



КИНО ТЕОРИЯСЫ: ҰҒЫМДАР АРҚЫЛЫ ТАЛУҒА КІРІСПЕ

Цифрлық кино және виртуалдық
әлем





Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кино және виртуалдық әлем

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

Мақсаты:

Цифрлық фильм, виртуалдық әлем және медиа конвергенциясын, цифрлық кино туралы кино теоретиктерінің зерттеулерін, виртуалдық әлемдегі диететикалық және диететикалық емес кеңістікті қарастыру.

Негізгі идеялары:

1. «Ойыншықтар оқиғасы» – кино тарихындағы ең алғашқы толықметражды компьютерлік фильм

Бүгін белгілі кинотеоретиктер Томас Эльзессер мен Мальте Хагенердің «Кино теориясы. Ұғымдар арқылы тануға кіріспе» атты кітабының «Цифрлық кино және кино теориясы: цифрлық тән» деп аталатын сегізінші бөлімі бойынша дәрістерімізді бастағалы отырмыз. «Цифрлық кино және виртуалдық әлем» деп аталатын бүгінгі дәрісімізде цифрлық фильм, виртуалдық әлем және медиа конвергенциясын, цифрлық кино туралы кино теоретиктерінің зерттеулерін, виртуалдық әлемдегі диететикалық және диететикалық емес кеңістікті қарастыратын боламыз. Қазір экранға назар аударайық.

1995 жылдың 22 қараша күні әлем киносының тарихындағы ең алғашқы толықметражды компьютерлік фильмнің тұсаукесері өтті. Бұл – америкалық Rixar студиясы мен Уолт Дисней компаниясының бірігіп түсірген Джон Лассетердің «Ойыншықтар оқиғасы» атты мультфильм болатын. Және ол «үздік ерекше сценарий» номинациясы бойынша Оскар жүлдесіне ұсынылған алғашқы мультипликациялық фильм болды. Осы фильммен цифрлық кино дәуірі басталды. Жаңа өздеріңіз көріп тамашалаған көріністер осы «Ойыншықтар оқиғасы» мультфильмінен болатын.

Осы абзацтың басынан бастап, келесі абзацтың «Осылайша фильм нарративі...» деген сөйлемге дейін «Ойыншықтар оқиғасы» мультфильмінің алдында көрсетілген көріністерінен кейінгілерді беруге болады. Фильмнің ең алғашқы кадрларының өзі-ақ дәстүрлі кинодан цифрлық кино дәуіріне көшу кезеңінің символына айналды. Бұл кадрлардан Жабайы Батыс туралы дәстүрлі америкалық фильмдердің кейіпкерлерін көреміз. Шағын қалашыққа панорама жасалған алғашқы кадрларда «іздеу салынады» деген жазуы бар, өзінің бейнесі салынған плакаттың алдында тұрған және қолында қаруы бар жалғыз көзді Боб пайда болады. Сонан соң ол банкті тонайды. Оны қала шерифі Вуди тұтқындап, қолына кісен салады. Бірақ, бұл кадрлардың шет жағынан әлдекімнің қолын үнемі көреміз. Бұл – жаңағы ойыншықтардың иесі Энди болып шығады. Ол кәдімгі режиссерше ойыншықтарының көмегімен оқиғаны тарқатып, дамытып және әрқайсысы үшін өзі сөйлеп отырады.

Энди бөлмеден шыққанда жаңа ғана оған бағынышты болған ойыншықтарына жан бітіп, тіріліп сала береді. Басында көз алдымыздағы көріністердің негізгі иесі бала деп ойлаймыз. Алайда, Энди бөлмеден шығысымен-ақ, біз оны ойыншықтардың көзімен көргенімізді ұғамыз. Ендігі басты рөл бөлмедегі ойыншықтардың көшбасшысы Вудиге ауысады. Яғни, адам мен ойыншықтың орындары алмасады. Осылайша фильм нарративі аналогтік кинодан цифрлық киноға, фотографиядан графикаға, репрезентациядан презентацияға көшкенін білдірді. Тағы бір назар аудартатыны – фильм классикалық киноның көрінісімен басталады. Бұл іштей өзгергенімен, бәрібір сырты өзгеріссіз қалады деген ойға емеурін жасағандай еді.

