

ПРОЦЕССЫ ГУМАНИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА: ФИЛОСОФСКИЕ АСПЕКТЫ

Международный научно-практический журнал «Вестник МИРБИС» ISSN 2411-5703 <http://journal-mirbis.ru/>
№ 4 (20)' 2019, DOI: 10.25634/MIRBIS.2019.4

Ссылка для цитирования: Албакова Ф. Ю., Климов Я. И. Цифровые технологии и формирование новых жанров в киноискусстве [Электронный ресурс] // Вестник МИРБИС. 2019. № 4 (20). С. 219–226.
DOI: 10.25634/MIRBIS.2019.4.24.

Дата поступления 29.10.2019 г.

УДК 130.2

Фатима Албакова¹, Ярослав Климов^{2,3}

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ФОРМИРОВАНИЕ НОВЫХ ЖАНРОВ В КИНОИСКУССТВЕ

Аннотация. Сегодня киноискусство стремительно развивается как в визуальном плане, так и технологически. В настоящей статье предпринимается попытка сформулировать новые жанры современного кинематографа. Его развитие связано не только с широкими возможностями авторского кино, но и с очевидной проблемой потери смыслов сюжета массового кино, тогда как они зачастую подменяются графикой и спецэффектами. В статье рассматривается вопрос роли блогеров в киноиндустрии. Отдельно идёт речь о создании брендов и длительных киносериалов.

Ключевые слова: кинематограф, философия культуры, новые жанры кино, гипертехничность, гиперэффект, социокультурный анализ, художественная реальность, язык современного кино.

1 **Албакова Фатима Юсуповна** — доктор философских наук, профессор. E-mail: hetrova@yandex.ru. AuthorID: 737565.

2 **Климов Ярослав Игоревич** — аспирант. E-mail: kyai@mail.ru.

3 Место работы авторов: МГУ имени М. В. Ломоносова. Москва, Россия.

Современное киноискусство стало формироваться с конца 70-х — начала 80-х годов прошлого века, когда во время съёмок фильмов впервые стала применяться компьютерная графика. Первым масштабным проектом с использованием достижений цифровых технологий стала художественная картина «Новая надежда» режиссера Дж. Лукаса, положившая начало одной из самых узнаваемых киноэпопей «Звездные Войны». Его компания по производству спецэффектов Industrial Lights & Magic и по сей день считается одной из лучших в своей области. Уже в 2000-е годы стало понятно, что digital технологии способны заметно расширить возможности киноиндустрии, сейчас мы видим, насколько быстро и качественно технологии шагнули вперёд. Уже сегодня сложно определить в фильмах, где наложена графика, а где натуральные съёмки. А в некоторых фильмах стали применять технологию оцифровывания образов умерших актёров, что позволяет не расставаться с любимыми персонажами, даже после их смерти, однако до конца эта технология ещё не освоена. С практической точки зрения пока нет необходимости в массовой оцифровке умерших актёров и создания фильмов с их участием. Но уже сейчас понятно, что в будущем она открывает огромные перспективы для переоценки персонажей и создания новых фильмов с их участием.

В настоящей статье будет представлена попытка определения и осмысления современных жанров кино, которые появились за последние 20 лет и оказали и продолжают оказывать существенное влияние как на киноиндустрию, так и на само общество в целом.

Есть ряд вопросов, на которые необходимо обратить внимание: как именно современные технологии меняют мир кинематографа, являются ли они только инструментом для более искусственной визуализации или же способны качественно его изменить. Для того, чтобы в этом разобраться, необходимо рассмотреть основные жанры, популярные сегодня и в большей степени зависимые от сложных спецэффектов.

Однако в начале необходимо обозначить терминологию, связанную с кинематографом. Так, «термин «экранная культура» в теории искусств появился позже, чем сам кинематограф, который по праву называют первым в ряду визуальных искусств. Тому есть два основных объяснения. Первое связано с самим кинематографом, который в первые годы развития рассматривали как балаган, аттракционное зрелище, то есть нечто вторичное по отношению к искусству. Второе - об экранной культуре стали говорить и писать, когда определенный опыт в своем развитии накопило телевидение. А с появлением интернета понятие «экранная культура» прочно вошло в контекст

искусствоведения. Важно также помнить, что в культуре и цивилизации XX века взаимосвязи между искусством и техникой стали актуальными как никогда ранее» [Огнев, 2016].

