

Радостина Нејкова
Бугарска академия наука
Институт за студије уметности
Софија

УДК 791.42:316.346.2-053.81(497.2)
791.42:316.346.2-053.4/.5(497.2)

ТЕХНОЛОГИЯ, КОМУНИКАЦИЯ И КОНФЛИКТИ В СЪВРЕМЕННОТО КИНО ЗА ДЕЦА И ТИЙНЕЙДЖЪРИ

Абстракт: Анализирайки концептуалната структура на съвременното кино за деца и юноши естетиката се открояват ключови постулати, стоящи в основата на естетическата натовареност на съдържанието, на отношението на ниво комуникация – автор – подрастващи зрител, екран – въображение, на противопоставянето реално и нереално, приказно-фантастично и ежедневно. Напредъкът и усъвършенстването на съвременните дигитални технологии, спомагат за развитие на новия тип интерактивно общуване и изравняване на директната и индиректната комуникация. Младите зрители мечтаят и вече индиректно постигат „прекрачване” рамката, показваща границата между художествената и физическата реалност, като се потапят изцяло в магическия, приказан свят на въображението, „влизайки” в друга художествена действителност. Дигиталните технологии дават на подрастващите нови пространства и многообразие от възможности. Именно развитието на техническите средства, обикновено обявявани за антитеза на изкуството и духовността, позволяват на децата и юношите (това, разбира се, не изключва и по-възрастната публика) да се „потопят” в приказно-фантастичния свят на другата „реалност”, влизайки дори в пряко взаимодействие с нея.

Ключови думи: кино за деца и юноши, съвременно изкуство за деца и юноши, съвременна кранна визия.

В приятелска дискусия между професионалисти в сферата на анимационното кино от средата на 2017 година, се стигна до определеното, че за „детско и юношеско” кино световните фестивали приемат всеки филм, който не е твърде песимистичен, и в които има разказана история. Ако има и хепиенд, филмът има още по-голяма вероятност да навлезе напред в рейтинговия списък за младежко и детско кино. Разбира се дискусията остава повече в сферата на приятелски хумор, отколкото в дебрите на сериозни научни изследвания по проблема. Но за съжаление в нейните изводи има голяма доза истина.

Какво всъщност означава юношеството? „Ако се опитаме да дадем едно определение, то ще бъде без съмнение следното“: пише в изследванията си психологът Патрик Деларош: „юношеството съответства на неотдавнашното колективно осъзнаване на съществуването на една психологична криза, отключена от появата на сексуалната сила при детето и търсеща изход извън рамката на семейството.”¹ Детско – юношеската аудитория е една от най-големите таргет групи, към които е насочено съвременното екранно изкуство. Защото подрастващите вече не е нужно да бъдат придружавани от възрастен, за да ходят на кино, или подпомагани, за да избират и намират определен телевизионен канал. На тийнейджърите не им е нужно някой да има казва и избира, което е добре да гледат. И някой, почти вдетинен да им разяснява какво става на екрана и да подпомага по този начин наратива и визията на една история. Подрастващите имат вече свой собствен вкус и предпочитания към това, което искат да гледат. А и много добре знаят къде и как да го търсят и намират. Тийнейджърите приемат за нормално и харесват използването на всякакви съвременни дигитални средства, за дообогатяване на визията и постигане на свръхреализъм на наратива в една екранна история. Често търсят възможност за взаимодействие с екрана и интерактивността. А всички тези аспекти на съвременно детско – юношеско кино, събрани заедно, променят характеристиките на естетическото възприятие и паралелно протичащата трансформация на процеса на художествена комуникация на екрана.

За децата и тийнейджърите информацията, информираността е също много важна. Но акцентът е именно в правилната информация. Дълго време човекът е живял във времена на недостиг на информация. Докато се достига до момента, когато отвсякъде ни заливат с множество ненужна информация. Къде се губят децата сред цялата тази преливаща, често агресивна информационна среда? Изпълнителният председател на Гугъл Ерик Шмид е анализирал, че на всеки два часа човечеството създава такова количество информация, каквото сме произвеждали от началото на цивилизацията до 2003 година. За любителите на точността и цифрите това е годе-долу пет ексабайта на ден. Така че пред юношите днес се поставя препятствието, да открият точната, вярна и нужна информация сред буйните потоци от данни, цифри, анализи.

В последните години все повече свикваме с факта, че ограниченията в екранните форми, интернет и медиите стават все по-големи. Първоначално въведени, за да предпазят децата от вредна информация, те

¹ Деларош, Патрик, *Юношеството*, Център за образователни програми и социални инициативи, Ямбол, 2004, с. 13.

