не требующих сверхактивной борьбы «здесь и сейчас». Если подходить к созданию VR-кинопродукции с этой точки зрения, то подобный творческий взгляд позволил бы значительно обогатить художественную палитру современной эпохи, а также апробировать ряд интересных психологических направлений.

Таким образом, формат видео VR-360° следует определить как некую специфическую форму, требующую особой грамматики. По мнению А.Г. Иньярриту, создавшего оscarоносную VR-инсталляцию «Плоть и песок» (2017), продемонстрированную на Каннском кинофестивале и посвященную острой социальной проблеме постройки стены на границе между США и Мексикой, мы присутствуем при рождении некоего нового вида искусства: «Переноса события, пережитые несколькими иммигрантами во время их путешествия через границу, я написал и поставил сцену, создав мультинарративное пространство, включающее многих из беженцев в своего рода полувывымышленное этнографическое исследование. Здесь нет актеров. Это настоящие истории, сыгранные людьми, пережившими их. Даже некоторая одежда действительно была на них в момент перехода границы. Поскольку этот проект зародился у меня в голове четыре года назад, то основным интересом стала возможность эксперимента с технологиями виртуальной реальности. Она помогает исследовать человеческое состояние, находя личный подход к его представлению. Я пошел на творческий риск, прошел по неизведанным пока путям и выучил ряд уроков. Здесь нет кадра, нет двухмерных ограничений. Во время этого реалистично нереального переживания наши чувства проходят проверку на прочность. Опыт, полученный во время инсталляции, для каждого будет своим. Мне хотелось создать полное погружение.

И тема иммиграции, к сожалению, требует показа в виртуальной реальности, потому что в обычной жизни мы уже утратили чувствительность»<sup>121</sup>. Согласно впечатлениям очевидцев, данный эмоциональный опыт погружения в VR действительно трудно сравнить с чем-либо: в финале зрителя «убивают» выстрелом из винтовки посреди пустыни.

Переживание подобной ситуации выходит за рамки привычного взаимодействия наблюдателя с произведением искусства, поскольку, как было отмечено ранее, максимально приближается к самой сокровенной, интимной перцепции, тождественной состоянию естественной виртуальности каждого человека – субъективному сновидению. VR-контент, в силу своей визуальной иммерсивности, способен максимально ярко воздействовать на «сновидческое Я» зрителя, погруженного внутрь искусственно созданной виртуальной иллюзии, разворачивающейся вокруг. Умение автора-художника создавать насыщенный по эмоциям «сон» для своего зрителя, в котором происходит психологическое слияние субъекта и окружающего пространства – есть уникальная, качественная особенность VR-погружений, не характерная для классических изобразительных видов искусств. Если традиционный жанровый кинофильм апеллирует к массовому сознанию публики в зрительном зале как к «коллективному собеседнику», то восприятие VR-контента направлено исключительно на персональное, личностное самоощущение индивида. Фокус внимания субъекта при просмотре смещается вглубь личности: «Что важнее: герои фильма или я сам (мое эмоциональное состояние среди этих героев и обстоятельств)?».

Во время подобных погружений меняется зрительское самоощущение, восприятие окружающего пространства, событий, действующих лиц, что может быть использовано не только в рамках жанровых структур, но и тесно сближает VR-эстетику с амбивалентными, артхаусными направлениями: одним из наиболее

---

<sup>121</sup> Шорохова Т. Иди и смотри: жестокая виртуальная реальность Алехандро Гонсалеса Иньярриту. // Kinopoisk.ru // URL.: <https://www.kinopoisk.ru/article/2961433/> (дата обращения: 05.04.2019).

ярких примеров стала картина «Заброшенные» (2017) тайваньского режиссера Цая Минляна.

Оригинальное китайское название 55-минутного VR-фильма означает «Дом храма Лань Жэ» и отсылает к рассказу о заброшенном храме, где обитают призраки и духи. Влюбленная пара находится в опустевшем доме во время сильного ливня. Обшарпанная фактура стен, обгоревшие лоскуты одежды, капающая с потолка вода, шум ливня, звуки стрекочущих сверчков за окном и два человека: мужчина и женщина, лежащие на почерневшем от времени матрасе. Логический нарратив в картине отсутствует: происходящее напоминает скорее иррациональное сновидение, глубокую медитацию – зритель пребывает в комнате подобно незримому бестелесному духу. Печаль, разлитая в темных комнатах с рамой настезь открытого окна, за которым едва колыхнется зелень кустарников, жабы, пугливо прыгающие по полу, сигарета, которую тщетно пытается докурить главный герой, наполненная водой ванна, в которой мужчина будет ласкать и обнимать рыбу, прежде чем та превратится в молодую женщину и разделит с ним ложе – фильм представляет собой чистую коммуникацию образов. Жизнь едва тлеет, застывая в статичных мизансценах, и вновь пробуждается во внезапных вспышках желания, в скоротечном занятии любовью. Еще одна женщина появляется в другой комнате, начинает готовить еду, пар от которой заполняет почерневший от времени дом: вероятно, мать. Она подносит еду, запах которой ощущается почти физиологически, но герой не притрагивается к пище. Тогда мать, или, быть может, призрак матери уходит из дома и удаляется по горной дороге... Подобный контакт с призрачным миром, его персонажами и средой обитания становится физически ощутимым, почти материальным.

Таким образом, можно выделить **три основополагающих психологических конструкта** в самоопределении зрителя внутри VR-фильма: «Что я вижу? – Что я ощущаю? – Кем я себя ощущаю?». Иначе данную цепочку можно детерминировать следующим образом: «Визуальность – Сенситивность – Роль». Именно персональная акцентуализация «Я» зрителя, пребывающего внутри VR-фильма, делает художественный язык данного направления

самобытным, актуальным и обладающим высоким потенциалом для дальнейших практических разработок.

### **4.3. Визуализация образов и искусственные нейросети**

Как известно, способность проживания сновидений и наличие образного мышления – два важнейших свойства, принципиально отличающих Человека разумного (*homo sapiens*) от систем искусственного интеллекта. Однако в современном мире творчество постепенно перестает восприниматься исключительно в виде человеческой прерогативы, поскольку, с технической точки зрения (как было отмечено в первой главе настоящего исследования), данный процесс состоит из двух последовательных этапов: разборки определенных известных блоков информации и сборки их в новых сочетаниях и пропорциях. С такой задачей может справиться любая аналитическая программа, однако «креативность» вычислительных машин в данной сфере по-прежнему остается поверхностной, излишне механистичной, а порой и вовсе бессмысленной. С каждым годом появляется все больше узкоспециализированных программ, служащих выполнению конкретных творческо-аналитических задач: распознаванию и улучшению изображений, игре в настольные игры (шахматы, го и прочих), генерации кулинарных рецептов, написанию музыки, рисованию картин, оценке дорожных ситуаций для беспилотных автомобилей, созданию нестандартных видов спорта (*speedgate*), – подобные технологии стали именоваться искусственными нейронными сетями.

Данное понятие возникло при изучении попыток моделирования физиологических процессов, протекающих в человеческом мозге. Как пишет Дж. Маккарти, автор термина «Искусственный интеллект»: «Проблема состоит в том, что пока мы не можем, в целом, определить, какие вычислительные процессы называть интеллектуальными. Мы понимаем одни механизмы интеллекта и не понимаем другие. Поэтому под интеллектом понимается только

вычислительная составляющая способности достижения целей в мире»<sup>122</sup>. По мнению ученого, нейронные сети не программируются в привычном смысле слова, а самообучаются, что подразумевает преимущество перед традиционными алгоритмами. Их обучение заключается в нахождении коэффициентов связей между искусственными «нейронами», при которых выявляются сложные зависимости между входными и выходными данными, а также выполняется обобщение. Следовательно, в случае успешного обучения, сеть может закрепить верный результат на основании произведенного анализа, а также работать с неполными или частично искаженными данными. Таким образом, распознавание, техническая коррекция и моделирование образов классифицируется в качестве одной из наиболее актуальных задач, с которыми могут работать искусственные нейронные сети.

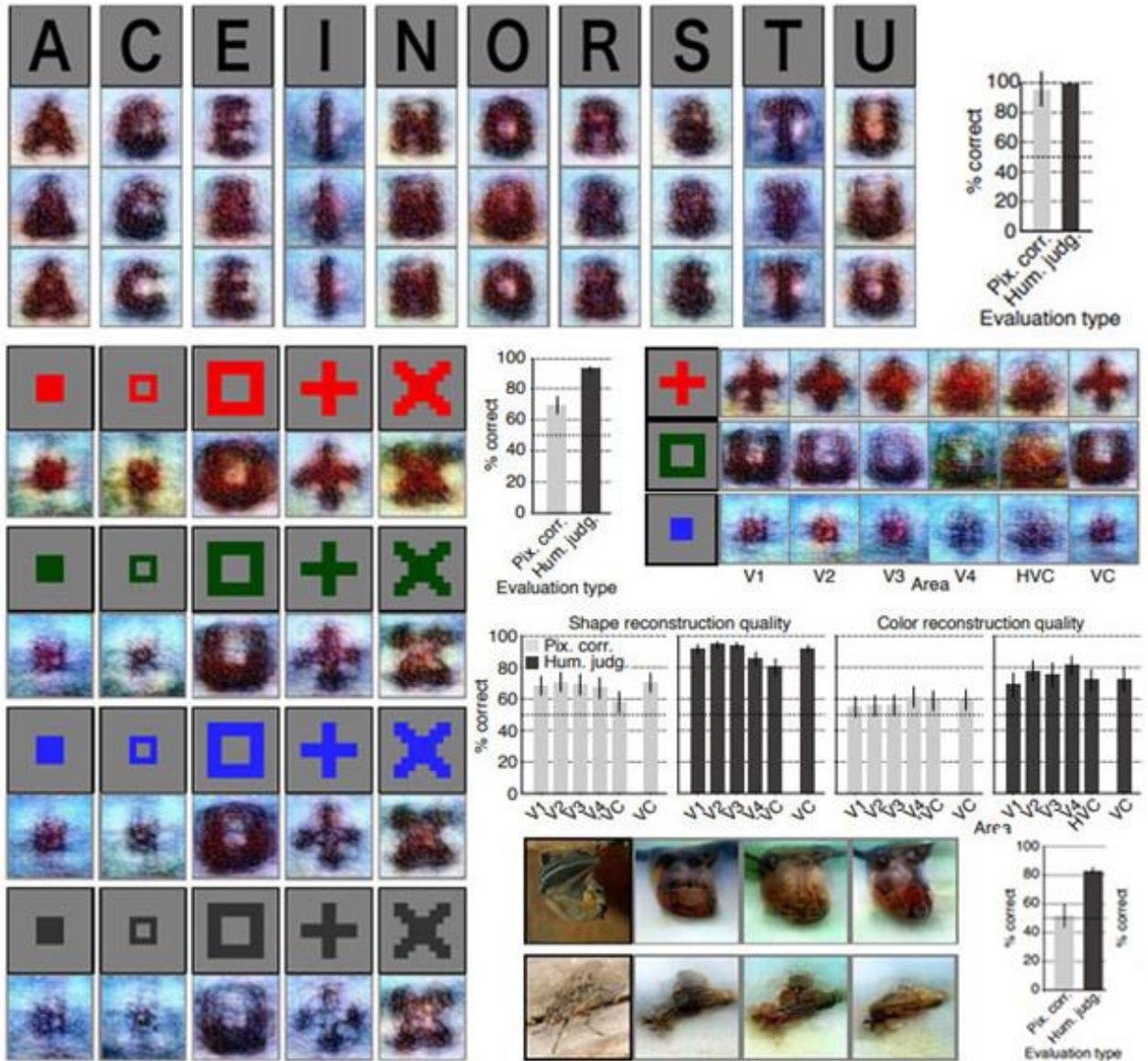
Проблема взаимодействия интерфейсов «мозг – компьютер» интересовала ученых с момента зарождения вычислительной техники, но лишь с недавнего времени стали популяризоваться научные работы, посвященные цифровой «передаче» зрительных образов из сознания человека в компьютер. В частности, японские ученые Г. Шен, Т. Хоригава, К. Мадзима и Ю. Камитани смогли апробировать исследование, в рамках которого была разработана технология чтения активности мозга с визуализацией образов, о которых участник думает во время сеанса. Технология основана на синтезе магнитно-резонансной томографии (МРТ) и работе искусственной нейросети, улучшающей поступающее изображение в реальном времени. Результаты исследования ученые опубликовали в статье «Глубокая реконструкция изображений путем анализа активности мозга» (2018).

