

## ОТЗЫВ

научного руководителя о диссертации Василия Николаевича Новикова на тему «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»

*Актуальность* диссертационного исследования В.Н. Новикова самоочевидна. Семейство экранных искусств сегодня стремительно разрастается, во многом опираясь на достижения кинематографа. С другой стороны, современное кино активно использует те инновационные визуальные мультиформы, которые возникают в интернет-пространстве. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века происходит столь бурно, что научная мысль не всегда успевает отрефлексировать его характер и последствия. Целенаправленному теоретическому анализу этого процесса, заполняющему определенные лакуны в отечественном киноведении, и посвящена новаторская по своей сути работа В.Н. Новикова.

*Научная ценность* диссертации связана с тем, что специфика инновационных феноменов в кинематографе, возникающих под влиянием виртуальных визуальных экспериментов, раскрывается в своей целостности и динамической процессуальности, что позволяет автору выявить главную для изучаемой темы проблему – определение, классификацию и системный анализ основных видов новаций, оказывающих приоритетное влияние на характер современного кинематографа, исследование их художественного потенциала и средств выразительности. Убедительно доказано, что среди доминирующих факторов, побуждающих кинематографистов искать нетривиальные формы выразительности, выделяются ряд тенденций, связанных с новациями, определяемыми интерактивностью, иммерсивностью, стремлением к индивидуализированному просмотру с мобильных гаджетов и десктопов. Детально рассмотрено влияние на киноязык интернет-технологий, видеоигр, VR-погружений. Изучение проблем, связанных с проникновением новых технологий в искусство экрана, их воздействием на тематику фильмов, киноязык, восприятие и психологическое состояние зрителя, стилистику изобра-

жения, повествование представляет высокую научную ценность. Диссертация В.Н. Новикова в этом отношении – интересное, своевременное, самостоятельное и актуальное исследование, обладающее как тематической, так и концептуальной новизной. В концептуальном плане оно целостно, последовательно и систематично, его выводы серьезны и основательны, базируются на солидном теоретическом и практическом фундаменте.

*Научная новизна диссертации* состоит в том, что впервые в отечественной науке о кино в ней показано, каким образом сетевая коммуникация трансформирует язык кинематографа. Предметно исследована специфика мобильной видеосъемки, проанализированы роль интерактивности и геймификации с учетом их влияния на киноязык, аналитически осмыслены и сравнены художественные потенциалы стереоскопической технологии и технологии VR-погружений, акцентирован потенциал разработки искусственных нейронных сетей, способных повлиять на кинопроизводство XXI века. Убедительно доказано, что среди виртуальных новаций, влияющих на киноязык, наиболее значимыми являются интернет-технологии, интерактивность, индустрия видеоигр, мобильная видеосъемка и VR-погружения.

Новаторский характер настоящей работы связан и с тем, что диссертантом введено в научный оборот понятие «десктоп-фильм», разобраны художественные элементы, из которых оно состоит, проанализированы истоки данного направления. Показано, что творческий потенциал десктоп-фильма определяется неклассической художественной формой и особенностями киноэстетики: полиэкранностью, мозаичностью, псевдодокументальностью. Другая терминологическая новация автора – «веб-сериал», выявление художественных особенностей данного формата. В.Н. Новиковым раскрыт характер использования принципа интерактивности в кинематографе, дающий возможность выбора развития истории во время просмотра, исследованы потенциал и перспективы интерактивного телевидения по модели Netflix. Охарактеризованы причины популярности видеохостингов, выявлен характер взаимодействия пользователя с гипертекстом, сопоставлена взаимосвязь ву-

