

## Культура и искусство

*Правильная ссылка на статью:*

Рахманкулов Б.М. Промпт как новый элемент киноязыка, или как Sora может изменить будущее цифрового кино? // Культура и искусство. 2025. № 2. С.138-150. DOI: 10.7256/2454-0625.2025.2.70171 EDN: AVONZC URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=70171](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70171)

**Промпт как новый элемент киноязыка, или как Sora может изменить будущее цифрового кино?****Рахманкулов Богдан Марсельевич**

ORCID: 0009-0008-0147-7878

аспирант, кафедра рекламы и связей с общественностью, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, 18

✉ bogdan.rakhmankulov@gmail.com

Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"**DOI:**

10.7256/2454-0625.2025.2.70171

**EDN:**

AVONZC

**Дата направления статьи в редакцию:**

20-03-2024

**Дата публикации:**

04-03-2025

**Аннотация:** Предметом исследования статьи является влияние генеративных нейросетей на индустрию кино и производство аудиовизуального контента. В качестве объекта исследования рассматривается нейросеть Sora, созданная компанией OpenAI для генерации видеоконтента на основе текстовых запросов – промптов. Автор статьи обсуждает потенциальное применение искусственного интеллекта в разработке новых подходов к визуальному нарративу, а также затрагивает вопросы, связанные с авторством и креативностью. Помимо этого в статье раскрывается перспектива включения промпта как нового элемента киноязыка, что, в свою очередь, способно радикально трансформировать киноиндустрию, предоставляя режиссерам и сценаристам уникальные инструменты для реализации своих творческих концепций. Автор утверждает, что такой подход к созданию аудиовизуального контента позволит деятелям

кино больше экспериментировать и проявлять свою креативность, преодолевая прежние экономические и технические ограничения. В статье проанализированы уже существующие эксперименты с искусственным интеллектом в кинематографе. Описаны работы «Мгновение ока» и «Спасибо, что не отвечаешь», отличающиеся характерным для ранних версий нейросетей «гротескным» качеством визуализации и наличием цифровых артефактов. Также подчеркивается, что в контексте быстрого развития технологий следует ожидать скорого преодоления этих недостатков. Статья посвящена крайне актуальной проблеме – взаимоотношениям искусственного интеллекта и креативного мышления человека при создании аудиовизуального контента. В работе поднимаются как темы кинематографической эстетики XXI века, так и анализируется актуальный и еще не введенный в научный оборот материал. Автор статьи приходит к выводу, что интеграция искусственного интеллекта в процесс создания кино открывает новые возможности для экспериментов в индустрии кино, трансформируя не только методы создания контента, но и само представление о киноязыке. При этом подчеркивается, что для гармоничного развития будущего кинематографа критически важно найти баланс между человеческим творчеством и машинными алгоритмами, обеспечивая защиту интеллектуальной собственности и этичное использование новых технологий.

### **Ключевые слова:**

нейросети, искусственный интеллект, цифровое кино, генеративное искусство, Sora, промпт, киноязык, новые медиа, генеративные нейросети, цифровая культура

### **Введение**

Кинематограф прошел долгий путь развития от первых «движущихся картинок» до современных блокбастеров с их сложными спецэффектами и глубокими нарративами. В основе этого искусства лежит киноязык. С точки зрения семиотики любой язык традиционно понимается как «естественно возникшая в человеческом обществе и развивающаяся система облеченных в звуковую форму знаковых единиц, способная выразить всю совокупность понятий и мыслей человека, предназначенная прежде всего для целей коммуникации» [\[1, с. 652\]](#). Язык кино не является исключением. К. Э. Разлогов отмечает, что кинематограф представляет собой «звукозрительное отражение мира, особым образом структурированное с целью коммуникации, то есть является определенной знаковой системой, аудиовизуальным «языком», а его своеобразие заключается в том, что он «использует в своих проявлениях знаки самой действительности, так называемые культурные коды» [\[2, с. 16\]](#). Ключевые элементы киноязыка, такие как кадр и мизансцена, крупность планов и монтаж, движение камеры, цвет и свет, шумы и музыка, были разработаны и совершенствовались на протяжении многих десятилетий. Они образуют сложную систему, с помощью которой кинематографисты могут воздействовать на эмоции зрителя, передавать определенные заложенные автором идеи и создавать художественные миры.