2. Цифрлық кино және терезе, жиектеме, айна, көз, тері, киноны есту арқылы қабылдау мен ақыл-ой, яғни адамның санасы концептуалдық метафоралары

Сонымен, алдыңғы дәрістеріміздің барлығында терезе және жиектеме, айна, көз, тері, киноны есту арқылы қабылдау мен ақыл-ой, яғни адамның санасы атты аналогтік киномен байланысты қарастырған жеті концептуалдық метафораны цифрлық киномен байланысты қарастыруға бола ма деген заңды сұрақ туындайды. Өйткені, бұған дейін бұл метафораларды фотография өнеріне негізделген, кейіпкерлер бейнесін кәдуілгі тірі актерлер сомдайтын киноның классикалық формасымен, соның ішінде көркемсуретті фильмдермен байланысты талдаған болатынбыз. Бұл ретте талдау нысанына ие болған кино өнерінің ұлы шығармаларын іріктеу барысында «Кино теориясы. Ұғымдар арқылы тануға кіріспе» кітабының авторлары киноның бір формадан екінші формаға көшіп жатқан кезеңін ескергенін айтуымыз керек. Сол себепті, олар өздері ұсынып отырған концептуалдық метафоралардың әу бастан-ақ алдағы өзгерістер үшін ашық болғанын қалағанын айтады.



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кино және виртуалдық әлем

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

Сонымен, жоғарыда біз меңзеген жеті метафораның цифрлық киномен ара қатынасы қалай болмақ? Бұл метафоралар цифрлық кино дәуірінде де маңызды болып қала бермек пе әлде ол тек классикалық формадағы киномен ғана шектеле ме? Авторлар кітаптың цифрлық киноға арналған «Цифрлық кино және кино теориясы: цифрлық тән» атты соңғы бөлімінде осы сұрақтардың жауабын іздеуге талпынады. Мәселен, реалистік, формалистік және рефлексивтік кино теориялардың негізінде болған терезе немесе айна метафоралары үнемі өз маңызын сақтамауы мүмкін дейді авторлар. Алайда, дейді олар, бұл метафоралардың тарихилығы, демек олардың құбылмалы табиғаты мен шектеулілігі жаңа формаға икемді келеді деп қарастыруымызға болады. Дегенмен, цифрлық кино дәуірінде кино теориясы үшін тән және сезіну мәселелерінің маңызы арта түседі.

Бұл ретте аналогтік кинодан цифрлық киноға көшу кезеңінің аллегориясына айналған «Ойыншықтар оқиғасы» мультфильміне қайта оралуымызға тура келеді. Басында бұл фильмнің алғашқы кадрлары іші өзгергенімен, сырттай ештеңе өзгермейді деген ойды меңзеді дедік. Әдетте, мұндай өтпелі кезеңнің шығармасы көрермен үшін болашақ киноның, яғни цифрлық киноның негізгі көрсеткіштерін (регистр) анық көрсетуі тиіс еді. Бірақ, бұл фильм ештеңе өзгерген жоқ, сол баяғы оқиғаларды көрсетіп жатырмыз деген ойды айтумен басталады. Осы жерден бастап «осы фильмдегі ескі мен жаңаның теке тіресін анықтауда...» деген сөзге дейін мультфильмдегі ғарыштық рейнджер ойыншығы бар көріністерді беруге болады. Сонымен, Эндидің туған күнінде сыйлыққа жаңа ойыншық пайда болады. Ал ол ойыншық ғарыштық рейнджер Базз Лайтер деп аталады. Осы тұста Эндидің бұрынғы ойыншықтары, әсіресе олардың көшбасшысы шериф Вуди мен жаңа ойыншық арасында теке тірес басталады. Бұл бейнебір ескі мен жаңаның, яғни дәстүрлі классикалық кино мен цифрлық кино арасындағы теке тірес деген ойды меңзегендей болды. Бірақ, екі жаққа да ортақ қауіпті сәт туады. Эндидің ата-анасымен бірге басқа үйге көшуі тиіс болады. Осы тұста Эндидің бұрынғы ойыншықтары мен жаңа ойыншығына мәмілеге келулеріне тура келеді. Ендігі жерде оларға өзара теке-тіресті доғарып, бірге әрекет етулері керек болады. Яғни, «Ойыншықтар оқиғасы» фильмінің мақсаты – киноға стилистикалық, технологиялық тұрғыдан түбегейлі өзгерістер келіп жатқан және қабылдаудың эстетикалық, эмоциялық әсеріне өзгеріс енуі мүмкін тұста ештеңе де ұмытылмауы тиіс. Осы фильмдегі ескі мен жаңаның теке тіресін анықтауда бүгінгі медиамәдениетте жиі қолданылатын цифрлық фильм, виртуалдық әлем және медиа конвергенциясы деп аталатын үш негізгі ұғымдарға назар аударатын боламыз.

