

Отзыв
официального оппонента
о диссертации 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»

Диссертация Василия Николаевича Новикова «Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века» посвящена высоко актуальной теме, что совершенно очевидно и не нуждается в долгой аргументации. Автор предлагает комплексный подход к заявленному предмету и, можно сказать сразу, добивается хороших результатов, очерчивая те направления развития визуальной культуры и те явления, в которых влияние воплощается наиболее выразительно, приводя к рождению новых форм, жанров, форматов.

Свою первую главу диссертант начинает с обзора значений виртуального, виртуальности, обращаясь к истории культуры и к философии и справедливо показывая, что виртуальность – высокое понятие, плоть от плоти философского осмысления способностей человека, специфики его мышления, отличающей его от всех других существ. В данном параграфе не хватает, как нам кажется, некоторого авторского размышления об эволюции словоупотребления и о том, что виртуальность и сегодня не следует отождествлять всецело с массовой, развлекательной сферой, что, как мы видим, это лишь одна из современных, широко распространенных форм виртуального, не утрачивающего генетических связей с пониманием человека у Аристотеля, Августина, Фомы Аквинского и пр. В этом параграфе автор подошел к очередной систематизации виртуального. Поэтому несколько удивляет, что на страницах 24-25 делаются выводы совсем о

другом – о том, насколько качественно изменился мир (а это и так видно, для этого не надо проводить исследование), а не выводы о бытовании виртуального как понятия и большого спектра современных практик создания и восприятия виртуальных реальностей. Как раз многовековая история понятия, рассмотренная в параграфе, говорит и о том, что есть в меняющемся мире культуры, в мире человека константные свойства и понятия, и меняются их формы, режимы бытования, содержание, - иногда почти до неузнаваемости. Однако нечто неизменное, то, что неотъемлемо от человеческой природы, продолжает существовать, бесконечно модифицируясь. Виртуальность – из этого разряда.

Во второй главе «Сетевая коммуникация и ее производные элементы, модифицирующие эстетику киноязыка» подробно рассматривается феномен веб-сериалов, эстетика десктоп-фильмов и так называемое мобильное кино. Автор показывает прекрасное знание произведений, выполненных в этих форматах, определяет их специфику, художественное своеобразие. Далее диссертант справедливо напишет о размывании грани между играми, визуальными форматами соцсетей и голливудским кинопроизводством. Точно отмечается и трансформация понятия медийного продукта: «продуктом сетевого искусства является не сам опубликованный артефакт, но вся бесконечная цепочка реплик, с ним связанная, - образующая коммуникативную среду» (с. 50).

В третьей главе «Интерактивность как метод усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента» анализируется процесс нарастающей геймификации, новые черты в эстетике современных видеоигр, а также свойства интерактивного кино. Надо сказать, что писать в академическом жанре о таких новых и иногда совсем не устоявшихся явлениях весьма не просто. К примеру, интерактивное кино как реальная практика делает в нынешний период свои первые шаги, и сказать сегодня, каким будет продолжение и насколько заразной окажется данная

тенденция, совершенно невозможно. С другой стороны, работа ученого состоит и в том, чтобы своевременно фиксировать происходящие перемены, и диссертант с этим вполне справляется.

В еще большей степени удастся четвертая глава «Погружение в синтетическую VR-среду как виртуально-перцептивный эстетический опыт», в которой эффекты 3D и VR-360 классифицируются как варианты аттракциона и сновидения, что весьма резонно и что подчеркивает непрерывность связи современных электронных визуальных принципов с традиционным кинематографом, который и начинался как ярмарочный аттракцион, потом принцип аттракциона получал высоко теоретическое осмысление у Эйзенштейна, а аналогии сна и кино широко укоренены в науке и входят в своего рода философию кино. Диссертант удачно применяет многие термины, в том числе «субличность» и отмечает стихийно происходящий синтез театральных средств воздействия, кинематографических и видеоформ, характерных для современного изобразительного искусства. В дальнейшем имеет смысл развивать идею об актуальном психологическом конструкте «визуальность – сенситивность – роль», о котором автор пишет на странице 127, и посмотреть, как она трансформируется и работает в разных видах экранного творчества.