С появлением искусственного интеллекта (ИИ) и его интеграцией в процесс создания фильмов начинается новая эра в киноискусстве. ИИ открывает перед деятелями кино возможности, о которых раньше можно было только мечтать – от автоматизации рутинных задач до генерации уникального контента. Так, нейросети уже давно зарекомендовали себя в качестве помощников в создании цифровых спецэффектов и улучшении графики.

По словам специалиста по визуальным эффектам Тима Уэббера, обладателя премии Оскар за лучшие визуальные эффекты («Гравитация»), технологии искусственного интеллекта заложены во многие инструменты кинопроизводства, однако используются они исключительно для «более быстрого достижения творческого результата» [3]. Другими словами, искусственный интеллект и нейросети пока не заменяют человека-творца, а лишь помогают ему в достижении творческих идей. Вопрос о том, наступит ли момент, когда ИИ сможет полностью управлять креативными процессами, остается открытым и вызывает оживленные дискуссии среди философов, искусствоведов и культурологов. И. Г. Шестакова приходит к выводу, что пока «в тандеме человек-компьютер вклад человека – креативная составляющая, вклад компьютера – расчет», однако, учитывая колоссальную скорость развития технологий, мы приходим к тому, что необходимость в человеческом разуме для каких бы то ни было существенных задач пропадает [4, с. 58]. Современные тенденции показывают, что искусство, созданное с помощью нейросетей, открывает новые горизонты в художественной практике, делая технологии не просто инструментом, но и полноценным участником творческого процесса. Это подтверждается исследованиями других авторов, таких как Л. З. Манович [5], М. А. Степанов [6], Т. Е. Фадеева [7], А. А. Дружинина [8], которые отмечают роль художников генеративного искусства в развитии культурологических исследований и стимулировании междисциплинарного сотрудничества. Но данная статья раскрывает еще одно направление использования искусственного интеллекта – вклад в развитие современной социокультурной среды через расширение возможностей киноязыка. ИИ становится катализатором создания новых форм визуального нарратива, обогащая культурный ландшафт и предоставляя новые инструменты для исследования многообразия человеческого опыта. Это не только позволяет переосмыслить традиционные подходы к созданию кино, но и открывает двери для инклюзивного и многостороннего диалога в культурной сфере, предлагая новые перспективы для понимания социокультурных процессов в цифровую эпоху. Научная новизна данного исследования заключается не только в анализе потенциала полной автоматизации процесса создания кино, где искусственный интеллект переходит от роли помощника к роли полноценного создателя, но и в обозначении практического применения этих технологий. Это открывает безграничные возможности для экспериментов с нарративом, визуальным стилем и реализацией практически любых идей, которые ранее были ограничены техническими и финансовыми возможностями производства. Так, практическое применение результатов исследования может затрагивать области от разработки новых форм обучения кинематографии до создания фильмов с неограниченным визуальным и нарративным потенциалом, доступного широкому кругу кинематографистов без значительных вложений в производственный процесс. Это также предполагает новый виток развития индустрии виртуальной реальности, где сценарии и визуализации могут создаваться в ответ на взаимодействие пользователя. Кроме того, важным аспектом практического применения является разработка этических и юридических рамок использования ИИ в кинопроизводстве, что требует глубокого понимания взаимодействия между человеком и искусственным интеллектом в процессе творчества.

### **Нечеловеческая креативность**

Современная креативная индустрия демонстрирует растущее внедрение генеративных нейросетей, вызывая дискуссии о природе креативности, традиционно воспринимаемой как исключительно человеческое качество. Все большее обсуждение *нечеловеческой креативности* в отрасли говорит о том, что следуют ожидать и трансформации

представлений о ней. Если раньше креативность была исключительно индивидуальной человеческой характеристикой, то теперь можно рассматривать ее как коллективный процесс, в котором Человек и машина действуют в симбиозе [\[9\]](#). Исторический контекст такого взаимодействия сам по себе не нов. Всегда стоял вопрос о роли машины в жизни человека, но теперь он эволюционировал в противоположный – вопрос о роли человека в мире технологического доминирования [\[4, с. 46\]](#).

