

## Корреляция новых медиа и посткино: опыт перехода к digital-искусству

*Горохова Виктория Олеговна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра философии языка и коммуникации, Москва, Россия

*E-mail: vikka.gorokhova@gmail.com*

До конца XX века существовал определенный подход к кинематографической реальности. Он осуществлялся через понимание кинематографа в некой классической форме, основанной на фотографическом изображении, демонстрируемом только в кинотеатрах, главным образом игрового характера и с живыми актёрами. В нашем сознании плотно закрепились концептуальные метафоры кино как окна, рамки, зеркала, двери, глаза и так далее. Действительно, они являются основополагающими для реалистических, формалистских и рефлексивных теорий кино. В эпоху цифрового кино в центре внимания для теоретического осмысления кинематографического опыта встают взаимодействия двух тел: кинематографического и зрительского.

Актуальной тенденцией в области коммуникативных практик новых медиа является практика создания иммерсивных пространств (от англ. *immersive* - присутствие, погружение) Здесь речь идет не только о физическом статусе субъекта (например, удаленное участие в конференции), но и об изменении статуса вовлеченности в действие зрителя в контексте различных субъектно-объектных отношений. Это происходит как в физическом, так и в виртуальных пространствах. При этом все интеграции проявления новых медиа и digital приемов в кинопространстве являются дополнительным элементом, в том смысле который Жак Деррида вкладывал в этот термин «компенсацию изначального отсутствия наличия». Мы имеем дело с новым онтологическим статусом, проявляющейся в разрушении иерархии, иными словами, то, что Мануэль де Ланда называет плоской онтологией. Цифровые данные темпорально и пространственно обладают своим местом, но существуют в рамках одной, глобальной, плоскости.

Термин «цифровое кино» или по-другому «digital cinema» не отражает всю многогранность этого явления, с которым столкнулось наше общество. Произошёл категориальный сдвиг, когда нарратив, реализм, индексальность, проекция и все, что мы ассоциируем с кино, стало лишь частным или конкретным проявлением более высоко организующего принципа. По мнению Льва Мановича, этим принципом стало программное обеспечение: «[оно] стало интерфейсом, зоной нашего контакта с миром, с другими, с нашей памятью и воображением - универсальным языком, посредством которого мир говорит, и универсальным двигателем, на котором мир работает». [2]

Цифровые медиа позволяют совмещать различные типы медиа при помощи компьютерного интерфейса. Медиа среда начинает характеризоваться широким спектром информационных каналов, реализующие массовые, сетевые, коммуникационные связи. Однако, в отличие от информационного пространства XX века, традиционные носители информации, такие как аудиозапись, статичное или динамичное изображение (фотография или видеозапись), а также текст, в новой медиасреде объединяются в единый мультимедийный носитель. Как было упомянуто выше, цифровое кино смогло перейти к тем формам взаимодействия между зрительским телом и телом кино. Цифровые технологии апеллируют к фундаментальной пластичности нашего мозга. Как отмечал канадский культуролог Герберт Маршалл Маклюэн, такой горизонт возможности открывается благодаря тому, то

они не просто придают конкретную форму той или иной способности человека, но представляют собой «расширение», выходящее за пределы нас самих, всей нашей «центральной нервной системы» [3].

Таким образом, работа предполагает концептуальное осмысление феномена посткино и выявление интеракций с новыми медиа за счёт иммерсивных практик вовлечения зрителя, как внутри художественного пространства фильма (редуцирование нарратива, нивелирование жанровой структуры, новые формы использования доцифрового медиа), так и внешнего проявления со стороны смотрящего (стриминг, возможность влиять и изменять сюжет, AR и VR технологии, гейминг и так далее). При этом работа предполагает теоретическое развертывание онтологии посткино и выявление перспектив его развития.

### Источники и литература

- 1) Лоцманова С. Е. Использование технологий дополненной и виртуальной реальности в гибридных арт и кинопространствах. Телекинет 2021, с. 12-16
- 2) Derrida, Jacques. Of Grammatology. Trans. Gayatri Chakravorty Spivak. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1998. P. 10
- 3) Manovich L. Software Takes Command. Bloomsbury, 2013. P. 2.
- 4) McLuhan, Marshall, and Quentin Fiore. The Medium is the Massage. New York: Bantam, 1967. P. 40
- 5) Daniel da Costa Ferreira P. Avant-garde and experimental cinema: From film to digital. A dissertation presented to accomplish the degree of Master of Arts Multimedia, Arts and Culture Faculty of Engineer, University of Porto In collaboration with The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design, Wrocław June 2013, p. 35
- 6) Хито Ш. Мы живем среди фрагментов мертвого кино [Электронный ресурс] URL: <https://archives.colta.ru/docs/19501> (дата обращения 15.02.2023)