Самым популярным жанром сегодня является «кинокомикс». Одно из точных определений этого жанра можно встретить в статье Ерохиной К. Т. и Бадиль К.: «... кинокомикс в современном гуманитарном знании понимается как «кинокартина, созданная по мотивам графического источника и основанная на героических сюжетах о супергероях». По мнению исследователей, датой происхождения кинокомикса можно считать 1936 г., поскольку в этом году студия Universal приобрела права у А. Реймонда (комиксмейкер) на использование супергероя Флэша Гордона в полнометражном одноименном фильме «Флэш Гордон» режиссера Ф. Стефани» [Ерохина, Бадиль, 2016]. Но уже к 60-м годам стало ясно, что фильмы о супергероях теряют популярность. К этому времени студии уже исчерпали возможности по визуальным спецэффектам, и требовался технический прорыв, а также идейное переосмысление такого кино. В итоге эти процессы стали происходить с конца 70-х годов и достигли апогея популярности к 2010-м годам. Теперь визуально сложно определить, где натуральные съёмки, а где графика. Посыл фильмов изменился и стал более понятным зрителям.

Так, Склярва В. С. отмечает, что «... вопрос о месте и роли визуального начала в культуре, в особенности — современной, является актуальной проблемой гуманитаристики. Визуальность сегодня не только модный культурный "тренд", это фундаментальное основание существования современной социальности, современной культуры, один из общих принципов структурирования ее форм. Современную культуру отличает не только умение, но и необходимость изображать всё и вся: и людей, и художественные объекты, и результаты сложных исследований, теоретических концептов представлять в наглядной визуализированной форме. Современные исследования причиной этого указывают визуальный поворот (visual turn), произошедший во второй половине XX в. в самой культуре и, как следствие, в гуманитарных исследованиях. Традиционно первыми, связанными с визуальным поворотом называются работы М. Маклюэна "Галактика Гуттен-берга: становление человека печатающего" и "Понимание медиа: внешние расширения человека", Ж. Бодрийяра, М. Фуко, У. Эко и многих других философов, осмысливавших трансформа-

ции общества, находящегося под воздействием медиа, в первую очередь, телевидения. Невозможно оспорить тот факт, что работы указанных исследователей в определенном смысле сформировали современную традицию визуалистики. Всё же мы считаем, что визуальный поворот 1960–1980-х гг. не был единственным в гуманитаристике и этот термин не имеет категорического значения для осмысления самого живого пространства современной культуры, поскольку в своем историческом развитии культура в целом никогда не переставала быть визуальной, открывая все новые и новые формы визуального» [Склярва, 2017].

Однако «кинокомикс» не единственный в своём роде. Рядом с ним также стоят такие жанры, как: «киновселенная и кроссовер». Почему именно эти жанры стали популярны? Дело в том, что кроссовер — это фильм, в котором оказывается сразу несколько персонажей из разных фильмов. А фильмы, созданные по мотивам комиксов, как правило, предполагают участие одного или нескольких героев. Таким образом, в одном фильме могут встретиться персонажи из разных комиксов. Коммерческий успех кинокомиксов обусловил дальнейшее развитие жанра. Художественная картина мира «является подсистемой общей картины мира. Термин «картина мира» формулируется в рамках физического знания во второй половине XIX столетия. Традиционно считается, что одним из первых его начал использовать Генрих Герц. Последняя в зависимости от подхода трактуется и как форма мировоззрения, заключающая в себе установленные типы социальной практики, и как разновидность философской рефлексии, и как совокупность научного знания о мире, и как глобальный синкретичный образ мира, обладающий исторически обусловленным характером»¹.

