

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра философии культуры и культурологии

**Киноискусство и компьютерные технологии: новые формы
восприятия и практики взаимодействия**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

студента 4 курса 431 группы
направления 51.03.01 «Культурология»
философского факультета
Серебрякова Кирилла Сергеевича

Научный руководитель
доцент, к. филол. н.

О.В. Шиндина

Заведующий кафедрой
профессор кафедры философии культуры и культурологии
доктор философских наук,
профессор

Е.В. Листвина

Саратов 2021

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования

Актуальность выпускной квалификационной работы заключается в концептуальном культурологическом анализе современных тенденций развития информационных технологий и новых медиа, оказывающих значительное влияние на трансформацию киноискусства и зрительского опыта его восприятия, что является одной из кардинальных тенденций в современном мире в эпоху цифровизации. Опираясь на теоретические исследования Льва Мановича¹, Маршалла Маклюэна², Поля Вирильо³, Стивена Шавиро⁴, Петера Вайбеля⁵, Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера⁶ в области цифровой культуры и новых медиа, я попытаюсь выявить и проследить важнейшие категориальные сдвиги, произошедшие в современной кино-теории и искусствознании.

Научная новизна исследования

Новизна работы обусловлена тем, что на сегодняшний день огромным приоритетом в мировом прокате пользуются фильмы-аттракционы, эксплуатирующие все преимущества трёхмерного изображения и объёмного звука, которые если ещё не погружают, но точно приближают зрителя к эффекту сопричастности экранному действию. Сам киноэкран при этом перестает быть защитной стеной, отделяющей вымышленное от реального, и становится подобием компьютерного интерфейса, с помощью которого зрители взаимодействуют с почти осязаемыми визуальными образами. Таким образом,

¹ Манович, Л. Язык новых медиа. – М.: Ад Маргинем пресс, 2018. – 400 с.

² Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: Канон-пресс-Ц, «Кучково поле», 2003. – 464 с.

³ Вирильо, П. Машина зрения / пер. с фр. А. В. Шестакова; под ред. В. Ю. Быстрова. – СПб.: Наука, 2004. – 140 с.

⁴ Шавиро, С. Новый аудиовизуальный образ // статья [электронный ресурс] – URL: <https://cineticle.com/magazine/issue-19/noviy-audiovisualniy-obraz> (дата обращения: 04.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

⁵ Вайбель, П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции / Пер. с англ. К. Бандуровского // Логос. – 2015. Т. 25. – №4. – С. 135-162.

⁶ Хагенер, М., Эльзессер, Т. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. – СПб: Сеанс, 2017. – 440 с.

словосочетание «соприкоснуться с искусством» приобретает буквальный коннотативный смысл в эпоху цифрового диктата и ускоренных темпов виртуализации. Поэтому именно сейчас, как никогда важно актуализировать современные представления о киноискусстве и его тесном взаимовлиянии с компьютерными технологиями. Подобные исследования, без конкретизации и теоретической концептуализации пользовательского опыта взаимодействия с экранным искусством, встречаются в следующих работах: В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская «Виртуальная реальность как феномен современного искусства»⁷, Н.Б. Маньковская «Виртуальная реальность в искусстве и эстетике»⁸, М.Л. Теракопьян «Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс»⁹. Отсутствие в данных безусловно важных работах теоретической концептуализации позволяет говорить о принципиальной новине дипломного исследования, направленного на концептуальное осмысление пользовательского опыта взаимодействия с экранным искусством.

Объект и предмет исследования

Объектом исследования являются визуальные медиа.

Предметом исследования является современный кинематограф как сложный синтез запечатлённой реальности и компьютерной симуляции, искусства начала XX века и новейших технологий XXI века.

Цели и задачи исследования

Цель ВКР – проанализировать актуальные представления о кинематографе, как синтетической, технологической форме искусства, возникшей в конце XIX века и претерпевшей множественные изменения в эпоху цифровизации и появления новых технологий в сфере визуальных медиа.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

⁷ Бычков, В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. – М.: ИФ РАН, 2006. – С. 32-60.

