

# Национальный Институт Дизайна

ОГРН 1157700009610, ИНН 9705042180  
115054, Москва, ул. Дубининская, д.17, стр.2  
тел./факс (495)755-53-17  
pounid@mail.ru  
www.nid-design.org

от 30.10.2019 № 127/10  
на № 68-01-2338/ от 02.10.2019

Ректор АНО ВО  
«Национальный Институт Диз:  
Кувшинова Г.А.

30 октября 2019 г.



## Отзыв ведущей организации

о диссертационной работе Новикова Василия Николаевича

**«ВЛИЯНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ НОВАЦИЙ  
НА ЯЗЫК КИНЕМАТОГРАФА XXI ВЕКА»,**

представленной на соискание ученой степени кандидата  
искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие  
экранные искусства»

Представленная диссертация посвящена феномену виртуальности в киноискусстве. В работе предложена классификация основных видов технических новаций, оказывающих непосредственное влияние на характер кинематографа. Автор сконцентрировал свое внимание на использовании кинорежиссерами таких реалий нашего времени как:

- сетевые коммуникации
- технологии интерактивности
- возможность погружения в синтетическую VR-среду.

Новиков В.Н. констатирует, что эти электронные инновации привели к появлению новых жанров и форм, к модификации эстетики киноязыка. Рассмотрены художественные возможности и средства выразительности каждого из обозначенных автором направлений развития киноиндустрии. Многоплановость исследования подтверждается количеством поставленных задач: их 12 и каждая требует глубокого погружения в тему.

В первой главе подробно описана эволюция понятия «виртуальность». Отмечено, что еще Аристотель использовал в своих философских трактатах слово «виртуальное» в значении «потенциальное» (стр. 15). Справедливо замечено, что «... за несколько десятилетий XXI века появилось множество разнообразных, порой даже противоречивых трактовок данного термина» (стр. 14).

Задача №1 данного исследования – «Определить значения терминов «виртуальность», «виртуальная реальность», «виртуальная новация» в контексте данного исследования» (стр.8).

Термин «виртуальная реальность» в эпоху компьютерных технологий стал привычным и интуитивно понятным, но к сожалению, в главе нет четкого определения категории «виртуальная новация». Автор на 8 страницах пишет о неоднозначности термина «виртуальная реальность», а потом неожиданно заключает:

«Таким образом, «виртуальная новация» представляет собой не создание новой парадигмальной платформы, а является качественным обновлением внутри уже сложившейся парадигмы посредством внедрения новой виртуальной технологии. Новация в данном отношении подразумевает *возможность* (потенциальность использования)» (стр. 22).

Итак: «виртуальность» – понятие неоднозначное; что такое «виртуальная технология» – не объясняется. «Новация», по словам автора, – *возможность* (потенциальность использования).

Таким образом, термин «виртуальная новация», озвученный в названии диссертации, остается весьма расплывчатым.

Мы полагаем, что если речь идет о внедрении компьютерных технологий в сферу искусства, логичнее было бы не употреблять сложный и противоречивый термин «виртуальность», а использовать понятие «компьютерная реальность» («электронная реальность», «цифровая реальность»). «Виртуальные новации» вполне бы могли быть заменены «технологическими новациями». Конечно, и в этом случае необходима точная дефиниция всех терминов.

К несомненным достоинствам первой главы следует отнести обоснование виртуальной реальности с позиции эстетики. Интересен обзор примеров трансформирования приемов и методов выразительности киноязыка под воздействием компьютерных технологий. Важно для исследования предположение о существовании трех глобальных тенденций, которые могут изменить характер кинематографа в ближайшем будущем:

1. влияние интернет-технологий на киноязык;
2. популяризация интерактивных форм (уход от реальности в игровую действительность);
3. стремление к получению объемных ощущений и ярчайших, неизведанных в реальном мире впечатлений (развитие иммерсивного кинематографа и VR-погружений).

Во **второй главе** рассматривается феномен Web-сериала, анализируется использование принципов гипертекста и приемов интерактивности в кинематографе. В конце параграфа 2.1. автор отходит от темы диссертации, переключаясь на рассуждения о том, что «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» (стр. 51). Было бы интересно проанализировать, насколько глубоки знания, полученные в результате «клипового самообразования», но это тема другого исследования и другой специальности.

В разделе 2.2. проводится интересное сравнение интернет-сферы с кинематографом с позиции погруженности участника (зрителя) в процессы, протекающие на экране. В параграфе 2.3. «Мобильное кино: эстетический ракурс» исследуются художественные приемы и особенности фильмов, снятых на камеру мобильного телефона. Несомненно, этот «камерный» жанр созвучен документальному кино. Показано, что художественные формы мобильной видеосъемки отличны от эстетики киносъемки профессиональным оборудованием.

**Третья глава** посвящена интерактивности как методу усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента.

Проведя обзор эволюции гейм-индустрии, автор отмечает, что современные видеоигры зачастую применяют профессиональные инструменты кинематографа (используется сценарий, операторское мастерство, монтаж, звукорежиссура, костюмы, декорации, музыка). Качественные гейм-проекты стали частью сферы экранного искусства.