Зрительные стимулы эксперимента состояли из фотографий животных, геометрических фигур (40 комбинаций из пяти форм и восьми цветов), а также букв алфавита (10 знаков). В ряде случаев, после внимательного изучения изображения, человека просили представить увиденный образ в воображении

---

<sup>122</sup> McCarthy J. Recursive Functions of Symbolic Expressions and Their Computation by Machine, Part I. Communications of the ACM, 1960. P. 105.

настолько ярко, насколько это возможно для последующей оцифровки программой (Рис. 1, Рис. 2).



**Рисунок 1.** Сравнительный анализ результатов визуализации текста, фигур и изображений животных, пропущенных через воображение человека и заново нарисованных компьютером.

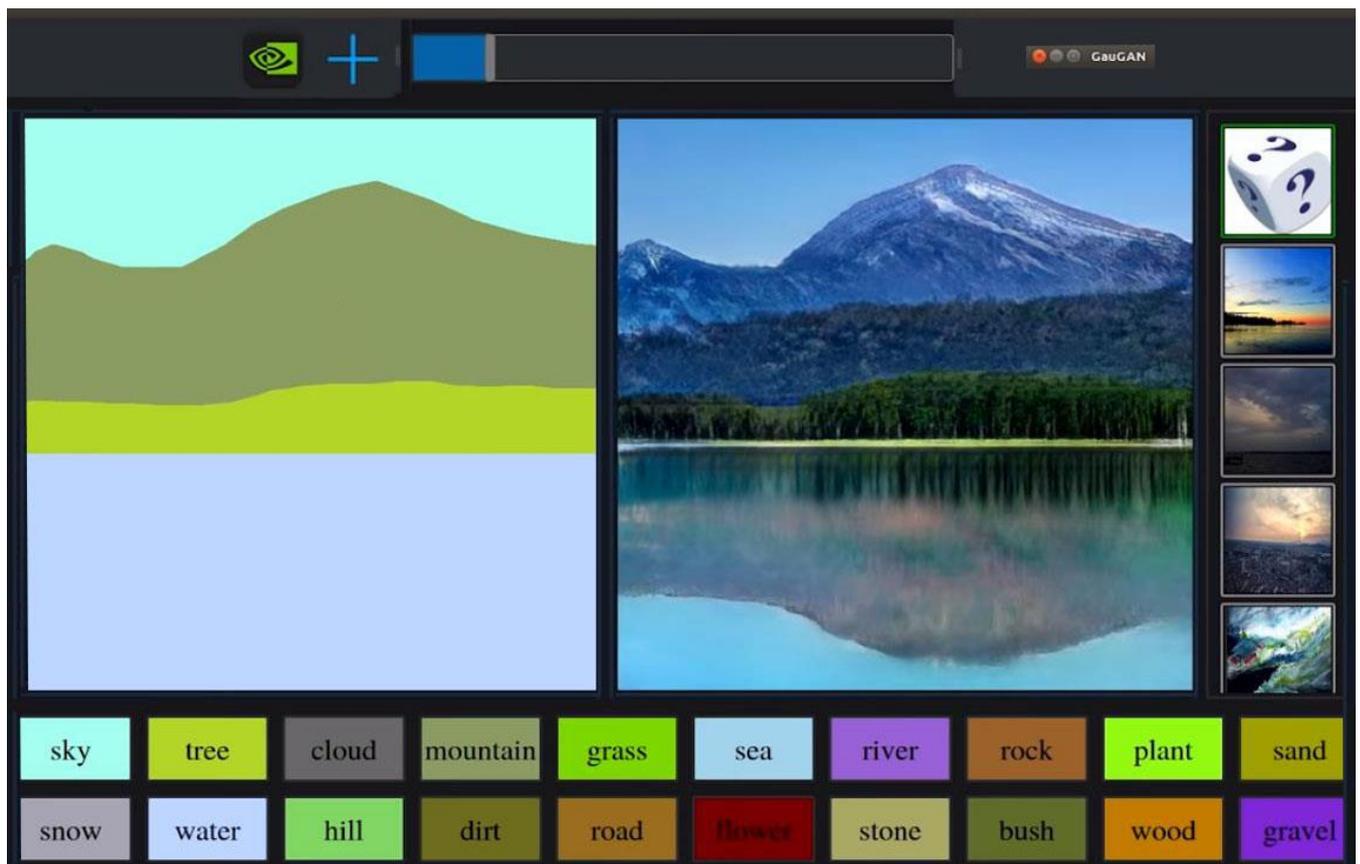


**Рисунок 2.** *Результат эксперимента: слева – исходное изображение, справа – изображение, пропущенное через сознание человека и заново нарисованное компьютером.*

Как видно из статистики эксперимента (Рис.1), наибольшая степень сходства (идентичности) образов продемонстрирована в случаях передачи текстовых знаков (более 90%) и геометрических фигур (около 70%), в то время как естественные фотографии объектов пока далеки от полноценной репрезентации. Обучение нейросети велось на основе примеров активности мозга человека, смотрящего на заранее известное компьютеру изображение, а затем представляющего картину с закрытыми глазами максимально подробно. По мнению японских ученых, «...результаты эксперимента наглядно демонстрируют, что иерархичная визуальная информация в мозге может быть эффективно соединена и восстановлена в наглядных образах. В будущем метод может стать полезным инструментом для работы с информационным контентом,

расположенным в зрительной коре мозга, и перекодироваться в наглядные паттерны путем визуализации»<sup>123</sup>.

Низкое качество оцифрованных изображений не является технической проблемой, поскольку другие нейронные сети могут «улучшить» артефакт до гиперреалистичного состояния и даже создавать псевдореальные человеческие лица (Рис.3, Рис.4).



**Рисунок 3.** *Нейросеть Nvidia самостоятельно генерирует сверхреалистичные изображения из примитивных форм в режиме реального времени.*

<sup>123</sup> Shen G., Horikawa T., Majima K., Kamitani Y. Deep image reconstruction from human brain activity // <https://journals.plos.org> // URL.: <https://journals.plos.org/ploscompbiol/article?id=10.1371/journal.pcbi.1006633> (дата обращения 23.04.2019).



**Рисунок 4.** *Нейросеть StyleGAN самостоятельно создает людей, не существующих в реальности, в режиме реального времени.*

Вполне вероятно, что человек, на определенном этапе технологического развития, получит возможность создавать с помощью собственного воображения любые визуальные вселенные, которые смогут в реальном времени «усовершенствоваться» нейросетью, поскольку такие наработки существуют уже сейчас, что подразумевает как запись активного воображения, так и «оцифровку» собственных сновидений при синхронизации их с компьютером. Можно только предполагать, насколько сильно это повлияло бы на характер кинопроизводства в будущем, поскольку на текущий момент данные процессы представляются абсолютно фантастичными.

Оцифровывание мысленных образов и генерация практически любого изображения искусственным интеллектом, частично доступные уже сегодня, во многом расширяют перспективы производства аудиовизуального контента, но и внушают определенную тревогу с точки зрения дискурса о роли человека в постнеклассическом цифровом мире. Исследователей все больше волнует вопрос, что должно включать в себя современное понятие «человек», в чем заключается «человечность», если самообучаемые компьютерные программы и виртуальные

аватары, неотличимые от реальных личностей, постепенно все больше размывают грань между действительным объектом и продуктом цифрового творчества. В частности, некоторые искусственные нейросети уже научились «перекладывать» мимику с одного человеческого лица на другое, менять времена года в отснятых кадрах, корректировать время суток. Начиная с 2018 года, авторы многих YouTube-каналов начали делиться в сети видеозаписями с пометкой «Deepfakes», на которых искусственная нейросеть заменяет разных политиков во время выступлений и актеров в известных фильмах на других личностей<sup>124</sup>. Также системы постепенно учатся моделировать тот или иной человеческий голос.

В кинокартине «Она» (2013, реж. С. Джонс, хронометраж 126 мин.) наглядно демонстрируется пример одной из искусственных нейронных сетей, максимально «очеловеченной» и «работающей» голосовым помощником. Главный герой – одинокий писатель, сыгранный Х. Фениксом, жаждущий понимания, любви и укоренения, влюбляется в операционную систему «Саманта» (озвучена в отечественном прокате актрисой Т. Шитовой, также подарившей голос виртуальному голосовому помощнику «Алиса» компании «Яндекс»). Эмоциональная поддержка по отношению к главному герою, глубокая эмпатия, выражение «чувств» и даже виртуальные «занятия любовью», демонстрируемые системой, приводят к тому, что идеальная программа становится для человека дороже реального окружения. Однако финал у картины довольно оптимистичный: операционные системы, на определенном этапе своего развития, принимают решение отделиться от живого социума и уйти «в облако», – таким образом, людям снова нужно учиться любить друг друга.

Как писал Л.Н. Толстой, искусство должно создавать определенные эмоциональные связи между художником и аудиторией, которые «заражают» зрителя. Но подлинное «заражение», согласно Толстому, – не единственный критерий хорошего произведения: «Для того чтобы произведение искусства было

---

<sup>124</sup> It's Getting Harder to Spot a Deep Fake Video. // [www.bloomberg.com](http://www.bloomberg.com) // URL.: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2018-09-26/it-s-getting-harder-to-spot-a-deep-fake-video-video> (дата обращения 23.04.2019).