⁸ Маньковская, Н. Б. Виртуальная реальность в искусстве и эстетике / ЛСино: методология исследования – М.: ВГИК, 2001. – С. 7-16.

⁹ Теракопьян, М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / М.Л. Теракопьян. – Москва, 2006. – 175 с.

1. Проследить вектор развития цифровых технологий (используя концептуальную метафору «от пещеры Платона к цифровой пещере», предложенную Владимиром Васильевичем Мироновым¹⁰), а также их применение в сфере киноискусства.

2. Проанализировать феномен репрезентации реальности и раскрыть его исторический контекст, чтобы выявить современные тенденции использования 3D-графики, спецэффектов и компьютерных симуляций для моделирования кинопространства.

3. Обозначить роль зрителя и автора в постмодернистском художественном тексте (современном кинематографе), где фигура пассивного наблюдателя постепенно смещается в сторону активного соучастника или же создателя уникального цифрового контента.

4. Проанализировать пользовательский опыт взаимодействия с кинематографом на примере любительских киносообществ, видео-эссе, YouTube-каналов и проч.

5. Дать общую характеристику новым формам дистрибуции медиаконтента: стриминговым сервисам, файлообменникам и онлайн-кинотеатрам как важной составляющей зрительского опыта восприятия цифрового кино.

Теоретическая и методологическая база исследования

Теоретической базой для рассмотрения истории и теории развития цифровых технологий послужили работы: М. Маклюэна¹¹, П. Вирильо¹², Л. Мановича¹³, С. Шавиро¹⁴, П. Леви¹⁵, В.В. Миронова¹⁶ и др.

¹⁰ Миронов, В.В. Платон и современная пещера big-data // Вестник СанктПетербургского университета. Философия и конфликтология. 2019. Т. 35. Вып. 1. С. 4-24. / статья [электронный ресурс] – URL: <https://doi.org/10.21638/spbu17.2019.101> (дата обращения: 04.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

¹¹ Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.; Жуковский: Канон-пресс-Ц, «Кучково поле», 2003. – 464 с.

¹² Вирильо, П. Машина зрения / пер. с фр. А. В. Шестакова; под ред. В. Ю. Быстрова. – СПб.: Наука, 2004. – 140 с.

¹³ Манович, Л. Язык новых медиа. – М.: Ад Маргинем пресс, 2018. – 400 с.

При рассмотрении вопросов моделирования кинопространства необходимо было обратиться к трудам А. Базена¹⁷, Д. Вертова¹⁸, С. Эйзенштейна¹⁹, Ж. Бодрийера²⁰, С. Жижека²¹, М. Фланагана²² и др.

Основой для рассмотрения взаимоотношений фигур зрителя и автора в постмодернистском художественном тексте (на примере современного кинематографа) стали исследования Р. Барта²³, С. Золяна²⁴, М. де Серто²⁵, К. Метца²⁶, М.Ю. Лотмана и Ю. Цивьяна²⁷, Ж. Лакана²⁸, А. Базена²⁹ и др.

¹⁴ Шавиро, С. Новый аудиовизуальный образ // статья [электронный ресурс] – URL: <https://cineticle.com/magazine/issue-19/noviy-audiovisualniy-obraz> (дата обращения: 04.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

¹⁵ Levy, P. *Cyberculture*. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

¹⁶ Миронов, В.В. Платон и современная пещера big-data // Вестник СанктПетербургского университета. Философия и конфликтология. 2019. Т. 35. Вып. 1. С. 4-24. / статья [электронный ресурс] – URL: <https://doi.org/10.21638/spbu17.2019.101> (дата обращения: 04.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

¹⁷ Базен, А. Что такое кино? [Сборник статей] / пер. с фр. В. Божовича. – М.: Искусство, 1972. – 384 с.