Сегодня мы стоим на пороге кардинальных изменений и в области кинематографа. Кроме уже нашумевших генеративных нейросетей, способных создавать киноплакаты, делать раскадровки и писать сценарии, на рынке появился новый инструмент будущего цифрового кино – нейросеть от компании OpenAI, способная генерировать видео по текстовому подсказкам, – *Sora*. Технология предлагает перспективу демократизации процесса создания фильмов, открывая возможности для малых производственных команд производить контент, способный конкурировать с продукцией крупных студий, тем самым расширяя границы традиционного кинопроизводства и предоставляя новые инструменты для креативного выражения. Уже сейчас это подтверждается на практике – режиссер и продюсер Тайлер Перри планировал расширение собственной киностудии стоимостью 800 миллионов долларов, однако после релиза *Sora* заявил о приостановлении работ на неопределенный срок в целях экономической целесообразности: «Мне больше не нужно ездить по локациям. Если я захочу оказаться в заснеженном Колорадо, я напишу это в тексте. Если мне нужна сцена на Луне, это тоже будет текст, а искусственный интеллект сгенерирует мне все, что нужно. Я могу просто сидеть в офисе и делать все с компьютера, это шокирует. Я обеспокоен тем, что в ближайшем будущем будет потеряно много рабочих мест» [\[10\]](#). Вместе с возможностями приходят и новые вызовы: как прикладные (сокращение рабочих мест и замена специалистов искусственным интеллектом), так и более глубокие вопросы авторства, оригинальности и этические дилеммы вокруг использования машинного обучения в творческих процессах.

### **Споры вокруг генеративных нейросетей**

Споры по поводу применения искусственного интеллекта в искусстве и культуре идут уже многие годы, но обычно они оставались в рамках профессионального круга. С усовершенствованием генеративных моделей ИИ эти дискуссии стали множиться в геометрической прогрессии. Одним из последних громких скандалов среди кинематографистов стало применение ChatGPT в написании сценариев. Чат-бот, способный генерировать целые сценарные блоки на основе простых подсказок пользователя, привел к забастовке Гильдии сценаристов США. Кинематографисты становятся все более уязвимыми от искусственного интеллекта, поскольку для студий автоматизированное производство – путь к уменьшению затрат и увеличению прибыли. Эффективность искусственного интеллекта в создании сюжетных линий и написании сценариев в короткие сроки представляет значительное преимущество по сравнению с более затратными традиционными методами. Но пока это все еще невозможно: ChatGPT не может полностью заменить человеческое творчество и глубину мысли, необходимые для создания историй, которые затрагивают эмоции и чувства на глубоком уровне. Хотя он может генерировать тексты, основываясь на заданных параметрах, искусственный интеллект все еще ограничен в своей способности понимать нюансы человеческого опыта и культурные контексты, что критически важно для создания значимого кинематографического произведения. Дискуссии о применении ИИ в кинематографе и других областях искусства подчеркивают необходимость баланса между технологическими инновациями и сохранением человеческой уникальности в творческом

процессе. Здесь и важна та самая коллективная креативность, о которой писал М. А. Степанов: «В центре внимания современного медиаискусства – не столько научные и технологические возможности и их эксплуатация, сколько внимание к нашему существованию как множеству обществ и существ, человеческих и нечеловеческих, и возможности иметь будущее» [\[11, с. 93\]](#). Коллaborация между творческими способностями человека и вычислительными мощностями искусственного интеллекта открывает новые горизонты для инноваций и экспериментов. Это взаимодействие позволяет объединить глубину человеческого понимания эмоций, культурных контекстов и сюжетных арок с эффективностью и скоростью ИИ в обработке и генерации контента. Но вместе с этими возможностями появляются новые вопросы. Может ли быть так, что мы становимся свидетелями стремительного разрушения традиционного кинематографа? Не получится ли так, что человеческое творчество будет затмеваться эффективностью и простотой машин? Профильные специалисты могут оказаться без работы только по тому, что их заменит искусственный интеллект, а само генеративное кино может подорвать традицию внутреннего диалога между творцами, которая обогащала кинематографическое искусство на протяжении всего времени [\[12\]](#).

