

Сегодня в прокат выходит первый художественный фильм, созданный искусственным интеллектом (ИИ), — «Чингис-Хан».

Историческая сага, переносящая зрителя в туманное Средневековье монгольских степей, создавалась 15-й моделью искусственного интеллекта. Сети генерировали пейзажи, движения наездников и фехтовальщиков, рисовали массовые сцены. Но, как учил нас тот еще мистификатор Дзига Вертов, на экране необходима киноправда. Максимальная достоверность, как рассказывают авторы проекта, достигалась за счет длительного обучения сетей на большом массиве исторических данных — в базу знаний сценарной модели были заложены более тысячи фактов из научных трудов.

#### Звездное небо над головой нарисовал

Подход позволил реконструировать детали с дотошной точностью — нейросети учили даже позиции звездного неба во время ночных сцен. Объемный, полностью синтезированный, но неотличимый от настоящего звук — результат работы отдельной технологической системы, анализирующей звуки реальных битв.

Нейросеть стала музой и для композитора — или он для нее. И хотя в титрах значится имя Григория Тюриня, впечатляющий саундтрек, сочетающий горловое пение, монгольскую скрипку и симфонические мотивы, создавал и ИИ.

Литературной основой картины послужила поэма «Чингис-Хан» Виктора Слипечука, написанная в 1964 году, ставшая в свое время сенсацией.

Как рассказал «МВ» режиссер ленты Кирилл Калашников, «Чингис-Хан» — это прорыв в себестоимости, сроках и технологиях».

— Мы консультировались с режиссерами и экспертами индустрии, пытались определить формат нашей работы, — уж слишком кардинально она отличается от классического кинематографа. После многочисленных дискуссий я пришел к выводу, что это нейромикс — новый жанр, который скорее ближе к видеокомиксу, нежели к кинокартинам в их традиционном



Кадр из фильма «Чингис-Хан» (2025): армия Монгольской империи, созданная нейросетью

15

моделей нейросетей трудились над степными пейзажами, положением звездного неба и монгольским горловым пением.

## А нейросеть теперь и фильмы снимает

Как лента, созданная искусственным интеллектом, изменит кинематограф

### ПРЯМАЯ РЕЧЬ



МИХАИЛ СЛИПЕНЧУК  
генеральный продюсер  
фильма «Чингис-Хан»

Технологии менялись буквально каждый месяц, а то и каждый день. Мы непрерывно улучшали звук, картинку и обучали модели. И теперь с уверенностью заявляем: перед вами полноценный художественный фильм, созданный по литературному произведению. Это прорыв в части использования ИИ-технологий в кинематографе.

понимании. Новаторский характер однозначно позволяет проекту занять свою нишу. По мнению режиссера, новый жанр способен изменить облик кинематографа.

— Осмелюсь предположить, что режиссерам, которые не научатся промт-инженерии (работа по «общению» с нейросетью, передача ей текстовых запросов для получения результата: картинки, видеоряда или других данных. — «МВ») и общению с ИИ, останутся в прошлом. А кто научится, сделают еще больший прорыв, — считает Кирилл Калашников.

#### Это не искусство?

Кинокритики отнеслись к прорыву со скепсисом. Историк кино Станислав Дединский считает, что новая лента — всего лишь попытка оптимизировать кинопроизводство, разводящая его с понятием искусства: — Цифровизация кинематографа, заменяющая натурные съемки, появилась не сегодня и не вчера, а лет 30 назад, когда началась эпоха блокбастеров. Действительно, в конце девяностых это был прорыв.



Кадр из фильма «Миссия невыполнима: Племя изгоев» (2015): Том Круз висит на крыле самолета

Массовые и батальные сцены многими режиссерами в то время делались примерно так же, как Виктором Флемингом в 1939-м, когда для сцен войны Севе-

и продажи. — «МВ») быстрее и дешевле прибегнуть к алгоритму и штамповать. Качество сегодня мало кого волнует, платят не за фильм, а за подписку на стриминг-

**Зрители могут безоглядно поверить только настоящему риску**

ра и Юга поле усеивалось ростовыми куклами. С начала эпохи блокбастеров продюсерам стало проще сэкономить на художниках и статистах и решить все эти вопросы с помощью компьютерной графики.

— Стопки зрения искусства важно использовать ручной труд, но с точки зрения продакшена (продвижения

вый сервис, который создаст ассортимент с помощью объема предложения, — включает Дединский.

#### С парашютом в пропасть

В киноведческой среде распространено мнение, что массовое кино последнего десятилетия — это, стро-

го говоря, не кино, а мультфильм — компьютерная графика с привлечением живых актеров. Но сколько бы кино ни ругали за бездушность унифицированной глянцевой картинки, оно сохраняло одно из своих важнейших свойств, сформулированных в 1920-х.

— Главная драматическая коллизия последней серии «Миссия: невыполнима» в том, что герой Тома Круза борется со Скайнетом — ИИ, который хочет захватить мир посредством схватки живой и виртуальной материи. Он там висит на крыле самолета, прыгает оттуда на крышу поезда, падает, бьется, получает увечья, а зритель ему сочувствует. Это и есть одно из главных свойств кино — оно единственное медиа, которое может воссоздать на экране достоверность, ту самую «киноправду», о которой говорили один из основателей документального кинематографа Дзига Вертов и Константин Сергеевич Станиславский применительно к театру. Только страдая и рискуя жизнью, можно передать зрителям то, во что они могут безоглядно поверить, — считает Станислав Дединский.

По мнению эксперта, ИИ не за чем клонировать актеров и их трюки, а если ИИ и нужен в кино, то для того, чтобы, например, воссоздать фильмов больших художников прошлого, которые так и не были сняты.

ДАРЬЯ ЕФРЕМОВА  
vecher@vm.ru