Интересно написан заключительный параграф о нейросетях, в котором автор показывает значимость визуальных возможностей в контексте науки, медицины, развития форм бытования человеческого интеллекта. Совершенно очевидно, что в начале XXI века искусства, и прежде всего экранные, оказываются на магистрали глобальных процессов общества и цивилизации, нередко предвосхищая или сопровождая открытия точных наук. И данная диссертация написана с пониманием этой негерметичности кино как искусства, но его встроенности в обширный контекст явлений, сущность которых не связана напрямую с эстетическими ценностями.

При всех своих достоинствах, диссертация В.Н. Новикова не свободна от недостатков. Так, на наш взгляд, несколько преувеличена «сверхэмоциональность» переживаний зрителя VR-360 (пункт 5 положений, выносимых на защиту). Скорее речь может идти о продвижении этой идеи сверхопыта в коммерческих целях.

Параграф 1.2. «Индивид и масса: современное потребление информации в контексте эпохи» – нельзя назвать удачным, поскольку развития единой смысловой линии в нем не происходит. Диссертант бросается в разные стороны, стремясь сказать сразу обо всем, приводя высказывания авторитетных ученых, притом высказывания очень разных исторических периодов. Между временем Ортеги, рассуждавшем о массовости, о толпе, в первой половине XX столетия, временем Фромма, написавшего «Иметь или быть?» около 1976 (но вызревавшей много раньше), и высказываниями Тоффлера около 1980-х, и, напротив, Перлза, создававшего гештальт-терапию в середине XX века, в 1940-50-е, пролегают значительные дистанции. И восприятие проблемы у них далеко не одинаково. Однако ни состояние современного индивида, ни состояние «массы», как и сама эффективность применения этого термина в наши дни, не есть предмет диссертации. Как и рецепция индивидом и/или массой информации или эстетической информации, что было бы хоть немного ближе к теме. «Потребление», вынесенное в заголовок параграфа, это ведь один из вариантов рецепции. Чтобы этим заниматься, надо проводить определенные полевые исследования, в жанре научной работы, претендующей на новизну, невозможно писать об этом в эссеистском духе, двигаясь от цитаты к цитате. Однако происходит именно это, что есть, на наш взгляд, отступление и от темы исследования, и от жанра диссертации.

В этом же параграфе внезапно делается попытка в одном-двух абзацах начертать вектор развития кинематографа XX века от эпохи Второй мировой войны к послевоенному времени. Из этого обзора следует, что после

фильмов военных лет, в которых остро ценилась принадлежность героев группе, сообществу, наступает эпоха послевоенного кино, в центре которого оказывается герой одиночка, что связано с желанием восстановить интерес к жизни отдельного индивида, вернуться к индивидуалистическим ценностям. Это 50-70-е годы. А после этого, «насытившись состоянием пограничного расщепления», общество переходит к «эпохе блокбастеров», эстетику которых автор характеризует исключительно с точки зрения формального применения приемов. И получается, что герой-бунтарь, одиночка, протестные настроения, тема бунта, как и неблокбастерный тип кино просто исчезают. Однако же это абсолютно не так. Авторское кино, кино, не завязанное на спецэффектах, продолжает активно развиваться. А в блокбастерный кинематограф только и делают, что проникают герои-одиночки, герои-бунтари, отщепенцы, изгои. И, забегая вперед, можно сказать, что такие герои были весьма актуальны вообще для всех эпох развития кинематографа, только психологический реализм в кино, криминально-авантюрные жанры и авантюрно-фантастические жанры решали и подавали таких героев и подают сегодня – по-разному.

На странице 30 делается очень странное заявление: «С эстетической точки зрения, многие виртуальные объекты, составляющие визуальное ядро фантастических миров, существуют исключительно в художественном пространстве... 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* (курсив мой – Е.С.). Единственное место их обитания – фантазмическая сфера коллективного бессознательного, воплощенная на экране....» Получается, что нереалистическое искусство занимает низший уровень в эстетической иерархии? Это по меньшей мере

удивительно прочесть в диссертации, посвященной визуальным технологиям, реализующим себя в большой степени именно в пространстве этого самого «фантазмического», которое, кстати говоря, может быть не только коллективным бессознательным, но и авторским, и осознанным.

