Новиков, Василий Николаевич.

Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века : диссертация ... кандидата искусствоведения : 17.00.03 / Новиков Василий Николаевич; [Место защиты: Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова]. - Москва, 2019. - 175 с. : ил.

ОГЛАВЛЕНИЕ ДИССЕРТАЦИИкандидат наук Новиков Василий Николаевич

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

Глава 1. Теоретико-методологическое осмысление появления виртуальных новаций

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

«виртуальная новация» 14

1.2. Индивид и масса: современное потребление информации в контексте

эпохи 25

Глава 2. Сетевая коммуникация и ее производные элементы, модифицирующие эстетику киноязыка

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

Глава 3. Интерактивность как метод усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента

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

Глава 4. Погружение в синтетическую VR-среду как виртуально-перцептивный эстетический опыт

4.1. Аттракционная визуальность: от «3D» к VR-3600 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

Глава 1. Теоретико-методологическое осмысление появления виртуальных новаций

1.1. О семантическом поле терминов &laquo;виртуальность&raquo;, &laquo;виртуальная реальность&raquo;, &laquo;виртуальная новация&raquo;

1.2. Индивид и масса: современное потребление информации в контексте

эпохи

Глава 2. Сетевая коммуникация и ее производные элементы, модифицирующие эстетику киноязыка

2.1. Веб-сериал как современный феномен

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

2.3. Мобильное кино: эстетический ракурс

Глава 3. Интерактивность как метод усиления эмоциональной связи зрителя и художественного контента

3.1. О природе геймификации в виртуальном пространстве

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

3.3. Интерактивное кино: жанровые предпосылки и эксперименты

Глава 4. Погружение в синтетическую УЯ-среду как виртуально-перцептивный эстетический опыт

4.1. Аттракционная визуальность: от &laquo;3Б&raquo; к УЯ-360&deg;

4.2. УЯ-фильм как цифровое сновидение: перспективы художественного развития

4.3. Визуализация образов и искусственные нейросети

Заключение

Библиография

Фильмография

Список интерактивных проектов

**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.

* 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.

* 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».

* 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 - зрителя всячески пытаются «зацепить» наиболее грубыми и жестокими аттракционами.

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

* 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 интернет­платформе, анимации и авторского видеоблога. Первоначальное произведение оказывается преимущественно поводом для общения, способного привлечь к тому или иному проекту новых заинтересованных зрителей.

* 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.

* Участие в проектах, снятых в формате VR-3600 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.

* 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