

## ИНОВАЦИИТЕ В КИНОТО И ТЕЛЕВИЗИЯТА ПРЕЗ ПОСЛЕДНОТО ДЕСЕТИЛЕТИЕ

Десислава Бакърджиева

*Университет по библиотекознание и информационни технологии*

**Резюме:** Настоящата статия разглежда иновациите в киното и телевизията през последното десетилетие, като обръща внимание на най-характерните особености в процесите на реализация и технологичните нововъведения. Пандемията от COVID-19 промени живота ни и го направи тясно свързан с технологиите, интернет и най-вече с разработването на компютърни програми. В света на киното все по-често се използват дигиталните технологии и изкуственият интелект ИИ (AI)<sup>1</sup> за обработка на заснетия филмов материал. Този внезапен, принудителен дигитален преход незабавно се прояви във всички сфери на живота и в частност в киното и телевизията.

**Ключови думи:** кино, телевизия, иновативни технологии, стрийминг платформи.

### Въведение

През март 2020 г. целият свят е в локдаун и това се отразява пагубно в много сфери на живота и икономиката. Филмовото производство също е поставено на пауза, бюджетите за заснемане се увеличават многократно поради необходимостта да се спазват множество ограничения, технологиите се адаптират за най-различните стрийминг платформи и повечето филмопроизводители преминават изцяло на дигитални носители. Цялото човечество започва дистанционен начин на живот, преминава и към т.нар. „екранен живот“. По-голямата част от бизнеса, образованието и дори социалните дейности използват Zoom като средство за комуникация. Иновациите и съвременните технологии, от друга страна, опростяват живота на всички, участващи в създаването на филми, предоставят много по-бърз процес на реализация и достъп до крайния потребител – зрителя [1]. Донякъде това се отразява на качеството на филмите и сериалите. За известен период има отлив от киносалоните и възход на стрийминг платформите.

**Целта** на статията е да се изследва въздействието на съвременните технологии в телевизията и киното. Да се проследят и онагледят последните разработки и иновации във филмовата и телевизионната индустрия, както и трансформациите и взаимодействията. Да се зададат бъдещи модели на развитие.

### **Методология**

Метод на наблюдение, системен анализ, приложение на метода на аналогията за идентифициране на връзките и взаимодействията в съвременната информационна и технологична среда.

### **Изложение**

През последното десетилетие филмовата и телевизионната индустрия претърпяват забележителна трансформация, водена от технологичния напредък. Промените в предпочитанията на публиката и непрекъснато развиващата се среда позволяват на много творци по-лесно и с много по-малко финансови средства, техника, снимачен екип да реализират своите проекти. От възхода на дигиталните ефекти до появата на стрийминг платформите изживяването в киното се развива значително. Само допреди десет години домашното кино е лукс, който малцина могат да си позволят. Днес всеки може да се наслади на хитови заглавия от големия екран само с абонамент към някоя от стрийминг платформите [2].

Ключовите промени, които оформят филмовата индустрия през последните години и поставят началото на нова ера в киното и телевизията, са няколко. Само преди 50 години кино- и телевизионните камери се обслужват от голям екип. За да направят снимка от небето например, е необходимо да се монтира тежка кинокамера в самолет или хеликоптер.<sup>1</sup> Днес дронове с размер на телефон могат да показват в реално време различни изображения на километри разстояние от оператора. Създаването на филми допреди десет години е резултат от дълга, упорита работа, която много често води до изображения с ниско качество. Днес технологиите с висока дефиниция ни показват изображения, които сякаш са пред нас и можем да ги докоснем.