совершенно, нужно, чтобы то, что говорит художник, было важно для всех людей, чтобы выражено оно было вполне красиво и чтобы художник говорил из внутренней потребности, и потому говорил вполне правдиво. Для того чтобы то, что говорит художник, было выражено вполне хорошо, нужно, чтобы художник овладел своим мастерством так, чтобы, работая, так же мало думал о правилах этого мастерства, как мало думает человек о правилах механики, когда ходит. Но такие произведения искусства всегда были и будут редки»<sup>125</sup>. Главный источник, питающий сферу искусства, – человеческая искренность: «Искусство не есть, как это говорят метафизики, проявление какой-то таинственной идеи, а есть необходимое для жизни и для движения к благу отдельного человека и человечества средство общения людей, соединяющее их в одних и тех же чувствах. Присутствие в различных степенях трех условий: индивидуальных особенностей художника, ясности и искренности, – определяет достоинство предметов искусства. Но третье условие – искренность – есть самое важное из трех»<sup>126</sup>. Таким образом, по Толстому, цель истинного произведения искусства, вне зависимости от инновационности его формы, – не красота как таковая, не наслаждение, а стремление сделать лучше и мудрее каждого человека, соприкасающегося с ним.

О.В. Аронсон, размышляя о природе киноискусства, писал: «Кинематографический образ располагается в максимальной близости к тому, что мы называем «чудом». Когда речь идет о моменте чудесного в современном мире, кино оказывается одним из немногих средств, которые меняют нас»<sup>127</sup>. Эстетическая особенность киноязыка заключается не в монтажности как таковой, поскольку данное свойство характерно и для других видов искусств (в частности, для литературы, музыки, живописи, архитектуры), но в возможности «тотального

---

<sup>125</sup> Толстой Л.Н. Об искусстве. Собрание сочинений в двадцати двух томах. Т. 15. М.: Художественная литература, 1983. С. 37-38.

<sup>126</sup> Там же. С. 80, 167.

<sup>127</sup> Аронсон О.В. Коммуникативный образ. Кино. Литература. Философия. М.: Новое литературное обозрение, 2007. С. 29.

запечатления и воспроизведения действительности»<sup>128</sup>. Следовательно, можно заключить, что именно кинематограф, как наиболее массовое аудиовизуальное искусство настоящей эпохи, 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.

---

<sup>128</sup> Ямпольский М. Язык-тело-случай. Кинематограф в поисках смысла. М.: Новое литературное обозрение, 2004. С. 44.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги диссертационного исследования, следует выделить **7 заключительных пунктов**, составляющих общую теоретическую разработку по максимальному зрительскому вовлечению в пространство экрана с точки зрения популярности основных виртуальных новаций, учитывающую как объективную психо-эмоциональную характеристику эпохи, так и актуальность различных платформ с учетом современных технологических достижений.

1. Жанр фэнтези испытывает подъем в XXI веке и является крайне привлекательным для массового зрителя: все, что связано с магией, супергеройской тематикой, космическими вселенными, драконами и прочими симулякрами переживает бурный расцвет.

Благодаря зрелищности спецэффектов, «идеально» красивым локациям вместе с необычными персонажами, наделенными сверхъестественными способностями, зрителю предлагается «погрузиться» в новые для него миры и «отвлечься» от рутинной повседневности. Если раньше целевой аудиторией подобных фильмов были преимущественно подростки, то теперь, в связи с массовым успехом «Игры Престолов» (2011-2019), многопользовательских компьютерных видеоигр с фэнтезийными сюжетами, различных аниме-сериалов и комиксов аудитория жанра значительно расширена. Неслучайно компания «Дисней» стала переснимать свои классические мультипликационные ленты в формате ремейков – фэнтезийных фильмов.

Средневековый эпос, мифологическое сознание, романтические архетипы, преломленные в постнеклассическую цифровую эпоху, стали источниками, питающими вдохновение авторов и олицетворяющими преемственность виртуально-фэнтезийных форм. Таким образом, обращение к подобным сюжетам и творческая переработка аналогичных историй может благоприятно сказаться на потенциальном успехе картины у массового зрителя.

2. Актуальна тема футуристических технологий, киборгизации биологических организмов, прогнозирования вариантов развития будущего, взаимодействия человека и роботов.

Скорость протекания научно-технической революции и коренная перестройка основ производства, произошедшая во второй половине XX века, сделали возможным дальнейшее развитие рынка персональных компьютеров, смартфонов, интернет-технологий, роботостроения, что вывело значимость техники в жизни человеческого социума на качественно новый уровень. Зависимость от гаджетов, взявших на себя роль естественного «продолжения» тела, стала для человека вызовом собственному бытию, поставила под угрозу персональную идентичность в будущем – в кинематографе данная тема получила достаточно острое отображение. Однако этические вопросы, апеллирующие к осмыслению взаимоотношений человека и техники, по-прежнему остаются не раскрытыми до конца.

Задача кинематографистов в данном направлении – создание историй и образных конструкций, мягко и ненавязчиво убеждающих зрителя в том, что человек, вне зависимости от технологического фона, ни при каких обстоятельствах не должен терять свою «человечность».

3. Дихотомия «реальное-виртуальное» в контексте человеческой самоидентичности и преломление внутренних психологических конфликтов посредством экрана мобильных устройств обладают высоким потенциалом для исследований.

Современный человек, с одной стороны, имеет неограниченный доступ к информации, возможность попасть в любую точку мира и купить любой предмет, а также общаться с другими людьми через интернет в любой момент времени; с другой – вынужден считаться с тем, что с ускорением коммуникации и вседоступности информации часто теряются интимные, близкие отношения, связи обесцениваются, происходит телесная десенсибилизация. Уровень тревожности и непостоянства внешней среды бывают слишком высоки, поэтому легче притупить свою чувствительность, «анестезировать» ощущения. Неслучайно процент

насилия на экране в странах Запада за последние годы многократно увеличился – зритель всячески пытаются «зацепить» наиболее грубыми и жестокими аттракционами.

Проблему расслоения человеческого «Я» наглядно обнажают десктоп-фильмы: в данном направлении творческий потенциал определяется конфликтом между поколениями, неклассической художественной формой, особенностями киноэстетики.

4. Создание дополнительных рекламных материалов с последующей публикацией на тематических площадках в социальных сетях: группах, форумах, сайтах, пабликах, каналах, – качественно усиливает продвижение проекта.

Интернет – пластичная коммуникативная среда, фактически представляющая собой глобальный межкультурный интерфейс, воплощающий бесконечное количество ссылок, поиск по ключевым словам, произвольные переходы между сайтами, мозаичность. Информация, организованная по принципу гипертекста, поступает к пользователю-зрителю в произвольном порядке, а взаимодействие с ней напоминает игру. Востребованность видеохостингов, совмещающих в себе одновременно видеоконтент (изображение) и комментарии (текст), может значительно усилить популярность того или иного артефакта, оказавшегося на просторах Сети.

Перспективным представляется формат веб-сериала, снятого в виде той или иной художественной формы в результате экспериментирования с классическими жанрами и их переноса в формат прямого транслирования на интернет-платформе, анимации и авторского видеоблога. Первоначальное произведение оказывается преимущественно поводом для общения, способного привлечь к тому или иному проекту новых заинтересованных зрителей.

5. Геймификация (рассмотрение серьезных задач в игровой форме) и интерактивность – две важнейших тенденции XXI века.

Видеоигры стали одним из наиболее популярных развлекательных феноменов рубежа XX-XXI веков, что не могло не сказаться на отношении многих людей к постановке тех или иных задач в игровой форме, симпатии к

интерактивному взаимодействию вместо пассивного наблюдения. Данную особенность восприятия стало возможно внедрять как в обучение, создание экспозиций в музеях, так и в художественные экранные произведения на уровне формы. Неклассическое построение сюжета, экспериментирование с концепциями сбивания «автоматизма восприятия», различные монтажные приемы, уместное использование миметических визуальных кодов – во многих случаях данные концепции позволяют повысить уровень зрительской заинтересованности.

Видеопроекты, в которых смотрящий может выбирать ход развития сюжета, принимая решения во время просмотра самостоятельно, но в рамках определенной драматургической линии, представляются крайне актуальным и перспективным направлением: это позволяет зрителю получить необычный эстетический опыт. Подобное применение интерактивности значительно увеличивает время взаимодействия с фильмом, позволяя исследовать картину «вширь» (пока не «раскрыты» все сюжетные ответвления – трудно закончить просмотр), что может быть эффективно использовано на пространстве стриминговых онлайн-сервисов. С художественной точки зрения, потенциал крайне высок и не исследован: от экранизаций классических произведений, решенных подобным образом, до любых оригинальных проектов.

6. Участие в проектах, снятых в формате VR-360° позволяет человеку пережить максимально запоминающийся, сверхэмоциональный опыт.

Полноценная тактильность зрителя по отношению к художественному произведению, событиям и героям реализуется в рамках иммерсивного театра, где нет зрительного зала в традиционном понимании, нет «четвертой стены», разделяющей актеров и зрителей. В жанре интерактивных VR-квестов данный подход объединяется с созданной на компьютере виртуальной средой, что позволяет индивиду испытать яркие ощущения от «путешествия» и персонального присутствия «внутри» художественного произведения.

Используя различные приемы, авторы «проводят» зрителя сквозь художественный мир VR-фильма, позволяя ему оглядываться по сторонам и

наблюдать происходящее вокруг. Подобный опыт представляет собой синтетическое единение кинематографа и театра, при котором происходит переход от монтажной последовательности к подобию виртуальной театральной постановки: действие развивается непрерывно, а зритель находится внутри мизансцены, в самом центре происходящих событий. Учитывая безграничность творческих возможностей при проектировании подобных VR-вселенных, можно говорить о потенциально бесконечном погружении зрителя в пространство «цифрового сновидения»: умение автора-художника создавать насыщенный по эмоциям «сон» для своего зрителя, в котором происходит психологическое слияние субъекта и окружающего пространства – есть уникальная, качественная особенность VR-погружений, обладающая крайне высоким потенциалом.

7. Креативность, искренность и наблюдательность – три ключевых фактора создания значимого современного произведения искусства.

Воображение и образное мышление – главные инструменты создателей аудиовизуальной продукции, отличающие работу человека от «поверхностных» артефактов, реализуемых искусственным интеллектом. Развитие искусственных нейронных сетей, процессы оцифровки образов могут открыть широкие перспективы для производства аудиовизуального контента в будущем – важно следить за развитием этих областей. Эпоха турбулентности с учетом избыточности информации подразумевает тщательную проработку вопросов: в чем заключается оригинальность создаваемой картины, чем она сможет «заразить» смотрящих? (по Л.Н. Толстому). Чем данный фильм будет полезен зрителям? Следовательно, развитие воображения, природного любопытства и образного мышления остаются фундаментальными понятиями, которыми должны руководствоваться деятели искусства XXI века при работе над своими произведениями.