Другим важным вопросом использования генеративных нейросетей (для работы как с текстом, так и аудиовизуальным контентом) является стилизация сгенерированного материала. Так, можно «обучить» искусственный интеллект стилю конкретных авторов, что позволит генерировать новые произведения, имитирующие характерные особенности их творчества. Потенциал злоупотребления такой возможностью очевиден и поднимает важные вопросы об этических и юридических аспектах авторского права и интеллектуальной собственности. Существует необходимость в разработке четких нормативных рамок, которые могли бы регулировать использование таких технологий, защищая права авторов и предотвращая неправомерное использование их творчества. Крайне важно сохранять прозрачность в отношении ресурсов, которые используются для обучения нейросети, но пока ни *Sora*, ни *ChatGPT*, ни другие генеративные модели этого не обеспечивают [\[13, с. 11-14\]](#). И тем не менее баланс между инновациями и защитой интеллектуальной собственности становится ключевым вызовом в эру цифровизации искусства.

### **Новый элемент киноязыка – текстовая подсказка**

По утверждениям разработчиков *Sora*, нейросеть «может создавать реалистичные и фантастичные сцены по текстовым подсказкам» [\[14\]](#). Предполагается, что в случае ее полной интеграции в кинопроизводство текстовые подсказки (промпты) могут стать новым элементом киноязыка. Это, в свою очередь, способно радикально трансформировать кинематографическую индустрию, предоставляя режиссерам и сценаристам уникальные инструменты для реализации творческих концепций.

Промпты – это текстовые запросы, которые преобразуются искусственным интеллектом в детализированные визуальные образы и сцены. С их помощью режиссеры и сценаристы могут экспериментировать с сюжетами, персонажами и декорациями, преодолевая прежние ограничения, связанные с производственным бюджетом и техническими возможностями. В результате реализация фантастических миров или точное воссоздание исторических периодов станет значительно проще и доступнее.



Рисунок 1. Кадр из сгенерированного видео по текстовому запросу «Исторические кадры Калифорнии времен золотой лихорадки» (англ. Historical footage of California during the gold rush)

Как уже отмечалось, генерация контента по текстовому запросу является устоявшейся практикой в сфере креативных индустрий. Специалисты активно пользуются генеративными моделями, способными преобразовывать тексты в изображения (Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion) и работать в диалоговом режиме на естественном языке, отвечая на вопросы и даже создавая художественные тексты (ChatGPT). Однако Sora представляет собой не просто инструмент творчества. Старший научный сотрудник NVIDIA Джим Фан характеризует новую нейросеть как «симулятор реальных и фантастических миров» [15], предлагающий глубокое понимание и моделирование мира, что выходит за рамки обычной генерации контента. В ответ на запрос «Фотореалистичное видео крупным планом двух пиратских кораблей, сражающихся друг с другом, пока они плывут внутри чашки кофе», Sora генерирует 15-секундный видеоролик с высокой детализацией и элементами 3D-графики. Эта нейросеть автоматически моделирует движение жидкостей и реалистично определяет траектории объектов, адаптирует крупность кадров и планы для достижения оптимального визуального восприятия, включая применение эффекта tilt-shift для создания иллюзии миниатюризации сцены.



Рисунок 2. Кадр из сгенерированного видео по текстовому запросу «Фотореалистичное видео крупным планом двух пиратских кораблей, сражающихся друг с другом, пока они плывут внутри чашки кофе» (англ. Photorealistic closeup video of two pirate ships battling each other as they sail inside a cup of coffee)

Кроме того, *Sora* позволит визуализировать идеи и концепции, которые сложно или даже невозможно было бы реализовать традиционными методами. Это открывает двери для новых визуальных стилей и нарративных техник, расширяя границы кинематографического языка и предлагая зрителям уникальный визуальный опыт. Однако это же ставит и вопрос о роли автора в кинопроизводстве. В мире, где машина может создавать визуальный контент на основе текстовых запросов, определение авторства и творческого вклада становится более сложным. Это вызывает необходимость в новом понимании креативных процессов и отношений между Человеком и машиной в контексте кинематографа.