3. Цифрлық фильм, виртуалдық әлем және медиа конвергенциясы

Парадокстар мен семантикалық қарама-қайшылықтарды жасыру немесе оларды біріктіру үшін әдетте цифрлық фильм, виртуалдық әлем және медиа конвергенциясы секілді терминдер қолданылады. Бір қарағанда бұл ұғымдар жәй ғана сипаттама сөздер секілді көрінеді. Бұл сөздер кино, шынайылық және медиа ерекшеліктері деген ежелден келе жатқан ұғымдар мен цифрлық, виртуалдық, медианың өзара әрекеті деген жаңа ұғымдарды біріктіреді. Яғни, ескі мен жаңаның өзара байланысын орнатады. Алайда, қозғалыстағы суреттердің постфотографиялық сипатын беретін жаңа сөз пайда болмауы цифрлық киноны гибридік медиум ретінде немесе ішкі қарама-қайшылықтардың бар екенін қарастыруға мәжбүр етеді. Жаңа сөз деп отырғанымыз, мәселен кезінде сымсыз телеграф біртіндеп радио, ал атқа жегілмеген экипаж автокөлік деген сөздермен алмасты. Ал киноның бір формасынан екіншісіне ауысқанда мұндай жаңа сөз, жаңа атау пайда бола қоймады.

Сондықтан, кітап авторларының цифрлық киноны гибридік медиум деп атауының да бір себебі осында болып отыр. Яғни, кино цифрлық формаға ауысса да, алдындағы классикалық формадан мүлдем алшақ кеткен жоқ немесе ішкі қарама-қайшылықтар оның жаңаша аталуына мүмкіндік бермейді. Бұл мәселелерді қарастыру барысында цифрлық киноның табиғатын зерттеуші теоретиктердің еңбектеріне назар аударуға тура келеді. Осы тұста кино өзінің онтологиялық, эпистемологиялық қасиетін сақтап қалды ма деген мәселенің ара-жігін анықтап алудың да маңызды екені белгілі. Сондықтан, заманауи фильмдерді қарастыра отырып, бұл сұрақтардың жауабын іздеп көрейік.

4. Цифрлық кино туралы теоретик Лев Мановичтің тұжырымдары

«Цифрлық кино» термині қазіргі таңда жаппай қолданыла бастағаны әрі цифрлық технологияның көмегімен біршама жетістіктерге жеткен кинематографиялық эффект ретінде қабылданатыны белгілі. Дегенмен, цифрлық киноның негізінде қолданылатын амал-тәсілдерді зерттеудің қажеттілігі туындайды. Бұл ретте цифрлық мәдениет пен жаңа медиа теориясы туралы бірқатар кітаптардың авторы, Нью-Йорк



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кино және виртуалдық әлем

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

Қалалық университетінің, Швейцариядағы Еуропалық Жоғары мектебінің және Москва қаласындағы медиа, архитектура мен дизайн институтының профессоры, цифрлық медианы зерттеуші басты теоретиктердің бірі, кино тарихшысы Лев Мановичтің пікірінше, «цифрлық кино» термині бұл киноның негізгі сипатын толық жеткізбейді.

Лев Мановичтің айтуынша, киноға қатысты осы күнге дейін қолданылып келген нарратив, көркемсуретті кино, реализм, проекция секілді категориялық ұғымдардың өзгергенін мойындауымыз керек және олардың салыстырмалы түрдегі әдістемелік принциптерін анықтап, тарихи контекст аясында қарастыруымызға тура келеді. «Егер, тағы да нақтырақ айтар болсақ, - дейді ол, - кез келген дыбыс пен көріністі, жазбаша мәтін мен музыкалық партитураны жазып алып, оларды бір форматтан екінші форматқа емін-еркін ауыстыруға, өңдеуге және кез келген тасымалдаушы құрал арқылы қайта көрсетуге немесе тыңдауға мүмкіндік беруі жағынан цифрлық технология шын мәнінде жаңа «онтологияға» айналды. Олай болса, осы күнге дейін киномен байланыстырып келген барлық ұғымдар жоғарғы деңгейдегі ұйымдастыру принциптерінің бір бөлігі немесе нақты көрінісі деуіміз керек». Лев Манович мұны бағдарламалық қамтамасыз ету деп атайды. Осылайша, бұрын тек киноға ғана қатысты деп келген фотографияны фильмнің материалдық негізі, ал проекцияны оны көрерменге көрсетудің жалғыз тәсілі ретінде қарастырудың уақыты өтті дейді Манович. Оның пікірінше, кино өнерінің негізгі эстетикалық принциптері деп есептеліп келген монтаж немесе ұзақ пландар қазір, әрі кеткенде, тарихи шарттылықтар ретінде қабылданады.