### **Революцията в екранното изображение, бързо развиващите се технологии и визуални ефекти**

Една от най-забележителните промени във филмовата индустрия е революцията във визуалните ефекти. През 90-те години на миналия век филми като „Джурасик парк“ и „Терминатор 2: Денят на страшния съд“ удивяват публиката с новаторското си използване на компютърно генерирани изображения (CGI). Това създава невъобразими до момента изображения и светове, поставяйки началото на нова ера на визуалното разказване на истории. Напредъкът в CGI технологията оттогава позволява на създателите на филми да реализират своите творчески визии с безпрецедентна прецизност, раждайки безброй спиращи дъха зрелища на големия и малкия екран.<sup>2</sup> Използването на компютърно генерирани изображения чрез ИИ позволява

на зрителя да се потопи във всякакви фантастични истории и да се наслади на изключително жив екранен звук.<sup>3</sup> Допреди пандемията много от тези програми и компютърни обработки са недостъпни и много скъпи, но днес може да се изтеглят безплатно като приложения на мобилния телефон, компютър и чрез ИИ да се създаде клип с нашето собствено лице [3].

### **Силата на стрийминга**

Появата на услугите за стрийминг безспорно променят начина, по който се гледат филмите и сериалите. С възхода на платформи като Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Skyshowtime и Hulu публиката получава безпрецедентен достъп до непрекъснато разширяващ се каталог от филми, сериали, музика, риалити програми и телевизионни предавания. Удобството на стрийминга не само променя начина, по който хората гледат филмите, но също така създава нова ниша – нови възможности за независимите филмопроизводители и продуценти да разкажат своите истории, да представят своите проекти.<sup>4</sup> Чрез платформите те могат да достигнат до глобалната публика без традиционните бариери за разпространение. Стриймингът се превръща в сила, с която трябва да се съобразяваме, непрекъснато трансформирайки индустрията и предизвиквайки господството на физическите кина.

### **Промяна на моделите на разпространение**

Преди десетилетие киноманите са принудени да чакат с месеци любимите им филми да бъдат пуснати в тяхната страна. През последните години сме свидетели на значителна промяна в модела на разпространение, като се наблюдава положителна тенденция филмовите премиери да са в световен мащаб. Това се превръща в норма и тази промяна не само намалява нивата на пиратство, но също така създава глобално усещане за вълнение и общност. Днес публиката от различни краища на света може да споделя опита от гледането на дългоочаквани филми, да публикува видеа и истории в социалните си платформи, с което подсилва ефекта от рекламата и допринася за популяризирането на дадено произведение. В допълнение, растежът на домашното видео, DVD, а напоследък и на цифровото изтегляне и стрийминг, прави филмите леснодостъпни и финансово изгодни за по-голямата част от зрителите и това се отразява на растежа и устойчивото развитие на индустрията.<sup>5</sup>

### **Възходът на франчайзите и споделените вселени**

През последните три десетилетия сме свидетели и на възхода на франчайзите и споделените кинематографични вселени, които завинаги

променят начина, по който филмите се създават и продават. Блокбъстърите като кинематографичната вселена на Marvel и франчайза за Хари Потър и до днес печелят огромна популярност чрез присъединяването им на платформи като МАКС и „Нетфликс“. Чрез този модел на работа на големите компании за свързване на множество филми, създаване на сложни разказни нишки и насърчаване на дълготрайни фен общности компаниите печелят не само популярност, но и огромни финансови приходи. Този подход провокира публиката, както и променя начина, по който студиата създават стратегии за своите издания, планират дългосрочен успех и кинематографични вселени, предлагащи широки възможности за разказване на истории [4].

Технологиите, като високоскоростните интернет връзки и базираните в облак решения за съхранение, играят решаваща роля в улесняването на дистанционното създаване на филми. Този нов метод на споделяне на файлове и снимки помага на създателите на филми да си сътрудничат от разстояние, където и да се намират по света, да обработват и форматират материал с огромна памет. Платформи като Frame.io и Vimeo позволяват безпроблемно споделяне и преглеждане на кадри, което прави дистанционното сътрудничество по-лесно в процеса на създаване на филми.