### Будущее кино будет сгенерировано?

Потенциальные дискуссии вокруг новой нейросети *Sora* также будут затрагивать эти вопросы. Может ли или должен ли искусственный интеллект создавать полноценные фильмы? До недавнего времени этот вопрос даже не стоял, но затем появились генеративные модели, преобразующие текст в видео. Ранние версии таких моделей могли сгенерировать визуальный контент длительностью в несколько секунд – так стали появляться первые ИИ-фильмы. Конечно, до сих пор это можно отнести разве что к экспериментальному кинематографу. В таких работах мы видим массу артефактов, непоследовательность кадров, различия по стилю и многие другие цифровые дефекты. Скорее это не кино, а видео-арт часто с нелинейным сюжетом и без внятного повествования. Так, в начале 2023 года автором данной статьи была сгенерирована серия односекундных эпизодов с помощью китайской генеративной модели *ModelScope* под общим названием «Мгновение ока». Все эпизоды символизируют разные аспекты жизни, смерти и возрождения и предлагают зрителям аллегорический и визуальный опыт, позволяя интерпретировать каждую секунду по-своему. Визуальная составляющая «Мгновения ока» характеризуется использованием разных цветовых схем и композиций, чтобы передать эмоции и идеи, которые содержатся в каждом эпизоде [\[16\]](#). Такой подход к созданию контента с использованием ИИ уже на начальном этапе не только демонстрирует технические возможности современных генеративных моделей, но и открывает новые перспективы для исследования глубоких философских и эстетических тем через кинематограф.



Рисунок 3. Кадры всех эпизодов «Мгновения ока»

Еще один пример – короткометражный фильм Пола Трилло «Спасибо, что не отвечаешь», сгенерированный в более продвинутой генеративной нейросети Runway Gen-2 [17]. В отличие от работы ModelScope, здесь куда меньше характерных для нейросетей артефактов и неточностей, однако назвать кадры фотореалистичными и высоко детализированными по-прежнему нельзя. Тем не менее такое сгенерированное кино обладает особой кинематографической эстетикой, характерной для ранних работ нейросетей по генерации статичных изображений (Midjourney, DALL-E и другие). Это именно то, что делает картину уникальной. Сегодня Midjourney и DALL-E шагнули вперед, их генерации уже достаточно фотореалистичны, а машинных ошибок («багов») в контенте все меньше. Значит, и нейросети для генерации аудиовизуального контента тоже до этого очень скоро дойдут. Впрочем, Sora, про которую мы уже много говорили, сильно приблизилась к действительно кинематографическому качеству. Разработчики из OpenAI отмечают, что в сгенерированном видеоконтенте есть проблемы с отрисовкой движения ног людей и животных, также модель пока может путать пространственные детали (например, право и лево) и тяжело справляется с точным описанием событий, которые происходят в течение времени. Но все это только на стадии бета-тестирования. В контексте быстрого развития технологий можно ожидать, что все недостатки будут преодолены в обозримом будущем. Учитывая темпы прогресса в области искусственного интеллекта, эволюция генеративных моделей обещает достижение уровня фотореализма и кинематографической детализации, которые сделают их неотличимыми от реального видеоконтента. Это открывает новые горизонты для экспериментов в кинематографе и предлагает перспективы для еще более тесного взаимодействия между технологиями ИИ и творческим процессом.



Рисунок 4. Кадр из фильма «Спасибо, что не отвечаешь»

### Заключение

Интеграция технологии Sora и аналогичных инструментов на основе искусственного интеллекта в кинопроизводство открывает новые горизонты для креативной индустрии, трансформируя не только методы создания контента, но и само представление о киноязыке. Промпт, как его возможный будущий элемент, предоставляет уникальную возможность для экспериментирования с нарративами и визуализацией, демократизируя процесс творчества и делая его доступным широкому кругу создателей. Это обещает революцию в индустрии, авторстве и производстве контента, выдвигая на первый план

творческий симбиоз Человека и машины. Еще в середине 2010-х Т. Эльзессер и М. Хагенер отмечали, что цифровизация приведет к тому, что «в ближайшее десятилетие теория кино изобретет себя заново, несмотря на то, что кино – каким мы знали его на протяжении первых 100 лет его истории – продолжает существовать в виде «изнутри-наружу», как хозяин нового «паразита»» [18]. С появлением новых генеративных технологий необходимость в «изобретении себя заново» становится еще более актуальной для индустрии. Ведь вместе с возможностями появляются вопросы о будущей роли человека в творчестве, необходимости баланса между инновациями и защитой интеллектуальной собственности, а также об этических и юридических аспектах использования ИИ в искусстве. Основные кризисы могут развернуться во взаимодействии ключевых элементов кинопроизводства, таких как сценарий, операторская работа, взгляд режиссера и игра актеров, подчеркивая значимость синергии между человеческим и нечеловеческим. Будущее кинематографа будет определяться на стыке технологических инноваций и философских размышлений о природе творчества и культурной ценности искусства, подчеркивая важность коллaborации и взаимопонимания между человеком и искусственным интеллектом для преодоления вызовов и использования возможностей, предоставляемых этим новым рубежом.

