

## Особенность создания современных игровых студийных фильмов

Научный руководитель – Занина Елена Николаевна

*Великанов Марк Михайлович*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Высшая школа телевидения (факультет), Кафедра журналистики и телевидения, Москва, Россия

*E-mail: marvel-2001@mail.ru*

С момента изобретения кинематографа и закрепления за ним статуса искусства, цели и подход к созданию игровых кинокартин существенно изменились. В первую очередь причиной глобальных изменений производственного процесса стало образование киностудий, внедривших в кинематограф конвейерное производство, и выработавших новые стратегии по увеличению прибыли. Например, по мнению одного из руководителей Walt Disney Studios Алана Хорна, студии не заинтересованы в создании высокзатратных фильмов на основе принципиального подхода, пока билет на киносеанс продаётся по фиксированной цене. [3] Таким образом, сложились определённые концепции и шаблоны при создании фильмов, придерживаясь которых, студии не рискуют вложенными средствами, а исключительно преумножают их.

Одной из основных особенностей создания студийных фильмов в наше время является ориентирование на «четырёхквadrантные» фильмы - картины, интересные всем категориям зрителей. [3] Это позволяет студиям собирать у экранов самую массовую аудиторию и в полной мере окупать бюджет и затраты на рекламу выпускаемого кинопродукта. К примеру, в одноимённой серии фильмов о Гарри Поттере ведущими героями являются персонажи разного пола, возраста и ориентации, а сюжетно-драматургическая структура охватывает различные темы от детских фантазий и любовных исканий до аллюзий на военные конфликты. [4]

Ещё одной отличительной чертой современных студийных фильмов, связанной с драматургией, является предсказуемость. Сюжеты блокбастеров довольно шаблонны и легко угадываются даже не самой проникательной аудиторией. Однако, здесь же открываются дополнительные интересы в угадывании действий героев наперёд, или же возможность посмеяться над ироничностью происходящего. [2] Яркими примерами сюжетного шаблона блокбастера могут служить фильмы франшизы «Форсаж», в основе каждого из которых лежит базовая детективная история, меняющая исключительно внешнее воплощение в виде разных антагонистов, предметов борьбы и незначительных деталей сюжета. [5]

Свои особенности есть непосредственно и в продюсировании игровых студийных фильмов. Бюджеты студийных лент представляют собой огромные суммы, все средства которых нацелены на последующее увеличение прибыли от готового продукта. [1] Так, например, на роль Ганнибала Лектора в фильме «Молчание ягнят» был приглашён Энтони Хопкинс, гонорар которого был значительно выше Брайана Кокса, актёра, исполнившего эту роль пятью годами ранее в другом фильме франшизы «Охотник на людей». Подобное решение было принято продюсерами с расчётом на привлечение большей аудитории к фильму за счёт популярности нового исполнителя. [6]

Кроме того, важной особенностью создания игровых студийных фильмов является их рекламная кампания. Ни один крупный студийный релиз не обходится без масштабной пиар-кампании, включающей премьеры в крупнейших кинотеатрах мира с участием звёзд первой величины, предпремьерные статьи в прессе, коллаборации с различными компаниями от производства игрушек до спецл-меню в ресторанах и многое другое. Подобный

подход позволяет премьерному фильму завоевать внимание зрителей ещё до релиза и привлечь в кинотеатры как можно большую аудиторию.[3]

Таким образом, процесс создания современных игровых студийных фильмов имеет свои закономерности, которые позволяют спланировать успешность будущего фильма и не рисковать с воплощением новых идей, предлагая аудитории проверенный и востребованный продукт.

### Источники и литература

- 1) Брю С. Киномания. Краткий экскурс по кино: от громких блокбастеров до культовых инди-фильмов // Производство. — Москва: Эксмо, 2022. — 240 с.
- 2) Никулин Н. От братьев Люмьер до голливудских блокбастеров. Главное в истории кинематографа // — Москва: Эксмо, 2020. — 320 с.
- 3) Элберс А. Стратегия блокбастера. Уроки маркетинга от лидеров индустрии развлечений // Стратегическая установка на блокбастер. — «Манн, Иванов и Фербер (МИФ)», 2013. — 336 с.
- 4) Кинопоиск. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/689/other/>
- 5) Кинопоиск. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/666/other/>
- 6) Кинопоиск. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/345/>