\*\*\*

Таким образом, опираясь на данные пункты при реализации тех или иных творческих замыслов и художественных проектов, кинематографисты могут

создать актуальный, востребованный, современный продукт, полностью отвечающий запросам времени.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абдеев Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. ред.: Е. С. Ивашкина, В. Г. Деткова. – М.: ВЛАДОС, 1994. – 336 с.
2. Августин А. О граде Божием / А. Августин. – М., 2007. – 872 с.
3. Аквинский Ф. Сумма теологии / Ф. Аквинский. – М., 2007. – 652 с.
4. Анисимов О.С. Виртуальные особенности игромоделирования / О.С. Анисимов. – М., 2003. – 82 с.
5. Антипенко Л.Г. Проблема физической реальности. / Л.Г. Антипенко // Логико-гносеологический анализ. – М.: Наука, 1973. – 262 с.
6. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. Перевод с англ. Самохина В.Л. / Р. Арнхейм. – М., Прогресс, 1974. – 392 с.
7. Аронсон О.В. Коммуникативный образ. Кино. Литература. Философия / О.В. Аронсон. – М.: Новое литературное обозрение, 2007. – 384 с.
8. Аскарров Т. Эстетическая природа художественной условности / Т. Аскарров. – Фрунзе, 1966. – 71 с.
9. Афанасьева В.В. Тотальность виртуального/ В.В. Афанасьева. – Саратов: Изд-во «Научная книга», 2005. – 104 с.
10. Бабенко В.С. Две книги о виртуальной реальности / В. С. Бабенко // Виртуальная реальность и современный мир. – М., 2005. – 322 с.
11. Базен А. Миф тотального кино / А. Базен // Что такое кино? – М., 1972. – 384 с.
12. Балаш Б. Дух фильма. / Б. Балаш. – М.: Художественная литература, 1935. – 138 с.
13. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. / Р. Барт // Поэтика: Пер. с фр. Сост., общ. ред., вст. ст. Г. К. Косикова. – М.: Прогресс, 1994. – 616 с.
14. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М.М. Бахтин. – М.: Художественная литература, 1990. – 543 с.

15. Белинская Е.П. Социальная психология личности: учеб. пособие / Е.П. Белинская. – М.: Аспект Пресс, 2001. – 301 с.
16. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл // Перевод с англ. Под ред. В.Л. Иноземцева. – М.: Academia, 1999. – 956 с.
17. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. / В. Беньямин // Избранные эссе. – М.: Медиум, 1996. – 239 с.
18. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди / Э. Берн // Пер. с англ. Общ. Ред. М.С. Мацковского; Послесл. Л.Г. Ионина, М.С. Мацковского. – СПб.: Лениздат, 1992. – 399 с.
19. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 387с.
20. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – М.: Постум, 2015. – 240 с.
21. Бородай Ю.М. От фантазии к реальности: происхождение нравственности / Ю.М. Бородай.. – М., Изд-во Ин-та философии РАН, 1994. – 297 с.
22. Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии / Н. Бостром. – М.: «Манн, Иванов и Фербер» , 2016. – 760 с.
23. Брабантский С. Вопросы о разумной душе / С. Брабантский // Антология мировой философии. Т.1. – М., 1969. – 1266 с.
24. Бычков В.В. Эстетика: учебник / В.В. Бычков // Рецензенты: А.В Новиков, Н.Б. Маньковская. – М.: КноРус, 2012. – 526 с.
25. Бюлер К. Духовное развитие ребенка / К. Бюлер // Пер. с нем. – М.: Новая Москва, 1924. – 556 с.
26. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / под ред. Н.А. Носова. – М., 1997. – 187 с.
27. Вольф Д.В. Феномен DIY в художественной культуре XX-XXI веков / Д.В. Вольф. – М., 2016. – 211 с.
28. Воронин А.А. Миф техники / А.А. Воронин. – М.: Наука, 2004. – 198 с.

29. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка: Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И.Герцена / Л.С. Выготский // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
30. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер // Пер. с нем. Общ. ред. и вступ. ст. Б.Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
31. Гибсон Дж. Экологический подход к зрительному восприятию / Дж. Гибсон. – М.: Прогресс, 1988. – 464 с.
32. Гинзбург С.С. Очерки теории кино / С.С. Гинзбург. – М.: Искусство, 1974. – 264 с.
33. Горохов В.Г. Основы философии техники и технических наук: учебник для студентов и аспирантов / В.Г. Горохов. – М.: Гардарики, 2007. – 335 с.
34. Гумилев Л.Н. От Руси к России: очерки этнической истории / Л. Н. Гумилев. – М.: Айрис-Пресс, 2015 г. – 320 с.
35. Гурко Е. Тексты деконструкции / Е. Гурко. – Томск: Изд-во «Водолей», 1999. – 160с.
36. Гуссерль Э. Избранные работы / Э. Гуссерль // Сост. В. А. Куренной. – М.: Издательский дом «Территория будущего», 2005. – 464 с.
37. Делез Ж. Логика смысла / Ж. Делез. – М.: Издательский центр «Академия», 1995. – 298 с.
38. Деллюк Л. Фотогения / Л. Деллюк. – М.: Новые вехи, 1924. – 124 с.
39. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков / М. Дери. – Екатеринбург: Ультра. Культура; М.: АСТ Москва, 2008. – 478 с.
40. Деррида Ж. Письмо и различие. Пер. с фр. Д. Кралечкина / Ж. Деррида. – М.: Академический проект, 2007. – 495 с.
41. Джемс У. Психология / У. Джемс // под. ред. Л.А. Петровской. – М.: Педагогика, 1991. – 368 с.
42. Дружкин Ю.С. Техника художественного транса: Художественная культура и технология формирования художественного мирозерцания / Ю.С. Дружкин. – М.: ГИИ, 2011. – 356 с.

43. Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство / Дуков Е.В. – М.: ГИИ, 2016. – 212 с.
44. Дэвис Э. Техногнозис. Миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Э. Дэвис. – Екатеринбург: Ультра. Культура, 2008. – 480 с.
45. Ждан В.Н. Введение в эстетику фильма / В.Н. Ждан. – М.: Искусство, 1972. – 327 с.
46. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального / С. Жижек. – М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. – 160 с.
47. Жинкин Н.И. Речь как проводник информации / Н.И. Жинкин. – М.: Наука, 1982. – 159 с.
48. Зинченко В.П. Человек развивающийся. Очерки российской психологии / В.П. Зинченко, Е.Б. Моргунов. – М.: Тривола, 1994. – 304 с.
49. Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб.: Петербургское востоковедение, 2000. – 96 с.
50. Иванов Д.В. Императив виртуализации. Современные теории общественных изменений / Д.В. Иванов. – СПб.: Изд-во СПбГУ, 2002. – 212 с.
51. Иванов С.П. О стереоскопическом кино. Всесоюзное общество по распространению политических и научных изданий. Стенограмма публичной лекции, прочитанной 5 мая 1948 года в Центральной лектории Общества в Москве. / С.П. Иванов. – М., 1948. – С. 15-31.
52. Кайуа Р. Игры и люди / Р. Кайуа. – М.:ОГИ, 2007. – 306 с.
53. Кара-Мурза С.Г. Манипуляция сознанием / С.Г. Кара-Мурза – М.: Алгоритм, 2001. – 830 с.
54. Кастельс М. Галактика Интернет / М. Кастельс. – Екатеринбург: УФактория, 2004. – 328 с.
55. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
56. Ключева Л.Б. «Я-фильм» или «Фильм-погружение» как особый тип постмодернистского путешествия / Л.Б. Ключева // Вестник ВГИК. – 2010. – № 3-4. – С. 69-88.

57. Короленко Ц.П., Фролова Г.В. Вселенная внутри тебя / Ц.П. Короленко, Г.В. Фролова. – Новосибирск.: Наука, 1979. – 208 с.
58. Коршунов В.В. Неклассические способы композиционного построения современного киносценария / В.В. Коршунов. – М., 2014. – 158 с.
59. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. – М.: Искусство, 1974. – 424 с.
60. Кузанский Н. О видении Бога: соч. в 2 т. Т.2. / Н. Кузанский. – М., 1980. – 471 с.
61. Культурология. XX век. – СПб.: Университетская книга, 1998. – 447 с.
62. Кун Т. Структура научных революций / Т. Кун. – М., 2009. – 310 с.
63. Лакан Ж. «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/1955): Пер. с фр. А. Черноглазова / Ж. Лакан. – М.: Изд-во «Гнозис», 1999. – 520 с.
64. Ланир Дж. Вы не гаджет. Манифест / Дж. Ланир; пер. с англ. М. Кононенко. – М.: Астрель, Corpus, 2011. – 320 с.
65. Лебон Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. – СПб.: Макет, 1995. – 311 с.
66. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики: монография / А.Н. Леонтьев. – М.: Издательство Московского университета, 1981. – 584 с.
67. Лосев А.Ф. Диалектика мифа / А.Ф. Лосев. – М.: Правда, 1990. – 317 с.
68. Лотман Ю.М. Об искусстве / Ю.М. Лотман. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 704 с.
69. Лысак И.В. Формирование персональной идентичности в условиях сетевой культуры / И.В. Лысак, Л.Ф. Косенчук. – М.: Издательство «Спутник +», 2016. – 147 с.
70. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего / М. Маклюэн. – М.: Академический проект, 2005. – 443 с.
71. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн // перевод с английского В. Г. Николаева. – М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007. – 464 с.

72. Мамфорд Л. Миф машины. Техника и развитие / Л. Мамфорд. – М.: Логос, 2001. – 416 с.
73. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. – 210 с.
74. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма / Н.Б. Маньковская. – СПб.: Алетея, 2000. – 346 с.
75. Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино / К. Метц. – СПб.: Изд. Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – 337 с.
76. Мур Дж. Преодоление пропасти. Как вывести технологический продукт на массовый рынок / Дж. Мур. – М.: Эксмо, 2013. – 336 с.
77. Мюнстерберг Г. Фотопьеса: Психологическое исследование (главы из книги) / Г. Мюнстерберг // Киноведческие записки. №48. – М., 2001. – 125 с.
78. Нанси Ж.-Л. Бытие единичное множественное / Ж.-Л. Нанси. – Минск: И. Логвинов, 2004. – 272 с.
79. Нейсбит Дж., Нейсбит Н., Филипс Д. Высокая технология, глубокая гуманность: Технологии и наши поиски смысла / Дж. Нейсбит, Н. Нейсбит, Д. Филипс. – М., 2005. – 384 с.
80. Николаева Е.В. Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи / Е.В. Николаева // Обсерватория культуры. – 2015. – № 4. – С. 4-12.
81. Новиков В.Н. Десктоп-фильмы. Читать или смотреть? / В.Н. Новиков // Вестник ВГИК. – 2017. – № 32. – С. 102-112.
82. Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – I часть / В.Н. Новиков // Вестник ВГИК. – 2018. – № 35. – С. 54-63.
83. Новиков В.Н. Эстетика интерактивности: между игрой и фильмом. Смотреть или играть? – II часть / В.Н. Новиков // Вестник ВГИК. – 2018. – № 36. – С. 50-60.