## Библиография

1. Арутюнова Н. Д. Язык // Русский язык. Энциклопедия. М., 1997. 704 с.
2. Разлогов К. Э. Строение фильма: некоторые проблемы анализа произведений экрана: сб. ст. / Сост., ред. К. Разлогов. М.: Радуга, 1985. 279 с.
3. Hogg T. Putting the AI in the Animation Industry. URL: <https://www.vfxvoice.com/putting-the-ai-in-the-animation-industry> (дата обращения: 24.02.2024).
4. Шестакова И. Г. Человек и машина между вычислением и творчеством // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2017. № 1. С. 46–61.
5. Arielli E., Manovich L. AI-aesthetics and the anthropocentric myth of creativity // Nodes. 2022. № 19. Р. 16.
6. Степанов М. А. Деавтономия постчеловеческого воображения: новые направления в теории искусства // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2022. № 12. С. 663–673.
7. Фадеева Т. Е. «Союз» художника с нечеловеческим агентом – утопия или рабочая модель художественного производства? // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. 2023. № 88. С. 108–115.
8. Дружинина А. А. Художник и нейросеть: симбиоз будущего? // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда // Вестник РГХПУ. 2023. № 3. С. 39–64.
9. Степанов М. А. Креативные индустрии и искусственный интеллект: контуры будущего // Медиа в современном мире. 62-е Петербургские чтения: сб. ст. СПб.: Медиапапир, 2023. С. 213–214.
10. Kilkenny K. Tyler Perry Puts \$800M Studio Expansion on Hold After Seeing OpenAI's Sora: "Jobs Are Going to Be Lost". URL: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/tyler-perry-ai-alarm-1235833276> (дата обращения: 24.02.2024).
11. Степанов М. А. Стратегии искусства новых медиа: к постчеловеческому воображению // Международный журнал исследований культуры. 2021. С. 92–102.
12. Quiroga E. Toward Solipsism: The Emergence of Sora and Other Video Generation AIs in Audiovisual. 2024. URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24875.00802> (дата обращения: 24.02.2024).

27.02.2024).

13. Karaarslan E., Aydin Ö. Generate Impressive Videos with Text Instructions: A Review of OpenAI Sora, Stable Diffusion, Lumiere and Comparable Models // TechRxiv. 2024. URL: <https://doi.org/10.36227/techrxiv.170862194.43871446/v1> (дата обращения: 02.03.2024).
14. Creating video from text. URL: <https://openai.com/sora> (дата обращения: 24.02.2024).
15. Edwards B. OpenAI collapses media reality with Sora, a photorealistic AI video generator. URL: <https://arstechnica.com/information-technology/2024/02/openai-collapses-media-reality-with-sora-a-photorealistic-ai-video-generator/2> (дата обращения: 24.02.2024).
16. Рахманкулов Б. М. Отражение и переосмысление реальности генеративными нейросетями: анализ видеоарта, сгенерированного диффузионной моделью ModelScope // X Международная научно-методологическая конференция «Селивановские чтения: Культура и антикультура»: сб. ст. Тюмень: ТИУ, 2023. С. 228–233.
17. Chayka K. An A.I.-Generated Film Depicts Human Loneliness, in "Thank You for Not Answering". URL: <https://www.newyorker.com/culture/screening-room/an-ai-generated-film-depicts-human-loneliness-in-thank-you-for-not-answering> (дата обращения: 24.02.2024).
18. Elsaesser T., Hagener M. Film Theory: An Introduction through the Senses. New York : Routledge, 2015. 246 р.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Культура и искусство» автор представил свою статью «Промпт как новый элемент киноязыка, или Как Sora может изменить будущее цифрового кино?», в которой проведен анализ потенциала применения продуктов нейросетей в современном кинематографе.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что с появлением искусственного интеллекта и его интеграцией в процесс создания фильмов начинается новая эра в киноискусстве. Искусственный интеллект открывает перед деятелями кино возможности, о которых раньше можно было только мечтать — от автоматизации рутинных задач до генерации уникального контента. Нейросети, как отмечает автор, уже давно зарекомендовали себя в качестве помощников в создании цифровых спецэффектов и улучшении графики. Однако автор видит в данной ситуации не только новые возможности, но и новые вызовы: как прикладные (сокращение рабочих мест и замена специалистов искусственным интеллектом), так и более глубокие вопросы авторства, оригинальности и этические дилеммы вокруг использования машинного обучения в творческих процессах.