Постоянно растущее количество фильмов привело к возникновению «киновселенных» — общих миров, где отдельные фильмы представляют лишь часть глобального сюжета. «Киноселенные» — это художественная модель мира, созданная гуманитарным знанием. И, как отмечает Р. П. Мусат, такая картина мира «с социокуль-

¹ См. подробнее, например: Армер Е. В. Картина мира и картина социальной реальности: социально-конструктивистский подход // Вестник Томского государственного университета. 2013. № 366. С. 24–27; Колшанский Г. В. Объективная картина мира в познании и языке. 1990; Кузнецова Т. Ф. Картина мира // Знание. Понимание. Умение. 2008. № 4. С. 1; Кузнецова Т. Ф. Культурная картина мира: теоретические проблемы. М., 2012.

турным содержанием, с тем сложным контекстом, в котором она формируется» [Мусат, 2016, с. 14].

Таким образом, герои разных кинокомиксов могут сосуществовать в одной реальности, пересекаться сюжетами, взаимодействовать друг с другом. Но надо отметить, что создание «киновселенной» характерно не только кинокомиксам. Так, одной из первых была создана «Вселенная Звёздных войн», как модель мира глазами режиссёра, которая базировалась только на фильмах. Ещё одним примером можно считать мир магов и волшебников «Гарри Поттера», созданный сначала в книгах, а потом уже и в кино.

Сегодня такие кинопроизведения объединяются и под другим названием: «Медиафраншиза», но, как правило, говорят просто «франшиза», что не совсем корректно. Данный термин является более обширным, чем предыдущие. По сути, к понятию «медиафраншиза» можно отнести такие литературные произведения, как фильмы, телепередачи или компьютерные игры, которые связаны с персонажами, антуражем и торговой маркой и состоят из оригинального произведения и его производных. Она обычно возникает, когда произведение из одного жанра переходит в другой. Например, литературные произведения часто экранизируются, телесериалы иногда превращаются в художественные фильмы, а фильмы получают продолжение в телесериале.

Так, «различные формы экранного творчества все более тесно взаимодействуют как между собой, так и с традиционными формами культурной деятельности. Экранизируются литературные произведения и театральные спектакли, получают распространение электронные путеводители по музеям и выставочным залам, создаются фильмы-концерты и видеоклипы, кинофильмы показываются по телевидению и распространяются в видеозаписях, развитие телевизионного вещания (в перспективе и кабельного телевидения) оказывает существенное влияние на посещаемость кинотеатров, изменяются состав и пристрастия аудитории, появляются разные формы доведения произведений экрана до зрителей, сокращается круг чтения, падает посещаемость зрелищных мероприятий и т. д.» [Разлогов, 2019].

Ещё одним направлением в современном кино становится фильм-киноальманах. Это новый жанр, который сочетает в себе элементы драмы, комедии, мелодрамы и другие. Но отличает его тот факт, что это не единый фильм-повествование. То есть в кинопроизведении не один герой и нет единой линии повествования. Разрабаты-

ваются сюжеты, которые, как правило, сняты разными режиссёрами, а истории из жизни персонажей гармонично вплетаются в единый фильм. Это вплетение может быть реализовано посредством единой локации — места действия или времени действия, например, праздника. Также герои могут познакомиться в процессе развития сюжета и встретиться в определённой точке. Такие фильмы с рассказами о простых человеческих отношениях становятся более глубокими, так как простым и доступным киноязыком осуществляется посыл фильма о важности создания семьи, любви и дружбы.

Сегодня также стали популярны фильмы-истории о тех или иных известных или исторических личностях. Такие фильмы называют «байопики». Они отличаются от документальных биографических фильмов тем, что в них могут реализовываться художественные вымыслы. Снимаются такие фильмы с участием профессиональных актёров и применением современных технологий.

Так, в фильме «Адмиралъ» 2008 года сцена сражения на море, где по сюжету корабль А. В. Колчака пытается отражать атаку немецкого корабля, является полностью художественным вымыслом, но он был хорошо вписан в общее повествование. Визуальная картинка в фильме сделана на достаточно высоком уровне. В процессе просмотра картины зритель чем глубже погружается в сложную историческую эпоху, тем более драматичной становится линия отношений между главными героями.