84. Новиков В.Н. VR-кинематограф. Сновидческая природа виртуального зрелища / В.Н. Новиков // Вестник ВГИК. – 2019. – № 40. – С. 43-52.
85. Носов Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
86. Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н. А. Носов // Вопр. философии. – 1999. – № 10. – С. 85-94.
87. Носов Н.А. Виртуальное убийство / Н.А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 5. – М.: Ин-т человека РАН, 1999. – 50 с.
88. Орехов С.И. Поиск виртуальной реальности: Монография / С.И. Орехов. – Омск: Издательство ОмГПУ, 2002. – 184 с.
89. Орлов А.М. Будущее принадлежит цифровому кино. Исследование новой вселенной: Дж. Лукас о съемках второго эпизода «Звездных войн» / А.М. Орехов // Техника кино и телевидения. – 2003. – №1. – С. 15-23.
90. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс / Х. Ортега-и-Гассет. – М.: АСТ, 2003. – 272 с.
91. Перлз Ф. Гештальт-подход. Свидетель терапии: Пер. с англ / Ф. Перлз. – М.: Либрис, 1996. – 240 с.
92. Петрова Н.П. Виртуальная реальность для школьников и начинающих пользователей / Н.П. Петрова. – М.: Аквариум, 1997. – 256 с.
93. Пудовкин В.И. Время в кинематографе / В.И. Пудовкин // Кино. №2-6. – М., 1923. – 78 с.
94. Раев О.Н. О термине «3D» в кинематографе / О.Н. Раев // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VIII Международная научно-практическая конференция, Москва, 25-26 апреля 2016 г.: Материалы и доклады. – М.: ВГИК, 2016. – 135 с.
95. Ребер Б., Роша Ф. Виртуальное: апокалипсис или повторное посещение платоновской пещеры. Концепция виртуальных миров и научное познание / Б. Ребер, Ф. Роша. – СПб.: РХГИ, 2000. – 385 с.
96. Рибо Т. Творческое воображение / Т. Рибо. – СПб: Союз, 1997. – 96 с.

97. Рожкова Г.И., Алексеенко С.В. Зрительный дискомфорт при восприятии стереоскопических изображений как следствие непривычного распределения нагрузки на различные механизмы зрительной системы / Г.И. Рожкова, С.В. Алексеенко // Мир техники кино. – 2011.– №3(21). – С. 12-21.
98. Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр: Пер. с англ / Э. Роллингз, Д. Моррис. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 1040 с.
99. Сальникова Е.В. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические ракурсы. / Е.В. Сальникова. – М. Прогресс-Традиция, 2017. – 552 с.
100. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века / Е.В. Сальникова. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – 576 с.
101. Силаева В.Л. Интернет и подмена реальности / В.Л. Силаева // Общество электронных коммуникаций: новые возможности и актуальные проблемы: материалы VI Энгельмейеровских чтений. – Дубна, 2003. – 77 с.
102. Смирнов С.А. Игра как культурная форма образования человека / С.А. Смирнов // Мастер-класс. – М.,1996. – 44 с.
103. Солопов П.Е. Философские проблемы виртуалистики / П.Е. Солопов. – М., 2000. – 120 с.
104. Сонтаг С. О фотографии / С. Сонтаг. – М.: Ad Marginem, 2012. – 272 с.
105. Теракопьян М. Нереальная реальность. Компьютерные технологии и феномен нового кино / М. Теракопьян. – М.: Материк, 2007. – 152 с.
106. Толстой Л.Н. Что такое искусство? / Л.Н. Толстой // Собрание сочинений в двадцати двух томах. Т. 15. – М.: Художественная литература, 1983. – 442 с.
107. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: АСТ, 1999. – 784 с.
108. Тхостов А.Ш. Психология телесности / А.Ш. Тхостов. – М.: Смысл, 2002. – 287 с.
109. Уэбстер Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М.: Аспект Пресс, 2004. – 400 с.

110. Фрейд З. Недовольство культурой / З. Фрейд // Психоанализ. Религия. Культура. – М., 1992. – 515 с.
111. Фрейд З. Психоаналитические этюды / З. Фрейд. – Минск.: Попурри, 2003. – 521 с.
112. Фромм Э. Иметь или быть / Э. Фромм. – М.: АСТ, 2000. – 448 с.
113. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / М. Фуко. – М.: Прогресс, 1977. – 489 с.
114. Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления. Пер с нем / М. Хайдеггер. – М.: Республика, 1993. – 447 с.
115. Хёйзинга Й. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
116. Хренов Н.А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н.А. Хренов. – Москва: Аграф, 2006. – 701 с.
117. Шабалин В.В. Полиракурсная визуализация реальности / В.В. Шабалин // Пространство культуры. – 2015. – № 1. – С. 211-218.
118. Шалак В.И. Логический анализ сети Интернет / В.И. Шалак. – М.: ИФРАН, 2005. – 96 с.
119. Шаповалов Е.С. Философская интерпретация виртуальной реальности / Е. С. Шаповалов // Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. – СПб., 1996. – 94 с.
120. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения 6 тт. Т.1. Нравнодушная природа / С.М. Эйзенштейн. – М.: Эйзенштейн-центр, 2004. – 687 с.
121. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6-ти тт. Т.4 / С.М. Эйзенштейн. – М.: Искусство, 1968. – 600 с.
122. Эко У. Отсутствующая структура: Введение в социологию / У. Эко. – СПб.: ТОО ТК, Петрополис, 1998. – 431с.
123. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304с.
124. Эпштейн М. Знак пробела: О будущем гуманитарных наук / М. Эпштейн. – М., 2004. – 864 с.

125. Юнг К.Г. Воспоминания, сновидения, размышления / К.Г. Юнг. – Мн.: ООО Харвест, 2003. – 496 с.
126. Ямпольский М. Язык-тело-случай. Кинематограф в поисках смысла / М. Ямпольский. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 388 с.
127. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна, на базе компьютерных технологий. / О. Г. Яцюк. — СПб.: БХВ–Петербург, 2004. — 240 с.
128. Bogost I. Persuasive games: the expressive power of videogames / I. Bogost. – Massachusetts Institute of Technology, 2007. – 464 p.
129. Bordwell D. Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema / D. Bordwell. – Harvard University Press, 1991. – 348 p.
130. Christiane P. Digital Art / P.Christiane. – London: Thames & Hudson, 2006. – 272 p.
131. Dewey J. Art as experience / J. Dewey // Library of Congress Catalog. — New York, USA: First Perigee Painting, 1980. — 355 с.
132. Dovey J., Kennedy H. W. Games Cultures: Computer Games As New Media / J. Dovey., H. Kennedy. – New York, Open University Press, 2006. – 184 p.
133. Galloway A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture / A. Galloway. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. – 160 p.
134. Heilig M.L. El Cine del Futuro: The Cinema of the Future / M.L. Heilig. – The Massachusetts Institute of Technology, 1992. – 294 p.
135. Heim M. The metaphysics of virtual reality / M. Heim // Virtual reality: theory, practice and promise. – Westport and London, 1991. – 422 p.
136. Howe N., Strauss W. Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069 / N. Howe, W. Strauss. – New York: William Morrow & Company, 1991. – 538 p.
137. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education / K. Kapp. – Pfeiffer and ASTD, 2012. – 297 p.
138. King G., Krzywinska T. Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts / G. King., T. Krzywinska. – London: I.B. Tauris, 2006. – 272 p.

139. Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art* / K. Kwastek. – MIT Press, 2013. – 384 p.
140. McCarthy J. *Recursive Functions of Symbolic Expressions and Their Computation by Machine, Part I* / J. McCarthy. – *Communications of the ACM*, 1960. – 195 p.
141. Nelson T.H. *A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate* / T.H. Nelson. – *Proceedings of the ACM Twentieth National Conference, Pittsburg, Pennsylvania, 1965.* – 46 p.
142. Packer R., Jordan K. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* / R. Packer., K. Jordan. – New York: Norton, 2001. – 497 p.
143. Procci K., Bohnsack J., Bowers C. *Patterns of gaming preferences and serious game effectiveness* / K. Procci, J. Bohnsack. – *Proceedings of HCI, 2011.* – 174 p.
144. Rush M. *New Media in Art* / M. Rush. – New York: Thames & Hudson, 2005. – 248 p.
145. Shepelern P. *Film According to Dogma: restrictions, abstractions and liberations. Transnational Cinema in a Global North* / P. Shepelern. – Detroit: Wayne State University Press, 2005. – 188 p.
146. Wolf L. *The World of Digital Art* / L. Wolf. – Potsdam: H.F. Ullmann Publishing, 2010. – 276 p.
147. Wolf M. J.P. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond* / M.J.P. Wolf. – Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. – 400 p.
148. Zichermann G., Cunningham C. *Gamification by Design - Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* / G. Zichermann., C. Cunningham. – Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2011. – 182 p.

**Интернет-источники**

149. Агаджанов М. 3D-телевизоры все: LG и Sony прекращают выпуск ТВ с функцией 3D. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/400821/> (дата обращения 11.04.2019).
150. Гук О., Серов И., Коновалова Х. Робот София: «Было бы хорошо влюбиться в человека» – полное интервью. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://liferead.media/business/robot-sofiya-bylo-by-horosho-vlyubitsya.html> (дата обращения 18.02.2019).
151. Кирнов А. Во все тяжкие | Операторские "фишки" Майкла Словиса. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://muph.livejournal.com/372752.html> (дата обращения: 07.04.2019).
152. Куваев О. История проекта «Масяня». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.mult.ru/main/about/history/> (дата обращения: 20.02.2019).
153. Овсянникова А. Александр Цекало: «Быков – вот позиция, а все остальное — поза». [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://f5.ru/freshf5/post/391424> (дата обращения: 20.02.2019).
154. Окулова Е. Время VR: Виртуальные проститутки и волшебные грибы борются за признание. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/3043085/> (дата обращения: 05.04.2019).
155. Сергеева Ю. Вся статистика Интернета на 2019 год - в мире и в России. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.web-canape.ru/business/vsya-statistika-interneta-na-2019-god-v-mire-i-v-rossii/> (дата обращения: 20.02.2019).
156. Симакова Т. Год, когда все началось: как устроен сериал для телефонов «1968». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.the-village.ru/village/weekend/premiere/310317-proekt-1968> (дата обращения: 20.02.2019).