Актуальность исследования обусловлена тем, что цифровые технологии, проникшие в основные составляющие сферы культуры, не могут не влиять на формирования нового культурного опыта, кардинально меняя поведенческие и культурные предпочтения.

Цель исследования заключается в рассмотрении потенциала нейросети Sora в формировании нового этапа развития индустрии кинопроизводства.

Методологической основой является комплексный подход, включающий как общенаучные методы анализа и синтеза, так и социокультурный и философский анализ. Эмпирической базой послужили видеопродукты, сгенерированные нейросетями по текстовому запросу.

К сожалению, автором не выполнен анализ степени научной проработанности проблематики, вследствие чего затруднительно сделать заключение о научной новизне

именно данного исследования ввиду того, что в современном научном дискурсе имеется достаточное количество работ, посвященных роли искусственного интеллекта в формировании современной социокультурной сферы. Открытым остается вопрос и о практическом применении результатов исследования.

Анализируя современную неоднозначную ситуацию с применением генеративных нейросетей в киноиндустрии, автор отмечает увеличивающийся масштаб дискуссий, вышедших за рамки профессионального круга. С одной стороны, нельзя не отметить экономическую эффективность применения искусственного интеллекта в создании спецэффектов, генерировании основных сюжетных линий в короткие сроки. С другой, искусственный интеллект все еще ограничен в своей способности понимать нюансы человеческого опыта и культурные контексты и не может полностью заменить человеческое творчество и глубину мысли. Искусственный интеллект нельзя обучить стилю конкретных авторов. Злоупотребление возможностями генеративных нейросетей повлекут за собой проблемы этического и юридического характера в сфере авторского права и интеллектуальной собственности.

С точки зрения автора, интеграция технологии *Sora* и аналогичных инструментов на основе искусственного интеллекта в кинопроизводство открывает новые горизонты для креативной индустрии, трансформируя не только методы создания контента, но и само представление о киноязыке. Промпт, как его возможный будущий элемент, предоставляет уникальную возможность для экспериментирования с нарративами и визуализацией, демократизируя процесс творчества и делая его доступным широкому кругу создателей. Данные процессы повлекут революцию в индустрии, авторстве и производстве контента, выдвигая на первый план творческий симбиоз человека и машины.

Будущее кинематографа автор видит в синтезе технологических инноваций и философских размышлений о природе творчества и культурной ценности искусства, подчеркивая важность коллaborации и взаимопонимания между человеком и искусственным интеллектом для преодоления вызовов и использования возможностей, представляемых этим новым рубежом.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье. Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала применения современных технологий в сфере киноиндустрии представляет несомненный научный и практический культурологический интерес и заслуживает дальнейшего изучения.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составила 14 источников, в том числе и иностранных, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанных недостатков. Кроме того, текст статьи нуждается в корректорской правке, так как содержит орфографические

ошибки (например, «не смотря»).

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

Предмет исследования в представленной для публикации в журнале «Культура и искусство» статье («Промпт как новый элемент киноязыка, или Как Sora может изменить будущее цифрового кино?») автор конкретно указал в заголовке («промпт как новый элемент киноязыка»). А объект исследования представлен в заголовке одним из проблемных вопросов актуального дискурса теоретиков и практиков кинематографа («Как Sora может изменить будущее цифрового кино?»), — тем самым автор указывает, что область этого специального дискурса является объектом исследования.