Или, например, «Богемская рапсодия» — фильм о становлении музыкальной группы Queen и их лидера Фредди Меркьюри — знакомит нас с главными героями и с истерией создания группы, причём в действительности события разворачивались не так спонтанно, как это было показано на экране, безусловно, создатели картины применили художественные вымыслы. Но их использование оправдывается, так как, с одной стороны, ярче раскрываются образы героев, с другой стороны, кино вымыслы выступают связующим звеном в повествовании. Визуально режиссёру удалось точно воссоздать те времена, ту атмосферу, когда музыкальный коллектив был популярен. А Рами Малек смог очень точно сыграть Фредди Меркьюри. Отдельно надо отметить создание последней сцены, где герои выступают на знаменитом концерте Live Aid. У кинозрителей во время просмотра фильма складывалось впечатление, что это реальное выступление Queen на Уэмбли. Причем зрители концерта были показаны как ре-

альные, а не как статисты, созданные при помощи спецэффектов. Общество сегодня охотно идёт на такие фильмы, так как они позволяют узнать ранее неизвестные факты из биографии своих кумиров, а также прикоснуться к тем временам, когда эти кумиры были популярны.

«Спецэффекты поспособствовали возникновению мультиреальности, в которой существуют виртуальные персонажи. Необычайно выразительны контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино (например, кинофильм «Кто подставил кролика Роджера?», «Космический Джем»). В фильме «Затерянный мир» персонажи виртуальности уже не просто соседствуют, они находятся во взаимодействии с живыми актёрами. С виртуальной реальностью (У. Я.) развивается перфекционизм, обусловленный принципиально безграничным творческим процессом, предела и совершенству которого нет. Авторская «склонность к виртуальности» обуславливается новой эстетической категорией [5]. Виртуальная платформа на сегодняшний день не имеет теоретического описания как категория и пока исключительно в практике постигается творчеством. Виртуальное пространство являет собой некое образование в сети, в котором любая ячейка сможет подвергнуться многочисленным трансформациям. Такого рода использование технологий для создания виртуальной реальности влекут за собой цепь инноваций.

Для воссоздания богатого, чувственного и эмоционального взаимодействия аудитории с аудиовизуальным произведением, авторы экранных искусств все чаще применяют интерактивные цифровые технологии. Терминологии феномена интерактивности как одного из форматов для художественного выражения в экранных искусствах нет, описания изменяются в зависимости от поставленных творческих заданий» [Дубенцова, 2017].

Но не всегда подобные фильмы принимаются людьми. Так, фильм о Владимире Высоцком «Спасибо что живой» был подвергнут серьёзной критике как со стороны профессиональных критиков, так и со стороны обычных зрителей. Фильм критиковали за приземлённый сюжет и отсутствие более глубоких идей, которые можно было реализовать с учётом личности самого В. Высоцкого. При этом период конца 70-х годов был передан достаточно точно. А создание специального грима-маски для С. Безрукова — прорыв для российского кино того времени, так как до этого фильма подобные технологии у нас широко не

применялись. Если фильм снимали об актёре, к которому в стране было особое отношение, то и подход должен был быть таким. Но, к сожалению, ни звёздный состав, ни красивая картинка, ни спецэффекты в виде маски не способствовали популяризации этого сериала.

Из положительных примеров можно привести такие произведения, как «Легенда №17» о знаменитом хоккеисте В. Харламове, «Время первых» о первом выходе в открытый космос А. Леонова, «Человек на луне» о Ниле Армстронге и его полёте на Луну. Причём визуализация в таких фильмах вышла на новый уровень. Эти фильмы очень гармонично смотрятся, а время действия достаточно точно показано без серьёзных ошибок и неточностей. Фильмы об освоении космоса особенно интересны, так как кроме натуральных съёмок применяются технологии создания невесомости и пребывания в космосе, что в земных условиях достаточно сложно показать. Так, в фильме «Время первых» достаточно реалистично показана тренировка условий невесомости с использованием самолёта. А в США со времён фильма «Гравитация» смогли с помощью компьютерных эффектов создавать точную визуализацию пребывания в открытом космосе. Таким образом, подобные фильмы пользуются популярностью, а с учётом возможностей современного кино эта заинтересованность будет только расти.