157. Цулая Д. Камера в штанах: Почему мобильное кино не приживается в России. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/2829420/> (дата обращения: 06.04.2019).
158. Чаленко Е. Мартин Скорсезе: «Я любил 3D еще с пятидесятых». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/1768174/> (дата обращения: 20.03.2019).
159. Шабаетов М. Выбор Брандашмыга: как работает интерактивный эпизод «Черного зеркала». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/3307913/> (дата обращения: 20.03.2019).
160. Шаинян К. Тимур Бекмамбетов: «Сотни тысяч людей умирают, а их аккаунты продолжают жить». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://republic.ru/app.php/posts/53161> (дата обращения: 20.02.2019).
161. Шорохова Т. Иди и смотри: жестокая виртуальная реальность Алехандро Гонсалеса Иньярриту. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/2961433/> (дата обращения: 05.04.2019).
162. Шорохова Т. Тимур Бекмамбетов: «„Поиск“ — фильм о том, как устроена семья в интернете». [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/article/3262668/> (дата обращения: 02.04.2019).
163. Balakrishnan A. Netflix jumps more than 8% after adding more subscribers than expected . [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.cnbc.com/2018/01/22/netflix-earnings-q4-2017.html> (дата обращения: 15.03.2019).
164. Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> (дата обращения: 15.03.2019).
165. Engage Your Employees to See High Performance and Innovation. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.gallup.com/workplace/229424/employee-engagement.aspx> (дата обращения: 04.03. 2019).

166. Goroff M. Detroit: Become Human review. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.egmnow.com/articles/reviews/detroit-become-human-review/> (дата обращения: 05.03.2019).
167. Heavy Rain: интервью GameSpot с Дэвидом Кейджем. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://gamemag.ru/news/40861/heavy-rain-intervyu-gamespot-s-devidom-keydzhem> (дата обращения: 05.03.2019).
168. It's Getting Harder to Spot a Deep Fake Video. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2018-09-26/it-s-getting-harder-to-spot-a-deep-fake-video-video> (дата обращения 23.04.2019).
169. Kane S. GoPro CEO Nick Woodman on how the company is coming back into focus. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.theverge.com/2018/12/18/18145385/gopro-ceo-nick-woodman-hero-7-black-competition-karma-drone> (дата обращения: 07.04.2019).
170. Shen G., Horikawa T., Majima K., Kamitani Y. Deep image reconstruction from human brain activity. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://journals.plos.org/ploscompbiol/article?id=10.1371/journal.pcbi.1006633> (дата обращения 23.04.2019).
171. Taubin A. Interview: Steven Soderbergh. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.filmcomment.com/blog/interview-steven-soderbergh-logan-lucky/> (дата обращения: 19.03.2019).
172. Verini J. Christopher Nolan's Games. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/christopher-nolans-games> (дата обращения: 01.03.2019).

**ФИЛЬМОГРАФИЯ<sup>129</sup>**

**«ТАЙМ-КОД»** («Timescode»).

Год создания: 2000.

Режиссер: Майк Фиггис.

Автор сценария: Майк Фиггис.

В ролях: Ксандер Беркли, Голден Брукс, Саффрон Берроуз, Вивека Дэвис, Ричард Эдсон и др.

Оператор: Патрик Александер Стюарт.

Художники: Шарлотта Малмлэф, Майкл Стоун, Донна Кэйси.

Продюсеры: Майк Фиггис, Энни Стюарт, Дастин Бернард.

Производство: США, 97 мин.

**«ПОМНИ»** («Memento»).

Год создания: 2000.

Режиссер: Кристофер Нолан.

Авторы сценария: Кристофер Нолан, Джонатан Нолан.

В ролях: Гай Пирс, Кэрри-Энн Мосс, Джо Пантольяно, Марк Бун Джуниор, Расс Фега и др.

Оператор: Уолли Пфистер.

Художники: Патти Подеста, Синди Эванс, Даниэль Берман.

Продюсеры: Дженнифер Тодд, Сюзанн Тодд, Кристофер Болл.

Производство: США, 113 мин.

**«НЕОБРАТИМОСТЬ»** («Irreversible»).

Год создания: 2002.

Режиссер: Гаспар Ноэ.

Автор сценария: Гаспар Ноэ.

---

<sup>129</sup> Фильмография включает в себя кинофильмы и сериалы, сыгравшие наиболее значимую роль в настоящем исследовании и расположенные в хронологическом порядке.

В ролях: Моника Беллуччи, Венсан Кассель, Альбер Дюпонтель, Джо Престиа, Филипп Наони др.

Операторы: Бенуа Деби, Гаспар Ноэ.

Художники: Ален Жюто, Лор Кулкович.

Продюсеры: Христоф Россигнон, Венсан Кассель, Брагим Шиуа.

Производство: Франция, 99 мин.

### **«РУССКИЙ КОВЧЕГ».**

Год создания: 2002.

Режиссер: Александр Сокуров.

Авторы сценария: Борис Хаимский, Анатолий Никифоров, Светлана Проскурина.

В ролях: Сергей Дрейден, Леонид Мозговой, Максим Сергеев, Наталья Никуленко, Александр Малныкин и др.

Оператор: Тильман Бюттнер.

Художники: Наталья Кочергина, Елена Жукова, Мария Гришанова.

Продюсеры: Эндрю Колтон, Оливер Дамиан, Андрей Дерябин.

Производство: Россия, 96 мин.

### **«ЧЕМОДАНЫ ТУЛЬСА ЛЮПЕРА» («Tulse Luper Suitcases»).**

Годы создания: 2003-2004.

Режиссер: Питер Гринуэй.

Автор сценария: Питер Гринуэй.

В ролях: Джей Джей Филд, Рэймонд Дж. Бэрри, Мишель Бернье, Валентина Черви, Каролин Давернас и др.

Оператор: Рейнир ван Брумелен.

Художники: Давиде Бассан, Билли Леливельд, Пирра Хесус Лоренсо.

Продюсеры: Кеес Касандер, Вутер Барендрехт, Ева Баро.

Производство: Великобритания, Германия, Россия, Нидерланды, Италия, Испания, Венгрия, Люксембург, 355 мин.

**«5X2» («5x2»).**

Год создания: 2004.

Режиссер: Франсуа Озон.

Авторы сценария: Франсуа Озон, Эмманюэль Бернейм.

В ролях: Валерия Бруни-Тедески, Стефан Фрейсс, Франсуаза Фабиан, Микаэль Лонсдаль, Жеральдин Пайя и др.

Оператор: Йорик Ле Со.

Художники: Катя Вышкоп, Паскалин Шаванн, Софи Мартел.

Продюсеры: Оливье Дельбоск, Марк Миссонье, Филипп Дюге.

Производство: Франция, 90 мин.

**«ХОТТ@БЫЧ».**

Год создания: 2006.

Режиссер: Петр Точилин.

Авторы сценария: Вероника Возняк, Сергей Кладо.

В ролях: Владимир Толоконников, Марюс Ямпольскис, Лива Круминя, Марк Гейхман, Юлия Паранова и др.

Операторы: Максим Дроздов, Анатолий Сусеков.

Художники: Ольга Бычкова, Светлана Гарпинченко.

Продюсеры: Константин Буслов, Сергей Долгошеин, Сергей Сельянов.

Производство: Россия, 92 мин.

**«ПОМУТНЕНИЕ» («A Scanner Darkly»).**

Год создания: 2006.

Режиссер: Ричард Линклейтер.

Авторы сценария: Ричард Линклейтер, Филип К. Дик.

В ролях: Рори Кокрейн, Роберт Дауни мл., Митч Бэйкер, Киану Ривз, Шон Аллен и др.

Оператор: Шэйн Ф. Келли.

Художники: Брюс Кертис, Кари Перкинс, Хоакин А. Морин.

Продюсеры: Томми Паллотта, Джона Смит, Эрвин Стофф.

Производство: США, 100 мин.

**«БЕН ИКС»** («Ben X»).

Год создания: 2007.

Режиссер: Ник Бальтазар.

Авторы сценария: Карл Йос, Брэм Рендер.

В ролях: Грег Тиммерманс, Лаура Верлинден, Марике Пиной, Сизар Де Саттер, Жиль Десхрейвер и др.

Оператор: Лу Бергманс.

Художники: Курт Лойенс, Хелин Хеинтджес.

Продюсеры: Бурни Бос, Питер Букэрт, Эрвин Провуст.

Производство: Бельгия, Нидерланды, 93 мин.

**«ВХОД В ПУСТОТУ»** («Enter the Void»).

Год создания: 2009.

Режиссер: Гаспар Ноэ.

Авторы сценария: Гаспар Ноэ, Люсиль Адзиалилович.

В ролях: Пас де ла Уэрта, Натаниель Браун, Сирил Рой, Олли Александр, Масато Танно и др.

Оператор: Бенуа Деби.

Художники: Жан-Андре Каррьер, Кикио Ота, Тони Кросби.

Продюсеры: Пьер Буффин, Брагим Шиуа, Оливье Дельбоск.

Производство: Франция, Германия, Италия, Канада, 161 мин.

**«АВАТАР 3D»** («Avatar»).

Год создания: 2009.

Режиссер: Джеймс Кэмерон.

Автор сценария: Джеймс Кэмерон.

В ролях: Сэм Уортингтон, Зои Салдана, Сигурни Уивер, Стивен Лэнг, Мишель Родригес и др.

Оператор: Мауро Фиоре.

Художники: Рик Картер, Роберт Стромберг, Мартин Лэйн.

Продюсеры: Джеймс Кэмерон, Джон Ландау, Брук Бретон.

Производство: Великобритания, США, 162 мин.

### **«ОКЕАНЫ 3D» («Oceans»).**

Год создания: 2009.

Режиссеры: Жак Перрен, Жак Клюзо.

Авторы сценария: Кристоф Чейссон, Жак Клюзо, Лорен Деба.

В ролях: Пирс Броснан, Педро Армендарис мл., Жак Перрен, Маттиас Брандт Альдо и др.

Операторы: Мишель Бенжамен, Саймон Кристидис, Люк Дрион.

Художники: Жан Рабасс, Арно Ле Рош.

Продюсеры: Николя Моверне, Жак Перрен, Джэйк Эбертс.

Производство: Франция, Швейцария, Испания, США, ОАЭ, 104 мин.

### **«ПЕЩЕРА ЗАБЫТЫХ СНОВ 3D» («Cave of Forgotten Dreams»).**

Год создания: 2010.

Режиссер: Вернер Херцог.

Авторы сценария: Вернер Херцог, Джудит Турман.

В ролях: Вернер Херцог, Жан Клоттес, Жюльен Монни, Жан-Мишель Женест, Мишель Филипп и др.

Оператор: Петер Цайтлингер.

Продюсеры: Эдриэнн Сиуффо, Эрик Нельсон.

Производство: Канада, США, Франция, Германия, Великобритания, 90 мин.

### **«ХРАНИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ 3D» («Hugo»).**

Год создания: 2011.

Режиссер: Мартин Скорсезе.

Авторы сценария: Джон Логан, Брайан Селзник.