Помимо того, что автор определяет «промпт» как текстовый запрос, преобразующийся «искусственным интеллектом в детализированные визуальные образы и сцены», с помощью которого «режиссеры и сценаристы могут экспериментировать с сюжетами, персонажами и декорациями, преодолевая прежние ограничения, связанные с производственным бюджетом и техническими возможностями», он размышляет о том, как изменит этот инструмент кинотворчества творческий процесс в целом, и приходит к выводу, что технологии на основе искусственного интеллекта (ИИ) открывают в кинопроизводстве «новые горизонты ..., трансформируя не только методы создания контента, но и само представление о киноязыке». В этом контексте промпт рассмотрен автором как один из наиболее перспективных инструментов экспериментирования с нарративами и визуализацией в кинематографе, революционно демократизирующий творческий процесс, существенно расширяющий круг создателей фильмов, вплоть (что выглядит вполне вероятным допущением) до исключения Человека из творческого процесса в принципе, при условии, что ИИ когда-то станет способным самостоятельно генерировать продукт, визуально не отличимый от результатов человеческого интеллектуального труда. Уже современные генеративные возможности нейросетей, по мнению автора, обещают в обозримой перспективе «революцию в индустрии, авторстве и производстве контента, выдвигая на первый план творческий симбиоз Человека и машины».

Сильной стороной исследования является обращение автора, помимо научной литературы, к конкретному эмпирическому материалу (сгенерированному контенту), включая результаты экспериментов самого автора. Отдельные кадры таких экспериментов представлены в иллюстрациях (рисунках), что позволяет читателю включиться в их визуальный анализ (осмотр). В целом, совокупность представленных автором аргументов, не оставляет сомнений в справедливости его оценки ближайшей перспективы — в «изобретении себя заново» киноиндустрии при помощи новых генеративных технологий.

Таким образом, предмет исследования раскрыт автором на достаточном для публикации в научном журнале теоретическом уровне, и представленная статья может быть рекомендована к публикации.

Методология исследования раскрывается автором по мере обзора актуальной теоретической дискуссии и опирается на проспективный анализ тенденций развития креативных практик в киноиндустрии, усиленный компаративным анализом тенденций в машинном обучении и качественным анализом эмпирического материала, включая результаты эксперимента самого автора. Авторский методический комплекс подчинен общетеоретическим методам сравнения и обобщения. Несмотря на то, что автор

избегает необходимости строгой формализации программы исследования во введении, она ясно просматривается в логике изложения полученных результатов. Использованный автором инструментарий релевантен решаемым научно-познавательным задачам. Выводы автора логически верифицируются и не вызывают сомнений.

Актуальность выбранной темы автор поясняет тем, что с появлением ИИ «и его интеграцией в процесс создания фильмов начинается новая эра в киноискусстве», приводя доводы из конкретной творческой практики. Безусловно, как отмечает автор, связанные с развитием новейших цифровых технологий революционные изменения киноязыка и его инструментальных средств поднимают острые этические и юридические вопросы. Тематика статьи, таким образом, чрезвычайно актуальна и своевременна.

Научная новизна исследования, по мнению автора, заключается «в анализе потенциала полной автоматизации процесса создания кино, где искусственный интеллект переходит от роли помощника к роли полноценного создателя», а также в раскрытии тенденций практик применения интенсивно развивающихся технологий ИИ. Авторский вклад в актуальную дискуссию состоит в том, что рассмотрен аспект безграничного расширения возможностей экспериментов с кинонarrативом, визуальным стилем и реализацией творческих идей, «которые ранее были ограничены техническими и финансовыми возможностями производства». Практическая ценность исследования касается перспектив разработки и совершенствования форм обучения кинематографии, а также применения новейших средств в творческом процессе создания фильмов, что непосредственно влияет на расширение визуального и нарративного потенциала киноязыка. Кроме того, автор акцентирует внимание читателя на проблематике разработки «этических и юридических рамок использования ИИ в кинопроизводстве, что требует глубокого понимания взаимодействия между человеком и искусственным интеллектом в процессе творчества».

Стиль текста автором выдержан исключительно научный. Структура статьи ясно отражает логику изложения результатов научного поиска.

Библиография хорошо раскрывает проблемную область исследования, её описание не нарушает стилистических норм редакции и ГОСТа.

Апелляция к оппонентам вполне корректна и достаточна, автор ставит острые вопросы для продолжения специальной дискуссии.

Безусловно, статья представляет интерес для читательской аудитории журнала «Культура и искусство» и может быть рекомендована к публикации.