«Тотальная виртуализация медиасинкретизма новых зрелищных форм становится только одним из направлений развития зрелищной культуры. Другим направлением выступает гибкое смешение заранее подготовленных технических эффектов и живого действия. Оно особенно активно применяется при сценарно-режиссерской разработке и воплощении театрализованных зрелищ: концертов, шоу, интерактивных театральных постановок и пр. Третий аспект современного визуального поворота — это накопление обществом «усталости» от технически производимого зрелища и возвращения интереса к живому зрелищному действию, происходящему в общем для «действующих лиц» и аудитории пространстве, сочетающему спонтанное и спрограммированное, исключительно созерцательное и интерактивное, использующее весь арсенал доступных человеку средств коммуникации, в том числе и все богатство и разнообразие средств невербальной коммуникации, которое мы рассматривали выше. Именно эти проблемы привлекают внимание современных исследователей» [Склярова, 2017].

Но стоит отметить, что в истории имеется мно-

жество неоднозначных событий и личностей, экранизация которых может вызвать в обществе резонанс. И фильм, который визуально достаточно неплох, окажется с негативным окрасом. Так произошло с фильмом «Движение вверх». Это история о победе советской сборной по баскетболу на олимпийских играх 1972 года в Мюнхене. Фильм получился технологически сложным, но красивым в плане картинки, и время действия было передано более-менее точно. Более того, знаменитый бросок в финале матча был показан благодаря эффекту *slow mo*, смещая одновременно камеру по всему периметру действия сцены. Однако многие исторические факты биографий тренера и игроков были намеренно искажены. Это вызвало огромный общественный резонанс, многие родственники героев отметили, что с ними никто не связывался и не спрашивал разрешения на использование образов их мужей и отцов в кино. Всплеск осуждения сюжетной части фильма вызвал кинообзор известного кинокритика Евгения Баженова, который известен под ником BadComedian.

Хотелось более подробно остановиться на таком феномене, как «кинообзор». Дело в том, что с развитием сегмента интернета стали появляться различные видео-хостинги, то есть сайты, на которых люди могут размещать свои видеоролики и оставлять комментарии. При этом ролик может выложить обычный пользователь, который пройдёт процедуру регистрации, или создаст свой канал. Канал в таком случае является специальным пространством на сайте видео-хостинга, на котором с разной периодичностью выходят видеоролики, а целью владельца такого канала является получение прибыли. Но свои каналы на таких сайтах могут иметь и телевизионные каналы с целью расширения доли своей аудитории. На сегодня крупнейшим в мире видео-хостингом является YouTube, где имеется огромное количество роликов от любительских до популярных.

Одним из самых популярных сегментов данного сайта стала сфера обзора разных предметов и произведений искусства, при чём они варьируются от обзора техники до обзора фильмов и игр. Это всё можно объединить в одну большую группу — «Обзор». И в этом сегменте мы рассмотрим направление «кинообзор».

К сожалению, с появлением повсеместного доступа к созданию видеороликов, сегмент видеоблогеров, людей, которые создают видеоконтент (видеоролики) в интернете, роль профессиональных кинокритиков снизилась. А блогеры,

как люди из народа, могут существенно влиять на прокат фильма, так как дают «честное и объективное мнение о фильме». Для того чтобы не создавать одинаковые обзоры, видеоблогеры прибегают к импровизации. Так, один из блогеров берёт высокобюджетные фильмы — блокбастеры и разбирает их сюжет по порядку, находя казусы и нестыковки в сюжетах. При этом такие обзоры по времени могут быть от 30 минут и больше. А при съёмке использован реквизит или же создание специальной обстановки, то есть по сути это создание критического фильма о фильме с художественными вставками.

Указанный выше Евгений Баженов пошёл дальше всех. Он создаёт детальный разбор определённой категории фильмов, как правило, снятых в России, но при этом у него получается отдельное художественное произведение, в котором есть свои герои, сюжетная линия и временами спецэффекты. Его видео пользуются определённой популярностью, а он вольно или невольно оказывает культурное влияние на интернет среду. Так, стали появляться специальные картинки — мемы с его участием, или же он, обратив внимание на какую-то фразу, делает её в одночасье популярной. Самым громким видеообзором с его участием стал разбор фильма «Движение вверх». Блогер свои утверждения о несоответствии подкрепляет доказательствами из различных источников (книг или же интервью). После выхода этого обзора, многие зрители возмутились, считая, что их ввели в заблуждение, и стали намеренно занижать оценки фильму на тематическом сайте про кино забывая, что любой фильм, кроме документального не может претендовать на историчность в полной мере.