### **Предизвикателства и бъдещи възможности**

Въпреки че филмовата индустрия преживява огромен напредък и успех, тя е изправена и пред предизвикателства по пътя си. Фактори като нарастващите производствени разходи, променящата се пазарна динамика и пандемията от COVID-19 принуждават създателите на филми, студиата и театрите да се адаптират и постоянно да въвеждат иновации. Технологиите, базирани на изкуствен интелект, помагат за подобряване на ефективността и производителността на работата чрез автоматизиране на процеси и задачи, които преди са били извършвани от хора. AI също така може да интерпретира обеми от данни, които човекът не може. Тези нововъведения очертават несигурност за бъдещето на индустрията.<sup>6</sup>

Гледайки напред, филмовата индустрия е готова за следващите фази на трансформация и иновации. Интегрирането на виртуална реалност (VR) и добавена реалност (AR) обещава да революционизира разказването на истории, осигурявайки потапящи изживявания, които надхвърлят традиционното кино. Освен това напредъкът в дигиталното разпространение, анализите на данни и изкуственият интелект продължават да оформят устойчивото развитие на индустрията, позволявайки на създателите на филми да се свързват с публиката на по-дълбоко ниво и да адаптират съдържанието към нейните предпочитания<sup>7</sup> [5].

## Заклучение

През последното десетилетие филмовата индустрия претърпява множество трансформации и нововъведения. Технологичният напредък, променящите се предпочитания на потребителите и нарастващото търсене на приобщаващо разказване на истории довеждат до забележителни промени в кинематографичния пейзаж. От новаторските визуални ефекти до възхода на стрийминг платформите, индустрията непрекъснато се развива, за да отговори на изискванията на един постоянно променящ се свят. Докато гледаме към бъдещето, филмовата и телевизионната индустрия е готова да приеме нови правила и иновации, гарантирайки, че публиката ще продължи да бъде пленена от магията на филмите и сериалите за десетилетия напред.

Въздействието на технологиите върху света на филмовото производство не е забележително. От възхода на дистанционното създаване на филми до напредъка в софтуера за постпродукция и широката популярност на услугите за онлайн стрийминг, технологията променя всеки аспект на филмовата и телевизионната индустрия.

## Бележки

- <sup>1</sup> **Luger**, George et al. Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving. 5th. The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc., 2004. <<https://www.cs.unm.edu/~luger/ai-final/tocfull.html>>.
- <sup>2</sup> **Манов**, Божидар, Диана **Любенова**. Как се е правило киното вчера и днес. Предавания Тази събота и неделя, 13.01.2019 г. <<https://btvnovinite.bg/predavaniatazi-sabota-i-nedelia/kak-sa-se-praveli-balgarskite-filmi-predi-poveche-ot-vek.html>>.
- <sup>3</sup> **Straub**, Jakob. Filmmaking 101: What is CGI in Movies and Animation? 30 November 2023. <<https://boards.com/blog/filmmaking-101-what-is-cgi-in-movies-and-animation>>.
- <sup>4</sup> **Artificial** intelligence for Europe, Legislative Observatory (OEIL), European Parliament, Ref.: 20200918STO87404, 2020. <Artificial intelligence: threats and opportunities | News | European Parliament (europa.eu)>.
- <sup>5</sup> **Новата** ера на развлеченията: как стрийминг платформи променят начина, по който се забавляваме онлайн; 10.11.2023. [mediacafe.bg/](https://www.mediacafe.bg/novini/novini-novini/novata-era-na-razvlecheniata-kak-striyming-platформи-promenyat-nachina-po-koyto-se-zabavlyavame-onlayn/) <<https://www.mediacafe.bg/novini/novini-novini/novata-era-na-razvlecheniata-kak-striyming-platформи-promenyat-nachina-po-koyto-se-zabavlyavame-onlayn/>>.
- <sup>6</sup> **Kaplan**, Andreas, Michael **Haenlein**. Siri, Siri in my Hand, who's the Fairest in the Land? On the Interpretations, Illustrations and Implications of Artificial Intelligence, Business Horizons, 2019, 62(1), pp. 15 – 25. Архив на оригинала от 2020-11-12 в Wayback Machine. <<https://bg.wikipedia.org/wiki/ChatGPT>>.
- <sup>7</sup> **European** coordinated plan on artificial intelligence, press release, Council of the EU, 18 February 2019. <Texts adopted - Civil Law Rules on Robotics - Thursday, 16 February 2017 (europa.eu)>.