Лев Мановичтің көзқарасынша, цифрлық кино үшін техника мен технологияның, аппараттық және бағдарламалық қамтамасыз етудің ара қатынасы өзгерді. Тіпті, аппарат пен фильм ұғымдарының арасындағы айырмашылықтар да жеткілікті. Бұған дейін кинематографиялық шығарманы көруге, көрсетуге мүмкіндік беретін аппарат қазір бағдарламалық қамтамасыз етудің материалдық сипатының бір бөлшегі ғана болып қалды. Қазіргі таңдағы бағдарламалық қамтамасыз етудің әрқилы деңгейдегі кешенді жиынтығы (конфигурациялары) фильмнің көрермен үшін өзара байланысын, интерфейстерді ұсынуына мүмкіндік береді. Лев Мановичтің айтуынша, бұл интерфейстердің әрқайсысы көрерменге әсер етудің белгілі бір ережесін ұсынады.

5. Цифрлық кино туралы теоретиктер Шон Кабит пен Лев Мановичтің және Томас Эльзессер мен Мальте Хагенердің тұжырымдарындағы ұқсастықтар мен айырмашылықтар

Цифрлық кино теориясының тағы бір белгілі өкілі Шон Кабитт «кино эффектісі» ұғымын кинодағы пиксель, монтаж және вектор категориялары тұрғысынан цифрлық кино аясында қайта қарастыруды ұсынады. Егер бұл логикаға сүйенер болсақ, онда кино қозғалыстағы суреттерді бар болғаны бөлінбейтін элементтерді (пиксель) ұсынуға, екі кадрдың өзара байланысын (монтаж) көрсетуге және салыстыруға, талдаулар жасауға берілетін мүмкіндіктердің нәтижесі ғана болып шығады. Жалпы, Кабиттің пікірінше, киноның табиғатында о бастан-ақ цифрлық сипат болды. Сондықтан, кино үшін жаңа кезеңнің, цифрлық киноның келуі кездейсоқ емес дейді ол.

Лев Манович пен Шон Кабиттің жоғарыдағы пікірлерін ескере отырып, ескі және жаңа медиалардың ара қатынасын анықтауға талпынып көрейік дейді кітап авторлары. Цифрлық киноға қатысты Лев Мановичтің «тек бағдарламалық қамтамасыз ету жүйесі» ғана бар немесе Шон Кабиттің кино әу бастан-ақ цифрлық болды деген пікірлерімен салыстырғанда, Томас Эльзессер мен Мальте Хагенер тұжырымдарында өзгешеліктер бар. Олардың айтуынша, цифрлық кино концепті аясында сын есім мен зат есімдердің үстемдік құру орындары алмасты, яғни ендігі жерде зат есім сын есімге бағынышты болмақ. Демек, цифрлық жүйе киноға емес, керісінше кино цифрлық жүйеге тәуелді бола бастады.

Олай болса, цифрлық кино келешекте көптеген мүмкіндіктерге ие болады. Мысалы, фильмді кез келген жанр мен ұзақтықта түсіріп, оны кез келген уақытта, қалаған экранда және барлық бағдарламалық форматта көрсетуге мүмкіндік бар. Қозғалыстағы суреттер енді әрқилы тәсілдермен бізді қоршайтын болады, оларды барлық жерде және кез келген уақытта көруге мүмкіндіктің болуы біз үшін қалыпты жағдайға айналады. Нәтижесінде фильмдер «әлемге ашылған терезе» мағынасындағы қызметін, шынайы өмірдің кеңістігі, «интерфейсі» ретіндегі рөлін тоқтатады. Өйткені, олар сол шынайы өмірдің өзіне айналады.

6. «Виртуалдық әлем» термині мен медиа конвергенциясы



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кино және виртуалдық әлем

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

«Кинематографиялық» және «цифрлық» ұғымдарының арасындағы айырмашылықтарды қарастыру, әсіресе, окулярлық-айналық жүйесіндегі репрезентация мен символдық-сандық жүйесіндегі «виртуалдық» терминінің мағынасымен өте байланысты. Жалпы, «виртуалдық әлем» терминін әдетте цифрлық кино немесе цифрлық медиамен байланысты қабылдайды. Алайда, осы мағынадағы виртуалдық әлем мен философияда қарастырылатын виртуалдық әлем концепциясы арасында айырмашылықтар бар.