Так Л. Ажимова считает, что «массы существуют в сфере симуляции, которая поглотила и уничтожила и историю, и культуру, и политику, и социальную реальность. Что касается последней, массы действительно асоциальны, их природа противоречит идее рационального социального устройства. Деление общества на слои и группы, функционирование социальных институтов, важность социального статуса — в современном мире все это напоминает декорации к художественному фильму: они значимы и необходимы в рамках игры, а вне ее абсолютно бесполезны и бессмысленны. Если же отбросить декорации, останется только единая иррациональная субстанция — массы. Медийные средства тратят колоссальные усилия на «предотвращение окончательного распада социальной организации ре-

альности, на то, чтобы поддержать симуляцию социального и помешать его полному поглощению массой, эта энергия огромна, и ее потеря низвергает систему в пропасть». Таким образом, главная функция кино, радио, телевидения и рекламы — симуляция и производство социального.

В свете этой позиции логичен следующий вывод: не медийные средства атакуют массы, а массы, будучи более могущественной силой, чем все средства коммуникации в совокупности, захватывают и подчиняют себе их. Любой феномен подвергается искажению для приведения в соответствие с природой и потребностями масс. Кинематограф также не избежал подобного преобразования: созданный как проводник рациональной, содержательной, в том числе и социальной, информации, он довольно быстро превратился в магическое, но пустое зрелище, предназначенное исключительно для потребления» [Ажимова, 2012].

Ещё одним важным моментом является возможность сегодня создавать любому человеку фильмов без серьёзных затрат на производство. Это связано с техническим прогрессом, который представил мультимедийное устройство в виде мобильного телефона — смартфона, благодаря которому можно снимать клипы, кино, создавать музыку, а также обрабатывать на почти профессиональном уровне медиа контент. Соответственно, создаётся новое направление — мобильное кино. На сегодня снято чуть больше 10 фильмов с помощью айфона, но такие фильмы уже привлекают интерес со стороны зрителей и критиков. Первоначально режиссёры использовали телефон для досъёмов, когда заканчивались деньги на плёнку, а за счёт специальных приложений можно было продолжить снимать в том же стиле. Так, фильм «В поисках сахарного человека» получился одним из самых титулованных в этом новом жанре, он получил премию Оскар в 2012 году в номинации лучший документальный фильм. Правда, фильм по большей части был снят на обычные носители, и только в конце съёмок, когда внезапно у режиссёра закончились средства и плёнка, он прибегнул к работе с мобильным телефоном. Стивен Содерберг в 2018 году выпустил психологический триллер, который полностью был снят на iPhone 7 Plus. Это показало новые возможности по использованию таких мобильных средств для передачи визуализации в кино.

Отдельным новым направлением в кино становится создание фильмов от первого лица. В данном случае съёмка идёт с помощью экшн-камеры

с высоким разрешением. Она крепится специальным образом на голову или посредством специальной маски. Визуально зритель вовлекается в процесс киноповествования, так как действие от первого лица позволяет идентифицировать себя с главным героем, который в тоже время по сути остаётся обезличенным. Не видя его, мы не знаем, как он выглядит, но можем догадаться, какого он пола, по отдельным атрибутам, однако мало что можно узнать о характере персонажа. Так фильм 2015 года «Хардкор» стал одним из первых в жанре экшн-боевика от первого лица. Фильм получил признание в среде профессиональных кинокритиков, однако зрителями был принят прохладно. Это связано во многом с сюжетной составляющей. Но потенциал на будущее у такого кино есть, так как применение такой техники съёмки позволяет иначе подходить к процессу съёмок и переходу на новый уровень киноязыка.