Однако наблюдаются и реверсивные процессы: в современном кинематографе для решения собственных художественных задач применяются визуальные элементы, характерные для компьютерных игр. Автор выделяет такие приемы как:

- визуальная 3D-стилизация сцены;
- субъективный взгляд (камера от «первого» лица);
- съемка сзади головы героя (камера от «третьего» лица).

Подчеркивается, что новые возможности освоения художественного пространства открыла интерактивность: появляются кинофильмы, в которых зритель может выбирать ход событий. Художественная ценность этого жанра

будет зависеть от того, смогут ли создатели проектов и зрители (как полноправные соавторы) преодолеть барьер между аттракционом и искусством.

Дальнейшее погружение зрителя в экранную виртуальную реальность рассматривается с точки зрения достоверности ощущения синтетической VR-среды. Этому посвящена **четвертая глава**.

Стереоскопическое кино появилось давно, но востребованность его неоднозначна. Пока переход к стереоформату вызывает определенные сомнения у физиологов и психологов, хотя эмоциональность и комфортность погружения в происходящие на экране события совершенствуются по мере развития технологий.

Помимо визуальных стереоэффектов развиваются также технологии воздействия на другие органы чувств реципиента, но без специального оборудования (зачастую громоздкого и не слишком комфортного в использовании) эффект погружения в художественное пространство не возникает.

Важная мысль исследования: «Только в случае, когда все трюки стилистически и драматургически оправданны, данная форма усиливает общее впечатление, дополняет историю, а не прячет под собой содержательную пустоту» (стр. 114).

Автор диссертации упоминает и практику иммерсивного театра, и специфику «иррационального сновидения» (стр. 127). В конце параграфа следует логичный вывод: «Именно персональная акцентуализация «Я» зрителя, пребывающего внутри VR-фильма, делает художественный язык данного направления самобытным, актуальным и обладающим высоким потенциалом для дальнейших практических разработок (стр. 128).

Перспективы производства аудиовизуального контента Василий Николаевич видит в оцифровке мысленных образов и в вероятности генерации практически любого изображения искусственным интеллектом, однако отмечает, что эти возможности внушают определенную тревогу.

В итоге исследования Новиков В.Н. формулирует 7 заключительных пунктов, «составляющих общую теоретическую разработку по максимальному зрительскому вовлечению в пространство экрана с точки зрения популярности основных виртуальных новаций». Автор утверждает, что «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».

Заявленная тема диссертации новая, мало изученная, а поэтому весьма интересная и сложная. Особенность исследования – попытка охватить множество трансформаций и новаций в кинопроизводстве, которые являются следствием внедрения компьютерных технологий.

Автор продемонстрировал глубокое погружение в теорию эстетики, психологии, социологии, искусствознания. Аналитический разбор пятидесяти фильмов и сериалов периода 2000-2019 годов, пятнадцати видеоигровых интерактивных проектов, а также сто семьдесят два наименования в списке литературы доказывают тщательность проработки темы. Текст читается легко, автор владеет научной терминологией, четко формулирует и хорошо излагает свои мысли.

Вместе с тем, необходимо артикулировать и некоторые замечания.

В.Н. Новиков поставил перед собой задачу синтезировать проанализированный материал в виде емкой, объективной, четкой структуры. Однако разнообразие проблем, которые, несомненно, стоят перед современным «компьютеризированным» кинематографом, делают эту задачу трудновыполнимой. Возможно, многоплановость исследования стала причиной того, что главы, а иногда и параграфы, воспринимаются как отдельные статьи.

Высказанные замечания не умаляют значимость проведенной научной работы.

Положения, выносимые на защиту автором диссертации, актуальны, оригинальны, имеют научную новизну и теоретическую значимость.

Изложенный материал может стать основой нового лекционного курса или дополнить существующие методические разработки дисциплин, раскрывающих историю и теорию кинопроизводства.

Результаты исследования опубликованы в достаточном количестве и в полной мере отражают основные положения диссертации. Работа прошла необходимую апробацию.

Автореферат соответствует предъявляемым требованиям, содержит все необходимые разделы, отражает ход исследования.

Диссертация Новикова Василия Николаевича на тему **«Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века»**, представленная на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства», является законченным самостоятельным научным исследованием, полностью соответствующим требованиям пп.9-14 Положения о присуждении ученых степеней, утвержденного постановлением Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. №842 «О порядке присуждения ученых степеней», предъявляемых к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук.

Новиков Василий Николаевич заслуживает присуждения ему ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства».

Отзыв подготовлен по поручению руководства Автономной некоммерческой организации высшего образования «Национальный Институт Дизайна» доктором искусствоведения, заведующей кафедрой «Мультимедийные технологии в дизайне» Ольгой Григорьевной Яцюк.

Отзыв обсужден и принят на заседании кафедры «Мультимедийные технологии в дизайне» 29 октября 2019 г. (Протокол №2)

Заведующая кафедрой «Мультимедийные технологии в дизайне», доктор искусствоведения



О.Г. Яцюк

Подпись О.Г. Яцюк заверяю

Специалист по кадрам  
и охране труда  
АНО ВО НИД  
Мурадян Т.А.