айеризма в кинематографе и интернет-пространстве. Уделено существенное внимание особенностям киноэстетики, отличающим мобильную видеосъемку от традиционной киносъемки профессиональным оборудованием. Диссертантом прослежена история развития видеоигр, стремящихся подражать сначала мультипликации, а затем кинематографии, проанализирован кинематографический опыт использования визуальных аллюзий с видеоигрой. Показано, что визуальные элементы, характерные для компьютерных игр (визуальная 3D-стилизация сцены; камера от «первого» либо «третьего» лица) активно используются в современном кинопроцессе для решения собственных художественных задач. Делается вывод о том, что геймификация – одна из важнейших тенденций XXI века, которая может быть использована кинематографом для привлечения и удержания аудитории. Проведено сравнение технологий «VR» и «AR» с точки зрения решения художественных задач, определены особенности эстетики VR-фильма. Все это имеет существенное значение для поиска инновационных стилистических решений, нового вектора в развитии киноискусства. Проанализированный материал синтезирован в виде емкой, объективной, четкой структуры.

Работа убедительно свидетельствует об эрудированности диссертанта. Широкий круг привлекаемых теоретических источников, а также наиболее репрезентативных в ракурсе изучаемой проблемы отечественных и зарубежных явлений в сфере кинематографа и других экранных искусств придает исследованию многосторонность и позволяет глубоко раскрыть тему.

Диссертация В.Н. Новикова представляет существенный научный интерес в *методологическом* плане. Применяя как общенаучные, так и специальные методы – теоретико-информационный, проблемно-логический, искусствоведческий, метод сравнительного анализа, метод аналогии, абстрагирование, индукцию и дедукцию – диссертант создал целостную классификацию наиболее актуальных современных тенденций и виртуальных новаций, оказавших непосредственное влияние на кинофильмы двух первых десятилетий XXI века. Все это рассмотрено им с точки зрения киноведческого анали-

за, а также возможного развития данных направлений в будущем. В работе применены передовые отечественные и зарубежные методологические разработки, на основе которых проанализирован большой пласт визуального контента, фильмографического и библиографического материала.

Цель диссертационного исследования в целом достигнута: на основе изучения компьютерно-виртуальных новации, а также их продукта – интерактивных аудиовизуальных сред, таких как киберпространство, Интернет, видеогейминг, формат VR-360°, выявлено отражение влияния данных новаций в фильмах, определившее их постнеклассическую форму, художественные особенности и возможные перспективы дальнейшего развития.

Результатом диссертационной работы стало создание целостной теоретической концепции, направленной на максимальное зрительское вовлечение в пространство экрана, учитывающей как объективную психоэмоциональную характеристику эпохи, так и актуальность различных виртуальных платформ с учетом современных технологических достижений. Как и всякая плодотворная концепция, предложенная в диссертации модель взаимовлияния кинематографа и виртуальных новаций – открытая система, способная расти, развиваться с учетом появления все новых визуальных феноменов.

Результаты и выводы диссертации вносят существенный вклад в изучение природы современного кинематографа. Структура работы представляется обоснованной. Все результаты диссертационного исследования получены непосредственно автором. Диссертация В.Н. Новикова представляет собой завершенное оригинальное исследование, написанное хорошим литературным языком.

Ракурс научных изысканий, выбранный диссертантом, представляется актуальным и перспективным для как для науки о кино, так и для кинематографической практики. Полученные результаты могут быть использованы при подготовке курсов лекций по применению цифровых технологий в кинематографе, для написания учебных пособий. По теме диссертации В.Н.

Новиковым опубликовано 4 статьи в «Вестнике ВГИК» – научном журнале, рекомендованном ВАК.

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» – это законченная научная работа, соответствующая требованиям п. 9-14 «Положения о порядке присуждения ученых степеней» № 842 от 24.09.2013 года, паспорту специальности научных работников: 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение).

  
Н.Б. Маньковская  
доктор философских наук,  
профессор,  
главный научный сотрудник института философии РАН

28.05.19.



Подпись *Маньковской Н.Б.*  
ЗАВЕРЯЮ:  
Зав. отделом кадров Института  
философии РАН *Е. Крайнев*