Таким образом, рассмотрев основные современные жанры кино, можно утверждать, что кино как искусство получило новый виток развития с учётом последних достижений в области создания спецэффектов. Это направление и дальше будет развиваться, давая возможность создавать новые визуальные эффекты. Однако стоит отметить, что кроме красивой визуальной картинки кино не всегда может предоставить интересный сюжет.

«Ж. Бодрийяр, анализируя феномены кино и телевидения, раскрывает следующие особенности современных средств массовых коммуникаций: однонаправленность, антикоммуникативность, необъективность, гиперреалистичность и др. Роль таких медийных средств, интенсивно воздействующих на социум, заключается в производстве зрелищных, но лишенных смысла сообщений; формировании определенного мировоззрения и образа жизни у членов общества; создании социально пассивной и легко управляемой массы потребителей; отдалении индивидов от социальной действительности и погружении их в псевдореальность, или гиперреальность; симуляции существования, по сути, утраченных социальной, политической и культурной сфер» [Ажимова, 2012].

И уже сегодня можно наблюдать тенденцию к созданию бессюжетных фильмов, так, например, фильмы серии «Форсаж» перестали быть простым кино о нелегальных гонках. Эти фильмы держатся за счёт харизматичных актёров и визуальной составляющей, которая с точки зрения обычного человека абсурдна. «Анализируя аме-

риканский культ кинозвезд, французский философ считает его одной из форм мифологической культуры, порожденной кинематографом. Производство идолов в Америке поставлено на поток, преклонение перед звездами экрана стало неотъемлемой частью социальной действительности» [Ажимова, 2012].

Ещё одна печальная тенденция в современном кино — переосмысление и пересъёмка тех или иных успешных фильмов. Причём, пересъёмка стала сопровождаться передачей главных ролей женщинам, которые ранее подобным заниматься не могли. Это говорит о серьёзном кризисе идей в мире кино. «Согласно Бодрийяру, в сфере кино, как и в других сферах духовной жизни общества, назревает ситуация внутреннего перепроизводства. Избыточное использование новейших технических достижений, огромные финансовые затраты и прочие старания режиссеров и съёмочных групп при создании кинофильмов уже не способны привести зрителей в восторг. Напротив, современная аудитория при просмотре таких киношедевров испытывает скуку и разочарование.

Результаты работы знаменитых киностудий представляют собой пародии на настоящее кино и свидетельствуют о вырождении кинематографа. Главные составляющие кино — это вовсе не спецэффекты, декорации или трюки,

над которыми трудятся съёмочные группы. Все это философ называет ненужными и жалкими уловками, которые не могут придать симуляции блеск и необходимое очарование. Подлинное кино прежде всего должно вызывать ощущение волшебной иллюзии, а современные фильмы лишены такой способности: «В своей эволюции от черно-белого к цветному и от немого к звуковому кино утратило способность порождать иллюзии. Современный кинематограф погрузился в сферу гипертехничности, гиперэффективности и гипернаглядности». Кинематограф даёт слишком много зрителю: чрезвычайно яркие цвета, сверхчеткое, и даже трехмерное, изображение, объемный звук с точной передачей всех частот» [Ажимова, 2012].

Но вместе с тем, сеть Интернет открывает новые возможности для развития киноиндустрии. Главное, что дают кинопроизводителям современные технологии и средства коммуникации — это доступность визуального и звукового качества и простоту распространения контента. Videоблогеры со своим контентом, конечно, не смогут создать конкуренции большому кино, но они за счёт большого кино создают новые направления, а через влияние на общества, могут донести свою позицию и до создателей фильмов, чтобы те прислушивались к критике и исправляли ошибки.

Список источников

- Огнев К. К. Экранная культура: становление и основные этапы развития (тема для исследования) // Символ науки. 2016. № 8–2. С. 165–167.
- Ерохина Т. И., Бадиль К. К. Кинокомикс как мифотекст современной массовой культуры // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 3. С. 359–363. = Yaroslavl Pedagogical Bulletin
- Склярова В. С. Визуальные повороты и зрелищная культура: теоретические аспекты и культурные практики // Вестник культуры и искусств. 2017. № 4 (52). С. 116–121. = Culture and Arts Herald
- Мусат Р. П. Художественная картина мира в универсуме мировоззренческих феноменов: монография. Красноярск: СФУ, 2016. 169 с.
- Разлогов К. Э. От естественных языков к медиа: методологические и терминологические аспекты медиалогии // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 1. С. 164–170. DOI: [10.24411/1813-145X-2019-10293](https://doi.org/10.24411/1813-145X-2019-10293).
- Дубенцова Е. В. Интерактивные произведения как результат влияния мультимедийных технологий на современный кинопроцесс // Молодой исследователь Дона. 2017. № 5 (8). С. 191–194.
- Ажимова Л. В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2012. № 3 (19). С. 101–110. = Humanities Research in the Russian Far East