Томас Эльзессер мен Мальте Хагенердің пікірінше, виртуалдық әлемді өзара бірін бірі толықтыратын үш параметр бойынша анықтауға болады. Біріншіден, білім-таным, ағартушылық немесе терапевтік мақсаттағы қоршаған ортаны түсірумен байланысты. Бұл ретте түсірілетін нысан адам аяғы жете бермейтін, тіпті қауіпті жерлерде орналасуы мүмкін. Екіншіден, виртуалдық әлемнің адам көзі жете бермейтін дүниелерді көрсетуге мүмкіндігі бар. Үшіншіден, көркем шығармалар мен әрқилы мақсаттағы нысандарды көрсетуде виртуалдық мүмкіндіктерді қолдануы арқылы біраз жетістіктерге жетуге болады. Бірақ, бұл әскери істе, архитектуралық жобаларда немесе медицинада, т.б. қолданғанда ғана ұтымды шығады. Мәселен, Джеймс Кэморонның «Титаник» атты деректі фильмінде су астына кеткен лайнер туралы зерттеушілер экспедициясының жұмысын көрсетеді. Фильмдегі кеме апаты болған жерді зерттеу «үлгісі» романтикалық ертегінің виртуалдық әлемін қалыптастырады, ал су астында қалған кеме уақыт пен адам жадынан біртіндеп алшақтап бара жатқан махаббат тарихының метафорасына айналады. Сонымен бірге, фильмде қолданылған виртуалдық және шынайы өмірдің көріністері бір кеңістікте тоғысады. Мұндағы виртуалдық әлем алыста қалған оқиғаның жаңғырығы немесе елес-сағым секілді емес, керісінше, ол дәл қазір жанымызда өтіп жатқандай сезім тудырады. Қазір осы деректі фильмнен үзінді көрейік.

7. Виртуалдық әлем: корреспонденттік және когеренттік теориялары

Реализмге қарсылық арқылы виртуалдық әлемді анықтаудың мүмкін еместігі екі түрлі пікірдің пайда болуына алып келді. Зерттеушілердің бір тобы «иллюзия» әлемінің өзінің дербес эстетикалық маңызы бар деді. Бұл пікірді ұстанғандардың қатарында америкалық зерттеуші Том Ганнинг болды. Ал енді тағы бір зерттеушілер «индекснің» декларативтік өлшеміне назар аударды. Бұл екі пікір де концептуалдық деңгейде кинематографиялық «реализм» туралы дәстүрлі ұғыммен қабыспайды. Өйткені, виртуалдық әлемдегі «шынайы өмір» индекс, әлдененің ізі немесе оған жасалған сілтеме ретінде емес, тұтас қоршаған орта ретінде қабылданады. Сондықтан, бұл корреспонденттік теориядан гөрі, когеренттік теорияға жақын екенін айтуымыз керек.

Түсініктірек болу үшін, корреспонденттік және когеренттік теориялар туралы айтып өтейік. Танымдық теорияда ақиқат туралы бірін бірі қарама қарсы корреспонденттік және когеренттік деп аталатын екі негізгі концепция бар. Ақиқаттың когеренттік (латын сөзі: байланыс, жалғасу, ұласу дегенді білдіреді) теориясы өзге ой-пікірлерге қарама-қайшы келмейтін ақиқатты растайтын концепция, ал корреспонденттік (ағылшын сөзінен шыққан: сәйкестік деген мағынаны білдіреді) теория деп кейбір ойлар ақиқатының өз зерттеу аясына, деректерге сәйкес келетіні туралы концепцияны айтады.

