

Отзыв

официального оппонента на диссертацию Новикова Василия Николаевича
«Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века»,
представленную на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по
специальности 17.00.03 – «Кино-, теле- и другие экранные искусства»

Диссертационная работа Василия Николаевича Новикова представляет собой целостное, развернутое и законченное научное исследование, посвященное чрезвычайно важной проблематике изменений как в отношении к традиционному кинопоказу, так и в плане восприятия информации современным зрителем. Диссертация выполнена в традициях академической работы в области визуальных искусств, аргументирована выводами, опирающимися на обширный тематический корпус научных трудов авторитетных ученых. Диссертант обращается к виртуальным новациям, представляющим собой не создание новой парадигмы, как казалось бы, а качественное обновление внутри уже сложившейся парадигмальной платформы посредством внедрения новых виртуальных технологий. Касаясь перечня новаций в произведениях, рассматриваемых в широком историческом контексте, автор указывает и на «компьютерные спецэффекты, во многом изменившие эстетику привычного, традиционного киноязыка» (с. 27).

В фокусе работы находятся такие визуальные артефакты как композитинг и дорисовки, совмещения реальных людей и анимационных персонажей в одном кадре, введение цифровых двойников и иные творческие приемы современного экранного пространства. Уделяется пристальное внимание нелинейному монтажу, а также исследуется виртуальный морфинг, по утверждению автора, ставший «эстетическим прорывом в плане визуальной деформации объектов в кадре и трансформации их в совершенно иные состояния» (с. 29). Весьма глубокий подход к разработке заявленной темы коррелирует с панорамным рассмотрением объекта исследования – киберпространства и компьютерных технологий, а также их продукта – интерактивных аудиовизуальных сред. Автор справедливо

утверждает, что «графика в кино – один из важнейших этапов исторического развития киноязыка, такой же, как появление звука и цвета» (с. 31) в кинематографе, артефакты которого сопоставляются в настоящем исследовании с визуальным продуктом телевизионных новаций.

Определение и классификация основных видов новаций, «оказывающих непосредственное влияние на характер кинематографа, его техническую и идейную составляющие», а также подробное исследование «художественных возможностей и средств выразительности каждого из направлений» (с. 8), обоснованно выдвигаются автором в качестве цели настоящей работы, достижением которой является, в том числе, введение понятия «десктоп-фильм». В этом плане интересно узнать мнение диссертанта о малых размерах отображающей визуальный ряд кадров поверхности мобильных устройств по сравнению с современным телеэкраном, который в своем становлении прошел сложный путь в достижении необходимой разрешающей способности представляемого изображения. Не сопутствует ли экрану смартфона сегодня та же проблема качественного отображения деталей в образах объектов? Хотелось бы также узнать авторскую позицию относительно вертикально ориентированной композиции кадра в контенте для мобильных устройств в связи с тем, что такое расположение экрана прагматично вошло в практику съемки на различные девайсы, когда кашерируется с боков окружающее образ экранное пространство.

Привлекает внимание приведенный в тексте третьего параграфа третьей главы комментарий: «Иногда выбор утомляет. <...> 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.» (с. 101). Это высказывание дискуссионно и требует пояснений. Так, при просмотре кинокартины «Терминал времени» зрителю предлагается проголосовать за выбор того или иного сюжета. Этот пример в диссертации рассматривается в контексте интерактивности. Погрузившись в игру-просмотр, не получит ли зритель некий аттракцион с выбором того или иного финала фильма? Если сюжет киноленты

может пойти по нескольким сценарным линиям, то все они равноправны. Тогда что важнее, то, чем хотел поделиться режиссер или сам процесс просмотра? Актуален в работе и пример фильма «Мозаика», где возможен просмотр материала с нескольких субъективных точек зрения одной и той же сцены. И не всегда съемка этой сцены несколькими камерами с разных локаций воплощается в одном дубле. Тем более, дубли под каждый ракурс могут отличаться, что не исключает определенных визуальных коллизий.

Автор планомерно подходит к рассмотрению предпосылок развития мобильного контента и вариантов его восприятия реципиентом. «Ориентация на зрителя сближает контент, размещенный на YouTube, с телевизионным, однако имеется ряд существенных различий: <...> 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 видеоматериал» (с. 48, 49), – отмечает диссертант. И здесь возникает вопрос: «Каким образом комментарии влияют на конкретный уже вышедший выпуск/материал?» Конечно, под шквалом критики или положительных отзывов, а может быть и того и другого одновременно, выпуск следующих серий будет скорректирован, но не в момент просмотра, когда концовка уже финализована режиссером. Только последующий материал может быть изменен.

Требуем авторского комментария высказывание К. Метца: «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» (с. 52). А как быть с фильмом, который создан и существует, независимо от того, посмотрел его зритель или нет? Репрезентативен пример с кинолентами, которые снимались, но по тем или иным причинам не выходили сразу в прокат, и публика видела их спустя некоторое время. Другое дело, зрительский монтаж в поликадровом кинематографе. Здесь, безусловно, выбор превалирующего изображения из числа предоставляемых происходит непосредственно в момент просмотра аудиовизуального ряда реципиентом.

Диссертантом выделяются три, с точки зрения киноведения, базовых метода, включающие в себя визуальные элементы, характерные для компьютерных игр, но активно применяемые и в современном кинематографе для решения собственных художественных задач. Один из них сформулирован как субъективный взгляд (камера от «первого» лица). Но этот визуальный элемент пришел в кинематограф не из компьютерных игр, а применялся именно кинематографистами в период становления синематографа в качестве «субъективной камеры». Собственно, и развитие отечественного телерепортажа сопровождалось заимствованием творческих приемов построения монтажной фразы из документального кино. В дальнейшем телевидение закрепило собственные способы фиксации окружающей действительности. Более того, произошло обратное влияние экранных телевизионных форм на эстетику игрового кино. Так, художественный фильм «Игра на понижение» (The Big Short, 2015), тяготеющий к форме документального повествования, включал стендап репортера и интервью. Вместе с тем, нельзя не отметить, что воздействие медиа в своих виртуальных формах репрезентации действительности повлияло сегодня на киноязык. И диссертанту в полной мере удалось это отразить в исследовании с подтверждением соответствующими научными выводами.

Результатом диссертационного исследования стало создание целостной теоретической разработки 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» (с. 137). Тем самым внесен теоретический и практический вклад в области режиссуры, операторского мастерства и смежных профессий как творческого, так и технического характера, а также киноведческой науки в целом.

Диссертационная работа Новикова Василия Николаевича, изложенная хорошим литературным языком, насыщенная примерами визуальных практик, с использованием широкого пласта используемой научной литературы, является

важным событием для отечественного киноведения. Высказанные замечания носят рекомендательный характер и никоим образом не приуменьшают вклад диссертанта в изучение влияния виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века. Автореферат В. Н. Новикова раскрывает основные положения исследования и соответствует тексту диссертации, а опубликованные работы полностью отражают основные концептуальные положения и выводы автора.

Диссертация В. Н. Новикова 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 научно-квалификационная работа, соответствующая требованиям п. 9-14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного 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.

Шабалин Владимир Васильевич
кандидат искусствоведения,
государственный советник
Российской Федерации 3 класса

« 27 » ноября 2019 года



Начальник отдела по работе с кадрами
и прохождения государственной службы
в Аппарате Правительства

« 27 » ноября 2019 г. Т. Попкова