HUMANIZATION PROCESSES OF SOCIETY: PHILOSOPHICAL ASPECTS

Fatima Albakova¹, Yaroslav Klimov^{2,3}

DIGITAL TECHNOLOGIES AND THE FORMATION OF NEW GENRES IN CINEMA

Abstract. Today, cinema is rapidly developing both visually and technologically. This article attempts to formulate new genres of modern cinema. Its development is connected not only with the wide possibilities of author's cinema, but also with the obvious problem of losing the meanings of the plot of mass cinema, while they are often replaced by graphics and special effects. The article discusses the role of bloggers in the film industry. Separately, we are talking about the creation of brands and long-running film series.

Key words: cinema, philosophy of culture, new movie genres, hypertechnicity, hypereffect, socio-cultural analysis, artistic reality, language of modern cinema.

1 **Albakova Fatima Ysupovna** – Doctor of Sci. (Philosophy), Professor. E-mail: hetrova@yandex.ru. AuthorID: 737565.

2 **Klimov Yaroslav Igorevich** – graduate student. E-mail: kyai@mail.ru.

3 Place of work: Lomonosov Moscow State University. Moscow, Russia.

References

Ognev K. K. Ekrannaya kul'tura: stanovleniye i osnovnyye etapy razvitiya (tema dlya issledovaniya) [Screen culture: formation and main stages of development (topic for research)]. *Simvol nauki* [Symbol of science]. 2016. No. 8–2. P. 165–167 (in Russian).

Yerokhina T. I., Badil' K. K. Kinokomiks kak mifotekst sovremennoy massovoy kul'tury [Cinema comics as a myth-text of modern mass culture]. *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik = Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 2017. No. 3. P. 359–363 (in Russian).

Sklyarova V. S. Vizual'nyye povoroty i zrelishchnaya kul'tura: teoreticheskiye aspekty i kul'turnyye praktiki [Visual turns and spectacular culture: theoretical aspects and cultural practices]. *Vestnik kul'tury i iskusstv = Culture and Arts Herald*. 2017. No. 4 (52). P. 116–121 (in Russian).

Musat R. P. *Khudozhestvennaya kartina mira v universume mirovozzrencheskikh fenomenov* [Artistic picture of the world in the universe of worldview phenomena]. Krasnoyarsk: Siberian Federal University Publ., 2016. 169 p. (in Russian).

Razlogov K. E. Ot yestestvennykh yazykov k media: metodologicheskiye i terminologicheskiye aspekty medialogii [From natural languages to media: methodological and terminological aspects of media dialogue]. *Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik = Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 2019. No. 1. P. 164–170. DOI: [10.24411 / 1813-145X-2019-10293](https://doi.org/10.24411/1813-145X-2019-10293) (in Russian).

Dubentsova Ye. V. Interaktivnyye proizvedeniya kak rezul'tat vliyaniya mul'timediynykh tekhnologiy na sovremenny kinoprotsess [Interactive works as a result of the influence of multimedia technologies on the modern film process]. *Molodoy issledovatel' Dona* [Young Don researcher]. 2017. No. 5 (8). P. 191–194 (in Russian).

Azhimova L. V. Zhan Bodriyyar o fenomene massovykh kommunikatsiy v obshchestve potrebleniya [Jean Baudrillard on the phenomenon of mass communications in a consumer society]. *Gumanitarnyye issledovaniya v Vostochnoy Sibiri i na Dal'nem Vostoke = Humanitarian Studies in Eastern Siberia and the Far East*. 2012. No. 3 (19). P. 101–110 (in Russian).