¹⁸ Вертов, Д. Статьи, дневники, замыслы [Электронный ресурс]: [сайт]. – URL: <http://tehne.com/library/dziga-vertov-stati-dnevnik-i-zamysly-moskva-1966> (дата обращения: 22.03.2019). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

¹⁹ Эйзенштейн, С. Избранные произведения в шести томах. Т. 2. / Под ред. С. Юткевича. – М.: Искусство, 1964. – 593 с.

²⁰ Бодрийер, Ж. Симулякры и симуляция / Пер. с фр. А. Качалова. – М.: Постум, 2017. – 320 с.

²¹ Жижек, С. Киногид извращенца: Кино, философия, идеология: [Эссе] / пер. с англ. О. Турухиной и др. – Екатеринбург: Гонзо, 2017. – 461 с.

²² Фланаган, М. К эстетике «медленного» в современном кинематографе / пер. с англ.: Вячеслав Карнаух // статья [электронный ресурс] – URL: <https://cineticle.com/magazine/issue-4/k-estetike-medlennogo> (дата обращения: 29.04.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

²³ Барт, Р. Смерть автора / пер. с фр. С.Н. Зенкина // Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; Сост., общ. ред. и вступ. Ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.

²⁴ Золян, С. Юрий Лотман о тексте: идеи, проблемы, перспективы // Новое литературное обозрение. – 2016. № 3. – С. 63-96.

²⁵ де Серто, М. Изобретение повседневности. 1. Искусство делать / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – 330 с.

²⁶ Метц, К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. – СПб.: Изд-во Европейского университет, 2010. – 336 с. – С. 74.

²⁷ Лотман, Ю., Цивьян, Ю. Диалог с экраном. – Таллинн: Александра, 1994. – 215 с.

²⁸ Лакан, Ж. Семинары. Книга II: «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55). – М.: Гнозис, Логос, 1999. – 520 с. – С. 509-517.

²⁹ Базен, А. О политике авторов / пер. В. Лазарева [Электронный ресурс] // Интернет-журнал об авторском кино Cineticle. №24 [Электронный ресурс]: [сайт]. – URL:

Изучение характеристик новых форм дистрибуции медиаконтента потребовало обращения к работам М. Ямпольского³⁰, Т. Эльзессера и М. Хагенера³¹, а также к материалам сайтов kinopoisk.ru³², inoekino.com³³ и др.

Для анализа пользовательского опыта взаимодействия с цифровым кинематографом были использованы теоретические наблюдения П. Вайбеля³⁴, О. Аронсона³⁵, Л. Мановича³⁶, М.Л. Теракопьян³⁷ и материалы сайтов youtube.com³⁸, vk.com и др.

Для достижения поставленных целей и задач были использованы следующие методы исследования: описательный, исторический, сравнительный и структурный.

Положения, выносимые на защиту

1. Персональный компьютер сегодня заменяет нам не только кинозал, но и монтажную комнату, где с помощью программного обеспечения любой пользователь без особого труда может управлять скоростью воспроизведения

<http://www.cineticle.com/behind/755%E2%80%93> (дата обращения: 18.02.2019). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

³⁰ Ямпольский, М. Оригинал пропадает и находится: Кино между музеем и Netflix / статья [электронный ресурс] – URL: <https://seance.ru/articles/netflix-museum-study/> (дата обращения: 19.04.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

³¹ Хагенер, М., Эльзессер, Т. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. – СПб: Сеанс, 2017. – 440 с.

³² Стивен Спилберг выступил против Netflix // статья [электронный ресурс] – URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/news/3333856/> (дата обращения: 19.04.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

³³ Что стоит за 4К реставрацией классических фильмов / статья [электронный ресурс] – URL: https://inoekino.com/blog/4k_restoration (дата обращения: 04.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

³⁴ Вайбель, П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции / Пер. с англ. К. Бандуровского // Логос. – 2015. – Т. 25. №4. – С. 135-162.

³⁵ Аронсон, О. Кинематограф сейчас – это своего рода икона секуляризованного мира // статья [электронный ресурс] – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/6766-aronson> (дата обращения: 06.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

³⁶ Манович, Л. Археология компьютерного экрана. Новые медиа от Борхеса до HTML. Цифровое кино и история движущегося изображения // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. – 752 с.