8. Виртуалдық әлемдегі диететикалық және диететикалық емес кеңістік, Александр Гэллоуэйдің тұжырымы

Нақты технологияның көмегімен пайда болатын виртуалдық әлем өз көрерменіне бағытталады. Бұл тұрғыдан оны классикалық кино формасына тән көз алдына елестете алатын шынайы өмірмен салыстыруға болады. Ал көз алдында елестете алатын шынайы өмір әдетте фильм нарративі немесе ойдан құрылған баяндау нәтижесінде пайда болатыны белгілі. Осы тұста тағы да диететикалық деген ұғымға назар аударуға тура келеді. Нарратив өз диететикалық кеңістігін қалыптастыратыны белгілі. Бұл көрерменге уақыттың үздіксіз өтіп жатқаны және кеңістіктің тұтастығы туралы сезім береді. Ал виртуалдық әлемде диететикалық кеңістік шарттылықтар мен ережелер жиынтығы арқылы қалыптасады. Олардың бірі диететикалық кеңістіктегі қатысушы немесе ойыншының тәнімен байланысты болып келеді. Сонымен бірге, ол бөлме немесе ойын залында, яғни экстра-диететикалық кеңістікте екенін ұмытпайды. Осы ретте заманауи жаңа медиа мен цифрлық мәдениет теориясының белгілі өкілдерінің бірі Александр Гэллоуэй былай деп тұжырым жасайды: «Видео-ойындарда диететикалық және диететикалық емес іс-әрекеттердің ара-жігін айыру оңайға соқпайды. Өйткені, сапалы үздіксіз ойынның мақсаты – бұл іс-әрекеттерді басқару кезінде бірде бір саңылау қалдырмау». Александр Гэллоуэй видео-ойынның ойыншысын «оператор» деп атайды. Оның пікірінше, ойын кезінде «оператордың» денесі, ойынды бақылауда ұстау және оның іс-әрекеттері



Кітап: Кино теориясы: ұғымдар арқылы тануға кіріспе

Дәріс: Цифрлық кино және виртуалдық әлем

Дәріс авторы: Назира Мұқышева

ойыншы мен оның алдындағы ойын аппаратын байланыстыратын қиялдағы әлемді қалыптастыру үшін экран бетінде бір жерде тоғысады. Олай болса, виртуалдық әлем тән және сезінумен тікелей байланысты. Нәтижесінде, компьютердегі ойын кеңістігі үш өлшемді ортаға айналады. Сондықтан, экрандағы көріністер оның алдында болған нысандар немесе репрезентацияның нәтижесінде емес, осы үшөлшемді орта үлгісі бойынша түрленіп, өзгеріп отырады. Ертеректегі технологияның көмегімен пайда болатын репрезентациялық көріністермен салыстырғанда, компьютер ішіндегі виртуалдық кеңістіктің рендерингі (компьютерлік бағдарлама арқылы белгілі бір көріністерді алатын процесс) тікелей жүзеге аспайды.

Сонымен, құрметті көрермен, бүгінгі дәрісімізде цифрлық кино дәуірінің қай фильмнен басталғанын, виртуалдық әлем және оның ерекшеліктерін, виртуалдық әлемдегі диетикалық және диетикалық емес кеңістікті, Александр Гэллоуэйдің виртуалдық кеңістік туралы тұжырымдарын, теоретиктер Шон Кабит пен Лев Мановичтің цифрлық кино туралы теориялық көзқарастарын, т.б. қарастырдық. Цифрлық киноға қатысты теориялық мәселелерді келесі дәрістерімізді әрі қарай жалғастыратын боламыз. Келесі кездескенше қош-сау болыңыздар.

Негізгі терминдер: нарратив, мультфильм, цифрлық кино, аналогтік кино, репрезентация, презентация, классикалық кино, метафора, фотография, көркемсуретті фильм, кино теориясы, цифрлық фильм, виртуалдық әлем, медиа конвергенциясы, гибридік медиум, цифрлық бағдарламалық қамтамасыз ету, техника, технология, аппарат, фильм, интерфейс, пиксель, вектор, когеренттік теория, корреспонденттік теория, рендеринг

Дәріс тақырыбы бойынша қосымша әдебиет:

1. Эскенази Ж.-П. Кино, новые технологии и социальные диспозиции // Экранная культура. Теоретические проблемы / под ред. К. Разлогова. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2012
2. 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
3. Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. – М., Екб.: Кабинетный ученый, 2014
4. Делёз Ж. Кино. Кино 1 Образ-движение. Кино 2 Образ-времени. – М.: Ад Маргинем, 2004
5. Бергер Джон. Искусство видеть. – СПб.: Клаудберри, 2012
6. Майклсон А. Покажи твой шрамы: массовая культура и Gesamtkunstwerk / Перевод с английского Н. Цыркун // Киноведческие записки, 2003, № 62
7. Беньямин В. Учение о подоби. Медиаэстетические произведения. – М.: РГГУ, 2012
8. Львов М. Цифровые кинопроекторы // MediaVision, 2012