Как нам представляется, и персонажи античной мифологии, и многие действующие лица «Илиады» и «Одиссеи», «Старшей Эдды», «Нибелунгов», «Махабхараты», сказок и легенд разных национальных культур, как и авторских произведений, содержащих в себе элементы фантастики, будь то Гофман, Тик, Андерсен, Пушкин, Гоголь, Оскар Уайльд и так далее – содержат эту самую «фикцию» и «пустышку». На протяжении всей истории искусства происходит развитие линий фантастической образности, без которой человечество себя не мыслит и которая реализуется в тех формах, видах искусства, жанрах, которые существуют и технически возможны в ту или иную эпоху. И «фантазмическая мультиреальность» была в человеческой культуре всегда, она неотделима от мифологического сознания, от чувства неоднородности бытия, его иррациональности. Тут имеет смысл говорить о связи массовой визуальной культуры с фольклором, с традиционной культурой. В эпоху экранных искусств естественно линия творческого соиздания фантастического реализуется в визуальной электронной технике, не уходя при этом из более традиционных видов искусства.

На странице 52 не прослеживается логики в рассуждениях автора. Сначала речь идет о мемах, челлендже, крипипасте, о животных, от имени которых ведутся странички в интернете. А далее автор пишет – «подобный вуайеризм...» Но при чем же тут ежики, ведущие блоги, и где же тут вуайеризм, что означает тайное подглядывание за чужой жизнью? Как нам кажется, здесь может идти речь об «игровом эстетическом эксгибиционизме», о потребности публикации своих ролей, своего игрового, масочного взаимодействия с миром. Диссертант не раз отступает от избранного предмета, коим являются процессы в экранных искусствах, а не

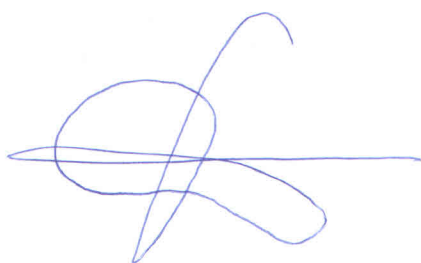
их рецепция как таковая, не социопсихологическое восприятие, что было бы предметом других наук – социологии, психологии, культурологии – и требовало бы другого инструментария.

«Креативность, искренность, наблюдательность – три ключевых фактора создания значимого современного произведения искусства», - пишет автор на странице 141. Однако неужели только современного? А искусство прошлого могло обходиться без креативности, искренности и наблюдательности? Автор явно имеет в виду нечто другое, какие-то особые свойства искренности и наблюдательности, но это остается нереализованным, недоформулированным в тексте диссертации. Тем более что искренность – очень субъективная и трудно выявляемая категория, в академическом дискурсе с ней совладать сложно. Наблюдательность же по-разному понимается в разные эпохи. Креативность – творческий потенциал, творческая природа, просто вестернизированный вариант этих понятий появился в русском языке сравнительно недавно, поэтому оно и ассоциируется с современным творчеством.

Несколько наивной кажется завершающая заключение фраза о том, 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» (с. 142). А могут все равно не создать, потому что творчество – во многом иррациональная сфера. И желательно, чтобы оно таковым и оставалось хоть в какой-то мере.

Тем не менее, работа В.Н. Новикова представляет оригинальное, серьезное, актуальное научное исследование, обладающее теоретической и практической значимостью. Автореферат и публикации верно передают содержание диссертации. Диссертация Новикова Василия Николаевича на тему «Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века», представленная на соискание учёной 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 присуждении учёных степеней», утверждённого постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842, Паспорту специальностей научных работников: 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства» (Искусствоведение). Автор заслуживает присуждения ему ученой степени кандидата искусствоведения по данной специальности.



Сальникова Екатерина Викторовна
доктор культурологии,
заведующий сектором художественных
проблем массмедиа
Государственного института искусствознания

2 декабря 2019 года