³⁷ Теракопьян, М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / М.Л. Теракопьян. – Москва, 2006. – 175 с.

³⁸ Edgar Wright – How to Do Visual Comedy // видео [электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3FOzD4Sfgag&t=183s> (дата обращения: 14.05.2021). – Загл. с экрана. – Яз. рус.

видео, накладывать фильтры, анимацию и различные спецэффекты поверх оригинального изображения; изменять цвет, звук, композицию кадра и даже помещать свой цифровой образ в декорации любимого фильма. Тем самым трансформируется не только медийный объект, но и наша роль с позиций пассивного наблюдателя смещается в сторону активного соучастия или создания собственного цифрового контента.

2. Технологии XXI века стали своеобразным аватаром кино, т.е. концептуально новой оболочкой старого медиума, заменившей его физическое тело информационно-вычислительным потоком. На смену неореализму и «кино-правде» с середины 1980-х годов приходит новая форма конструирования экранной реальности – так называемый синтетический реализм (натурные съёмки + компьютерная графика).

3. Фигура автора постмодернистского художественного текста (интерактивное кино, VR-ролики, видеоигры) постепенно растворяется в пространстве виртуального, но по-прежнему сохраняет за собой право последнего голоса: в возможности управлять зрительским вниманием, прочерчивать для него маршруты к заранее заданной цели, контролировать действия компьютерного интеллекта и выстраивать сценарии пользовательского поведения в искусственно-сконструированной цифровой среде.

4. Вместе с формами восприятия изменились и практики дистрибуции цифрового контента. Стриминговые сервисы, основанные на потоковой передаче данных, стали своеобразной альтернативой стандартным кинотеатральным показам. Вытеснив на периферию теле- и радиовещание, сервисы «Netflix», «КиноПоиск HD», «Amazon Prime», «ivi» и другие, утвердились в качестве их передовых конкурентов и новых медийных каналов, предоставляющих широкий доступ к мировому наследию киноискусства пользователям по всему миру и в любое удобное время суток. При этом аналоговые плёночные образы актуализировались в современности уже в виде

музейных артефактов, которые проходят долгую и кропотливую процедуру реставрации прежде, чем будут показаны зрителям на больших экранах.

5. Пользовательские практики медийной активности являются неотъемлемой частью кинематографического текста, который позволяет разрозненным зрителям участвовать в глобальной интернет-коммуникации посредством объединения в тематических группах, мессенджерах и телеграм-каналах. Авторы этих платформ, выражая своё субъективное мнение о том или ином фильме, сериале, любительском видеоролике или мультипликации, становятся арбитрами общественного вкуса, т.е. формируют особый круг эстетических, этических и политических пристрастий у реципиентов информационного текста относительно тех или иных явлений визуальной культуры.

Теоретическая и практическая значимость результатов исследования

Теоретическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в систематизации и концептуализации подходов к изучению кино-теории, цифровой визуальной культуры и пользовательских практик взаимодействия с информационными технологиями.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в возможности использования её результатов при подготовке таких курсов, преподаваемых бакалаврам по направлению подготовки «Культурология», как «Культура эпохи глобализации», «Визуальная культура», «Маркетинг и коммуникация», «Теория культуры», «История и теория кинематографа», «Визуальная культура в эпоху цифровизации», «Визуальная антропология» и др., специализированных курсов по визуальной антропологии и истории кинематографического искусства, теории новых медиа, а также

дисциплин в рамках подготовки магистрантов по направлению «Философия» (профиль «Цифровое общество и технологическая этика»).

Структура выпускной квалификационной работы

Структура выпускной квалификационной работы продиктована логикой поставленных задач. Выпускная квалификационная работа «Киноискусство и компьютерные технологии: новые формы восприятия и практики взаимодействия» состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников.