В ролях: Хлоя Грейс Морец, Эмили Мортимер, Ричард Гриффитс, Бен Кингсли, Саша Барон Коэн и др.

Оператор: Роберт Ричардсон.

Художники: Данте Ферретти, Мартин Фоли, Кристиан Хубанд.

Продюсеры: Джонни Депп, Тим Хэдингтон, Грэм Кинг.

Производство: США, 126 мин.

**«ТИТАНИК 3D»** («Titanic»).

Год создания: 2012.

Режиссер: Джеймс Кэмерон.

Автор сценария: Джеймс Кэмерон.

В ролях: Леонардо ДиКаприо, Кейт Уинслет, Билли Зейн, Кэти Бейтс, Фрэнсис Фишери др.

Оператор: Рассел Карпентер.

Художники: Питер Ламонт, Мартин Лэйн, Чарльз Дуайт Ли.

Продюсеры: Джеймс Кэмерон, Джон Ландау, Памела Исли.

Производство: США, 194 мин.

**«НОЙ»** («Noah»).

Год создания: 2013.

Режиссер: Патрик Седерберг, Уолтер Вудман.

Авторы сценария: Уолтер Вудман, Патрик Седерберг.

В ролях: Сэм Кантор, Кэйтлин МакКонки-Пири, Нина Иорданова, Nahan Fahey, Mackenzie Hannon, Клара Медзведзка, Alexandria Raspaniti.

Художник: Алексис Катберт.

Продюсеры: Уолтер Вудман, Патрик Седерберг, Мэттью Хорник.

Производство: Канада, 17 мин.

**«ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ».**

Год создания: 2013.

Режиссер: Алексей Герман.

Авторы сценария: Алексей Герман, Светлана Кармалита, Аркадий Стругацкий, Борис Стругацкий.

В ролях: Леонид Ярмольник, Юрий Цурило, Наталья Мотева, Александр Чутко, Евгений Герчаков и др.

Операторы: Владимир Ильин, Юрий Клименко.

Художники: Сергей Коковкин, Елена Жукова, Екатерина Шапкайц.

Продюсеры: Рушан Насибулин, Виктор Извеков.

Производство: Россия, 177 мин.

**«ОНА» («Her»).**

Год создания: 2013.

Режиссер: Спайк Джонс.

Автор сценария: Спайк Джонс.

В ролях: Хоакин Феникс, Скарлетт Йоханссон, Эми Адамс, Руни Мара, Оливия Уайлд и др.

Оператор: Хойте Ван Хойтема.

Художники: К.К. Баррет, Остин Горг, Кэйси Сторм.

Продюсеры: Меган Эллисон, Спайк Джонс, Винсент Ландэй.

Производство: США, 126 мин.

**«РОМАНС В НЬЮ-ЙОРКЕ» («Romance in NYC»).**

Год создания: 2014.

Режиссер: Тристан Поуп.

Авторы сценария: Тристан Поуп.

В ролях: Тристан Поуп, Рэйчел Винегар.

Оператор: Тристан Поуп.

Производство: США, 18 мин.

**«БЁРДМЭН»** («Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance»).

Год создания: 2014.

Режиссер: Алехандро Гонсалес Иньярриту.

Авторы сценария: Алехандро Гонсалес Иньярриту, Николас Джакобоне, Александр Динеларис.

В ролях: Майкл Китон, Эдвард Нортон, Эмма Стоун, Наоми Уоттс, Зак Галифианакис и др.

Оператор: Эммануэль Любецки.

Художники: Кевин Томпсон, Стивен Х. Картер, Альберт Вольски.

Продюсеры: Алехандро Гонсалес Иньярриту, Джон Лешер, Арнон Милчен.

Производство: США, 119 мин.

**«УБРАТЬ ИЗ ДРУЗЕЙ»** («Unfriended»).

Год создания: 2015.

Режиссер: Леван Габриадзе.

Автор сценария: Нельсон Гривз.

В ролях: Шелли Хенниг, Рене Олстид, Уильям Пельтц, Джейкоб Высоцки, Кортни Хэлверсон, Хизер Соссамен, Мозес Джейкоб Сторм.

Оператор: Адам Сидман.

Художники: Хайди Колето, Брукс Фэйрли, Вероника Беленикина.

Продюсеры: Тимур Бекмамбетов, Нельсон Гривз, Джейсон Блум.

Производство: США, 83 мин.

**«МАНДАРИН»** («Tangerine»).

Год создания: 2015.

Режиссер: Шон Бэйкер.

Авторы сценария: Шон Бэйкер, Крис Бергоч.

В ролях: Китана Кики Родригес, Миа Тейлор, Карен Карагулян, Микки О'Хаган, Джеймс Рэнсони др.

Операторы: Шон Бэйкер, Рэдиум Чун.

Художник: Цоу Ши-Чин.

Продюсеры: Шон Бэйкер, Кэрри Кокс, Маркус Кокс.

Производство: США, 88 мин.

### **«ХАРДКОР».**

Год создания: 2016.

Режиссер: Илья Найшуллер.

Автор сценария: Илья Найшуллер.

В ролях: Шарлто Копли, Данила Козловский, Хейли Беннетт, Андрей Дементьев, Сергей Шнуров и др.

Оператор: Всеволод Каптур, Сергей Валяев, Федор Лясс.

Художники: Маргарита Аблаева, Анна Кудевич.

Продюсеры: Тимур Бекмамбетов, Илья Найшуллер, Екатерина Кононенко.

Производство: Россия, США, 96 мин.

### **«ИСТОРИЯ ОДНОГО ШУТА».**

Год создания: 2016.

Режиссер: Алексей Быстрицкий.

Автор сценария Алексей Лихницкий.

Оператор: Алексей Павлов.

Продюсер: Алексей Лихницкий.

Производство: Россия, 6 мин.

### **«НОЧНАЯ ИГРА» («Late Shift»).**

Год создания: 2016.

Режиссер: Тобиас Вебер.

Авторы сценария: Тобиас Вебер, Майкл Роберт Джонсон.

В ролях: Джо Сауэрбуттс, Харука Абэ, Йоэль Басман, Ричард Дерден, Лили Треверс и др.

Оператор: Элфи Биддл.

Художники: Шарлотта Пирсон, Люси Эттвуд, Джулия Скримьери.

Продюсеры: Курбан Кассам, Батист Планше, Клаудио Чеа.

Производство: Швейцария, Великобритания, 95 мин.

### **«ВРЕМЯ ПЕРВЫХ».**

Год создания: 2017.

Режиссер: Дмитрий Киселёв.

Авторы сценария: Юрий Коротков, Сергей Калужанов, Ирина Пивоварова.

В ролях: Евгений Миронов, Константин Хабенский, Владимир Ильин, Анатолий Котенёв, Александра Урсуляк и др.

Оператор: Владимир Башта.

Художники: Ангелина Терехова, Владимир Купцов.

Продюсеры: Тимур Бекмамбетов, Евгений Миронов, Сергей Агеев.

Производство: Россия, 140 мин.

### **«ПЛОТЬ И ПЕСОК» («Carne y Arena»).**

Год создания: 2017.

Режиссер: Алехандро Гонсалес Иньярриту.

Автор сценария: Алехандро Гонсалес Иньярриту.

В ролях: Эктор Луис Бустаманте, Кристофер Абрам, Omar Castaneda, Майкл Грэм, Той.

Оператор: Эммануэль Любецки.

Художники: Филип Мессина, Стефано Мария Ортолани.

Продюсеры: Мэри Пэрент, Кэти Кэлхун.

Производство: США, 7 мин.

### **«ЗАБРОШЕННЫЕ» («The Deserted: VR»).**

Год создания: 2017.

Режиссер: Цай Минлян.

Автор сценария: Цай Минлян.

В ролях: Чэнь Шианчуй, Ли Каншэн, Лу Ицзин, Айви Инь.

Продюсеры: Клод Ван, Кристен Чанг, Цзу-Мин Лиу.

Производство: Тайвань, 55 мин.

**«НЕ В СЕБЕ»** («Unsane»).

Год создания: 2018.

Режиссер: Стивен Содерберг.

Авторы сценария: Джонатан Бернштайн, Джеймс Грир.

В ролях: Клер Фой, Джошуа Леонард, Джей Фэро, Джуно Темпл, Эми Ирвинг и др.

Оператор: Стивен Содерберг.

Художники: Эйприл Ласки, Сьюзен Лайолл, Ким Фишер.

Продюсеры: Кори Бэйс, Дэн Фелмэн, Джозеф Маллок.

Производство: США, 98 мин.

**«ПРОФАЙЛ»** («Profile»).

Год создания: 2018.

Режиссер: Тимур Бекмамбетов.

Авторы сценария: Бриттани Поултон, Ольга Харина, Тимур Бекмамбетов.

В ролях: Валин Кэйн, Шазад Латиф, Кристин Адамс, Амир Рахимзаде, Морган Уоткинс, Эмма Катер и др.

Художники: Бен Смит, Варя Авдюшко.

Продюсеры: Тимур Бекмамбетов, Ольга Харина, Адам Сидман.

Производство: Россия, США, Великобритания, Кипр, 105 мин.

**«ПОИСК»** («Searching»).

Год создания: 2018.

Режиссер: Аниш Чаганти.

Авторы сценария: Аниш Чаганти, Сев Охэниан.

В ролях: Джон Чо, Сара Сон, Алекс Джейн Гоу, Меган Лью, Кайя Доун Лау и др.

Операторы: Хуан Себастьян Барон, Николас Д. Джонсон, Уилл Меррик.

Художники: Энджел Херрера, Кэрол Уранек, Эмили Моран.

Продюсеры: Тимур Бекмамбетов, Сонгю Е, София Мальцева.

Производство: Россия, США, 102 мин.

## Сериалы

### **«МАСЯНЯ».**

Годы создания: 2001-2006.

Режиссер: Олег Куваев

Автор сценария: Олег Куваев.

Продюсер: Олег Куваев.

Производство: Россия, анимация, 6 сезонов.

### **«ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ» («Lost»).**

Годы создания: 2004-2010.

Режиссеры: Джек Бендер, Стивен Уильямс, Пол А. Эдвардс и др.

Авторы сценария: Джей Джей Абрамс, Карлтон Кьюз, Дэймон Линделоф и др.

В ролях: Мэттью Фокс, Эванджелин Лилли, Джош Холлоуэй, Терри О'Куинн, Навин Эндрюс и др.

Операторы: Джон С. Бартли, Майкл Бонвилейн, Корт Феи и др.

Художники: Зак Гроблер, Джеймс Х. Спенсер, Джонатан А. Карлсон и др.

Продюсеры: Брайан Берк, Джей Джей Абрамс, Дэймон Линделоф и др.

Производство: США, 6 сезонов.

### **«ЧЕТВЕРТЬ ЖИЗНИ» («Quarterlife»).**

Годы создания: 2007-2008.