## References/Литература

1. **Morales**, Quick guide to learn how to use Zoom, English version& Step by step to get the most out of the Zoom App and connect in a better way, 41 pages, Language: English; Publisher: Independently published (June 4, 2020) ISBN-13: 979-8650991052.
2. **Li, Qiao, David Wilson, Yanqiu Guan**. The Global Film Market Transformation in the Post-Pandemic Era: Production, Distribution and Consumption. Kindle version. ASIN: B0C37WGDC4, Publisher: Routledge; 1<sup>st</sup> edition (May 4, 2023), Publication date: May 4, 2023, Language: English, File size: 3473 KB.
3. **Quinn**, Gabriel. Film Industry Unchained: How Blockchain is Reinventing Content Distribution; Publisher: Independently published (August 14, 2023). 41 pages; ASIN: B0CFCXVPNT; Language: English; ISBN-13: 979-8857351581.
4. **Svartman**, Rosane. Telenovelas and Transformation (Routledge Advances in Transmedia Studies); Publisher: Routledge; 1<sup>st</sup> edition (September 25, 2023); 122 pages; Language: English; ISBN-13: 978-0367543693.
5. **Sass**, Die digitale Transformation in der Filmindustrie: Ein praxistheoretischer Leitfaden für „Macher“; Publisher: Springer VS; 1. Aufl. 2023 edition (December 16, 2023); Language: German; 68 pages; ISBN-13: 978-3658432577.

## За автора

**Десислава Бакърджијева** е доктор по теория на научната информация и гост-преподавател в катедра „Книга и общество“ в Университета по библиотекознание и информационни технологии. Магистър по медийна информация и реклама. Завършва с пълно отличие и бакалавърската си степен по актьорско майсторство в НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“. Специализира „Кинознание“ и „Кино режисура“ в НАТФИЗ при проф. Божидар Манов и проф. Дочо Боджаков. Има множество научни статии в областта на филмопроизводството, съвременната медийна среда и дигитализацията. През 2019 г. излиза от печат монографията ѝ „Медийна конвергенция. Продуцентство и сценаристика“, която разглежда развитието на телевизията и киното и въздействието им върху личността.

**За контакт с автора:** bakardjievad@yahoo.com

## INNOVATIONS IN FILMINDUSTRY AND TELEVISION OVER THE LAST DECADE

**Desislava Bakardzhieva**

*University of Library Studies and Information Technologies*

**Abstract:** This article examines the innovations in cinema and television in the last decade, paying attention to the most characteristic features in the processes of realization and technological innovations. The COVID-19 pandemic is changing our lives and making it closely related to technology, the Internet and, above all, the

development of computer programs. In the world of cinema, digital technologies and AI are increasingly being used to process footage. This sudden, forced digital transition immediately manifests itself in all spheres of life and in particular – cinema and television.

**Keywords:** cinema, television, innovative technologies, streaming platforms.

### **About the Author**

Desislava Bakerdzhieva is a Doctor of “Theory of Scientific Information” and a guest lecturer in the Department of Book and Society at the University of Library Studies and Information Technologies. Master of Media Information and Advertising. He graduated with full honors and his bachelor's degree in Acting at NATFIZ “Krastyo Sarafov”. He specializes in film science and cinema directing at NATFIZ under Prof. Dr. Bozhidar Manov and Prof. Docho Bojakov. There are numerous scientific articles in the field of film making, modern media environment and digitalization. In 2019, her monograph “Media Convergence” is released. Production and screenplay”, which looks at the development of television and cinema, as well as their impact on personality. Her long-standing work in film, television and theatre can be traced back to numerous productions.

**To contact the Author:** bakardjievad@yahoo.com