Первая глава посвящена раскрытию феномена репрезентации реальности в кино. В первом параграфе мною был проведен ретроспективный анализ кино-теоретического дискурса, затрагивающего проблематику соотношений между правдой и вымыслом, достоверной фиксацией и художественной симуляцией реальности в киноискусстве XX века. На основе поставленных задач, делается вывод, что убедительность и достоверность рукотворного мира, подчеркнутая «кино-глазом» документирующей камеры раннего периода киноискусства, исчезает в цифровом искусстве, выстраивающем собственный виртуальный мир, наполненный гиперреальной иллюзией. Во втором параграфе осуществляется попытка актуализации роли современного автора в сопоставлении с фигурой зрителя, который становится активным соучастником кинематографического текста и главным творцом в процессе виртуализации киноискусства.

Кино принимает обличье видеоигры, в которой зритель берёт на себя управление игровым процессом. Благодаря новым медиа меняется наше представление о том, что такое изображение, и пассивный зритель становится активным пользователем. Появление на просторах сети бесчисленного количества любительских видео, склеенных из фрагментов личной жизни, журналистских хроник или бесплатных аудиовизуальных материалов, заставило меня прийти к выводу, что творцом-демиургом, сценаристом, режиссёром и лидером мнений в век информационных технологий может стать любой пользователь, овладевший возможностями программного софта.

Во второй главе представлена обширная характеристика новых форм дистрибуции медиаконтента: от рассмотрения специфики работы стриминговых сервисов и онлайн-кинотеатров я перехожу к сопоставительному анализу аналоговых и цифровых форм фиксации, хранения, а также распространения аудиовизуальной информации. Делается вывод, что одной из важнейших функций цифровизации в наши дни является сохранение физических артефактов прошлого (т.е. пленочных негативов) и актуализация их в настоящем. Во втором параграфе осуществляется попытка актуализации пользовательского опыта взаимодействия с цифровым кино на примере жанра видео-эссе и тематических групп в социальной сети «ВКонтакте» с последующей дифференциацией и социокультурным анализом представленного в них контента.

В ходе своего исследования я выявил четыре тематических направления, по которым можно дифференцировать киносообщества и предпочтения пользователей в социальной сети «ВКонтакте»: 1) эстетика мирового кино – пользователи, как правило, обращают внимание на визуальную составляющую фильма и особенности внутрикадрового пространства; 2) историко-политическая направленность – аудитория и сами создатели контента анализируют современное общество и визуальную культуру сквозь призму социальной философии и теории кино, а также актуализируют творческое наследие XX века в современных цифровых реалиях; 3) фан-сообщества, посвящённые феномену низко-жанрового, экспериментального и эксплуатационного кино – исследование и популяризация периферийных форм киноискусства; 4) информационно-развлекательный сегмент – массово-ориентированное направление, призванное скрасить досуг пользователей в интернет-пространстве. Контент характеризуется лёгким для восприятия, публицистическим форматом: информация о новинках проката, тематический юмор, подборки фильмов и фотографий, новости кинотеатральной индустрии.

Выводы выпускной квалификационной работы обобщены в заключении.

Апробация результатов исследования

Результаты исследования и основные положения обсуждались на конференциях:

1. Ежегодная всероссийская научно-практическая конференция молодых ученых по гуманитарным и социальным наукам «Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации».

2. Всероссийская научно-практическая конференция молодых ученых «Современная культурология: проблемы и перспективы».

3. Ежегодная всероссийская научно-практическая конференция молодых ученых по гуманитарным и социальным наукам «Человек в цифровом пространстве: онтология участия и культура взаимодействия».

4. Ежегодная всероссийская научно-практическая конференция молодых ученых по гуманитарным и социальным наукам «Современная культурология: проблемы и перспективы».

По теме выпускной квалификационной работы опубликована научная статья на русском языке:

Серебряков К.С. Фигура автора в процессе виртуализации кино // Человек в цифровом пространстве: онтология участия и культура взаимодействия / под ред. д.ф.н. М.О. Орлова. Саратов: ИЦ «Наука», 2019. – 136-138.