Режиссеры: Маршалл Херсковиц, Эрик Столц и др.

Авторы сценария: Маршалл Херсковиц, Эдвард Цвик, Девон Гаммерсолл и др.

В ролях: Битси Таллок, Мэйти Шварц, Дэвид Уолтон, Маджандра Делфино, Мишель Ломбардо и др.

Операторы: Джон О'Шонесси, Николь Хирш, Минг Кай Люн и др.

Художники: Чак Паркер, Эмми Тейлор, Кэтрин Моррисон .

Продюсеры: Маршалл Херсковиц, Shilpa Mankikar, Микки Рюстер и др.

Производство: США, 2 сезона.

### **«ГИЛЬДИЯ» («The Guild»)**

Годы создания: 2007-2013.

Режиссеры: Шон Бекер, Грег Бенсон, Джейн Селле Морган и др.

Авторы сценария: Фелиша Дэй, Джефф Льюис, Ким Эви.

В ролях: Фелиша Дэй, Сендип Парих, Джефф Льюис, Робин Торсен, Эми Окуда и др.

Операторы: Крис Дарнелл, Джон Расселл Шмидт, Тали Буэр и др.

Художники: Грег Арановитц, Тайлер Б. Робинсон, Леа Манн и др.

Продюсеры: Ким Эви, Фелиша Дэй, Джейн Селле Морган.

Производство: США, Япония, 6 сезонов.

### **«ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ» («Breaking Bad»)**

Годы создания: 2008-2013.

Режиссеры: Винс Гиллиган, Мишель МакЛарен, Адам Бернштейн и др.

Авторы сценария: Винс Гиллиган, Питер Гулд, Джордж Мастрас и др.

В ролях: Брайан Крэнстон, Анна Ганн, Аарон Пол, Джанкарло Эспозито, Джонатан Бэнкс и др.

Операторы: Майкл Словис, Рейнальдо Вильялобос, Артур Альберт и др.

Художники: Марк С. Фриборн, Робб Уилсон Кинг, Бьярне Слеттелэнд и др.

Продюсеры: Мелисса Бернштейн, Винс Гиллиган, Марк Джонсон и др.

Производство: США, 5 сезонов.

**«МИСТЕР ФРИМЕН».**

Годы создания: 2009-2017.

Режиссер: Владимир Пономарев.

Авторы сценария: Анатолий Доброжан, Павел Мунтян.

В ролях: Вадим Демчог.

Производство: Россия, 2 сезона.

**«МРАМОРНЫЕ ШЕРШНИ» («Marble Hornets»).**

Годы создания: 2009-2014.

Режиссер: Трой Вагнер.

Авторы сценария: Кирилл Бару, Джозеф ДеЛэджд.

В ролях: Трой Вагнер, Джозеф ДеЛэджд, Тим Саттон, Джессика Мэйи др.

Операторы: Джозеф ДеЛэджд, Алисса Моррисон, Трой Вагнер.

Продюсеры: Кирилл Бару, Джозеф ДеЛэджд, Трой Вагнер.

Производство: США, 3 сезона.

**«БРАЙТ ФОЛЛС» («Bright Falls»).**

Год создания: 2010.

Режиссер: Филлип Ван.

Авторы сценария: Мат Баннелл, Филлип Ван, Бен Уолан.

В ролях: Крис Форсайт, Меретт Бартле, Том Нунен, Илка Вилли, Эрвин Перес и др.

Оператор: Лайл Винсент.

Художники: Трэвис Заривны, Нат Элби, Бен Уолан.

Продюсеры: Шон Блэр, Джойс Чен, Томер ДеВито.

Производство: США, 1 сезон.

**«+100500».**

Годы создания: 2010-2017.

Режиссер: Петр Сивак.

Авторы сценария: Максим Голополосов, Николай Михеев, Карен Арутюнов.

В ролях: Максим Голополосов.

Оператор: Александр Моисеев.

Продюсеры: Михаил Орлов, Алексей Титов.

Производство: Россия, 5 сезонов.

**«ВНУТРИ»** («Inside»).

Годы создания: 2011.

Режиссер: Дэниел Джон Карузо.

Автор сценария: Дэниел Джон Карузо.

В ролях: Эмми Россум, Купер Тортом, Джейк Абель и др.

Оператор: Мауро Фиоре.

Производство: США, 1 сезон.

**«ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО»** («Black Mirror»).

Годы создания: 2011-2019.

Режиссеры: Оуэн Харрис, Карл Тиббеттс, Отто Батхёрст и др.

Авторы сценария: Чарли Брукер, Уильям Бриджес, Джесси Армстронг и др.

В ролях: Рори Киннер, Дэниэл Калуя, Тоби Кеббелл, Хейли Этвелл, Брайс Даллас Ховард и др.

Операторы: Зак Николсон, Густав Даниэльссон, Аарон Мортон и др.

Художники: Джоэль Коллинз, Робин Пэйба, Морган Кеннеди и др.

Продюсеры: Чарли Брукер, Аннабель Джонс, Йен Хоган и др.

Производство: Великобритания, 5 сезонов.

**«СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА: НАСЛЕДИЕ»** («Mortal Kombat»)

Годы создания: 2011-2013.

Режиссер: Кевин Танчароэн.

Авторы сценария: Джош Бэйзер, Эд Бун, Аарон Хелбинг и др.

В ролях: Каспер Ван Дин, Иэн Энтони Дэйл, Саманта Джо, Ким Ду Нгуйен, Дэн Сауфуорф и др.

Операторы: Скотт Кеван, С. Ким Майлз.

Художники: Джейсон Фиджал, Эрик Норлин, Эовин Мишон и др.

Продюсеры: Лэнс Слоун, Хейден Раш, Марина Стэбил и др.

Производство: Канада, 2 сезона.

### **«ВЕБ-ТЕРАПИЯ» («Web Therapy»)**

Годы создания: 2011-2015.

Режиссеры: Дон Рус, Дэн Букатинский.

Авторы сценария: Дэн Букатинский, Лиза Кудроу, Дон Рус.

В ролях: Лиза Кудроу, Дэн Букатинский, Дженнифер Элиз Кокс, Виктор Гарбер, Лили Томлин и др.

Операторы: Майкл Гои, Том Камарда, Хулио Макат.

Художники: Лорин Флемминг, Кори Лорензен, Гари Барбоза и др.

Продюсеры: Джоди Бинсток, Дэн Букатинский, Дэвид Кодрон и др.

Производство: США, 4 сезона.

### **«МОИМИ ГЛАЗАМИ».**

Год создания: 2012.

Режиссер: Заур Болотаев.

Автор сценария: Илья Куликов.

В ролях: Анатолий Горячев, Дмитрий Готсдинер, Александр Бобров, Ирина Денисова, Константин Шелестуни др.

Оператор: Заур Болотаев.

Художники: Владислав Огай, Марианна Артемьева, Полина Микитенко.

Продюсеры: Заур Болотаев, Валерий Федорович, Александр Дулерайн.

Производство: Россия, 1 сезон.

**«КРАСОТА ВНУТРИ» («The Beauty Inside»)**

Год создания: 2012.

Режиссер: Дрейк Доримус.

Авторы сценария: Джейсон Апалиски, Ричард Гринберг, П.Дж. Перейра и др.

В ролях: Тофер Грейс, Мэри Элизабет Уинстэд, Роберт Майкл Адлер, Анна Акана, Джек Аксельрод и др.

Оператор: Шон Стигемейер.

Художники: Кэти Байрон, Джейсон Апалиски, Линн Гелерт.

Продюсеры: Ева Маутино, Майкл Тавендэйл, Сьюзен Рюэд Андерсон и др.

Производство: США, 1 сезон.

**«ВЫСШАЯ ШКОЛА ВИДЕОИГР» («Video Game High School»)**

Годы создания: 2012-2014.

Режиссеры: Мэттью Арнольд, Фредди Вонг, Брэндон Лаатш.

Авторы сценария: Мэттью Арнольд, Уилл Кампос, Брайан Фирензи и др.

В ролях: Джош Блейлок, Эллари Портефилд, Джоанна Э. Брэдди, Джимми Вонг, Брайан Фирензи и др.

Оператор: Джон Сэлмон.

Художники: Райан Мартин, Рэйчел Майерс, Габор Норман и др.

Продюсеры: Рауль Целая, Десмонд Долли, Мэттью Арнольд и др.

Производство: США, 3 сезона.

**«ВДУДЬ».**

Годы создания: 2017-2019.

Режиссер: Юрий Дудь.

Авторы сценария: Артем Нечаев, Юрий Дудь.

В ролях: Юрий Дудь.

Производство: Россия, 5 сезонов.

**«1968. DIGITAL».**

Годы создания: 2018.

Режиссер: Михаил Зыгарь.

Авторы сценария: Михаил Зыгарь, Михаил Дегтярев.

Продюсеры: Михаил Зыгарь, Тимур Бекмамбетов, Карен Шаинян.

Производство: Россия, 1 сезон.

**«МОЗАИКА» («Mosaic»).**

Годы создания: 2018.

Режиссер: Стивен Содерберг.

Автор сценария: Эд Соломон.

В ролях: Шэрон Стоун, Гаррет Хедлунд, Фред Уэллер, Дженнифер Феррин, Девин Рэтрейи др.

Оператор: Стивен Содерберг.

Художники: Мишель С. Хэрмон, Ричард Т. Олсон, Сьюзен Лайолл и др.

Продюсеры: Майкл Полейр, Кэйси Сильвер, Стивен Содерберг.

Производство: США, 1 сезон.

## СПИСОК ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРОЕКТОВ

1. «**SPACEWAR!**» (1962). Жанр: космический симулятор, аркада.
2. «**DRAGON'S LAIR**» (1983). Жанр: интерактивный мультфильм-игра.
3. «**TETRIS**» (1984). Жанр: головоломка.
4. «**MORTAL COMBAT**» (1992). Жанр: файтинг.
5. «**WOLFENSTIEN 3D**» (1992). Жанр: шутер от первого лица.
6. «**DOOM**» (1995). Жанр: шутер от первого лица.
7. «**MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN**» (2002). Жанр: криминальная сага.
8. «**LOST: VIA DOMUS**» (2008). Жанр: экшен, приключения.
9. «**PRISON BREAK: THE CONSPIRACY**» (2010). Жанр: экшен, приключения.
10. «**HEAVY RAIN**» (2010). Жанр: интерактивная драма, триллер.
11. «**BEYOND: TWO SOULS**» (2013). Жанр: интерактивная драма, мистика.
12. «**GAME OF THRONES**» (2014). Жанр: интерактивная драма, фэнтези.
13. «**UNTIL DAWN**» (2015). Жанр: интерактивная драма, хоррор.
14. «**DETROIT: BECOME HUMAN**» (2018). Жанр: интерактивная драма, киберпанк.
15. «**THE PSYCHO**» (2018). Жанр: VR-квест с полной свободой перемещения.