все повече се намесват, често безсмислено, в съдържалената част на произведението. Появата на възрастови маркировки 6+, 12+, 16+ променя отношението на киноразпространителите, а вече и на издателите на произведения за деца и юноши. На героите в книгите и филмите за деца и юноши днес не е препоръчително „да се карат или да се прегръщат“² – казва в свое интервю редактор в отдела за детска литература в едно от големите руски издателства. И продължава да разказва, че един от най-разпространените примери за това ново табу е, например, изчезването на угарката в детективския жанр: „Много често младите детективи именно по такива доказателства откриват престъпника... Ясно е, че повечето от тези детективски истории са създадени през 90-те години (на миналия век – бел. Р. Н.)“. И наистина, ако покрай дадена цигарен фас се развива целия криминален сюжет, фасът трудно би се заменил „хартийки от бонбони“.

Вече неколкократно отбелязахме, че когато анализираме екранното изкуство за деца и юноши, няма как да не спрем вниманието си на осмислянето на психологическите аспекти и възрастовата специфика на публиката. През 21 век масмедията проникват във всички сфери на човешкия живот, създават нова среда на комуникация, на реалност, дори нова среда на съвременна култура. В годините на развитие детето попада именно в областта на информация, създадена от масовите комуникации, които включват всички видове медии, работещи в културното и информационно пространство. Избирането на технология на изобразяването и очакваната комуникативна връзка с публиката се основава именно на типичните тенденции, изследването на генетичните характеристики, значението на външните фактори, развитието на различните техни умения и др., на избраната детско-юношеска възрастова група.

За пример на екранно поднасяне и решаване на всички тези психологически аспекти, освен всички тийнейджърски блокбастъри, спокойно може да споменем и нетрадиционните японски примери като „Nobody Knows“, „I Wish“, „Like Father, Like Son“ (реж. Hirokazu Koreeda). „В основата на конфликтите са заложи под-темите за отговорността, социализацията, тревожността, самотата, смъртта, маргинализацията, алиенацията, травмата, аутсайдерството, отсъствието на родителя, липсата, празнотата, предателството. Но и също така – надеждата и вярата в чудо, че ще се случи нещо по-добро.“³

² <http://www.mk.ru/culture/2016/07/28/kak-cenzura-izmenila-detskie-knigi-celovat-mozhno-no-bez-podrobnostey.html>

³ Martonova, Andronika, Boys don't cry: the image of the children as a social problem in Hirokazu Koreeda's films, In: *Central Asian Journal of Art Studies*, Kazakhstan, Almaty, T. Zhurgehov

Съвременните деца са постоянни потребители на всякакъв вид екранни произведения и всякакъв вид екранни послания. И нужни и ненужни. И полезни и вредни. И рекламирани и случайно налучкани. Книги, кино, снимки, телевизия, дори най-обикновеното общуване за съвременните деца преминава пред екрана. Всеки ден психолозите, работещи за създаването на даден екранен или хартиен проект за деца се увеличават лавинообразно. Детето без проблем търси, намира, а дори понякога и прочита нужната му книга на екрана. „Печатната техника създава публика” – казва Маклуън през миналия век – „а електронната техника създава маса”. Като че ли за съвременните деца една преминала на екран книга става по-магическа, поинтересна и дори „по-съвременна”. Детската публика на традиционните книги става все по-малобройна и някак елитарна, сформирана под въздействие на неистовите усилия на семейната среда или определено също така елитарно училище. За съвременните деца четенето на традиционна книга се превръща в нещо, което те прави различен, готин, ... но за съжаление само за кратко. Много бързо минава от мода. И на децата им омръзва четенето след две, три страници, максимум една глава от книгата. Може би защото самото време днес е такова – забързано, постоянноменящо се, пренаситено от информация и движещи се изображения, които в книгата си остават само статични картинки. Съвременното дете стига много по-бързо на екрана до търсената информация, не му се налага да си представи как изглеждат невиджаните светове и несъществуващи животи, защото те са поднесени в целия си тримерен блясък, леснодостъпност и full HD визия. А целия този постоянен поток на информация и информираност убива фантазията. И дори преждевременно състарява децата, доставяйки им ежедневната доза от популярна екранна култура и ”Junk food”.

Ако в миналата ера телевизионните предавания са били структурирани по различни параметри – възраст, социална принадлежност, интереси, по образователни и професионални направления, за да съответстват на ценностната структура на обществото. То днес тази сравнително ясна структура започва да се губи и изчезва. Картината, която предствляват днес нашите медии е доста по-аморфна и неясна. На проведено през 2001 година в САЩ изследване за влияние на телевизията върху подрастващите се отбелязва и проблемът с насилието на екран. И се подчертава, че гледането на подобни актове на насилие е рисков за подрастващите. Грубо е изчислено, че до момента на завършване на училище младите американци са видели средно по

18 000 телевизионни убийства. Изследването е направено през почти 17 години...

През последните 40-тина години са проведени над 1000 изследвания в световен мащаб, посветени на влиянието на телевизията и киното върху децата. Изследванията са проведени в много страни по света, сред момичета и момчета, принадлежащи към различни националности, раси, социални групи. И въпреки това, изследванията са почти идентични – агресията на екрана прави децата по-агресивни и в реалния живот. Подрастващите (а често не само те) са по-склонни да вярват на всичко, което се казва от екрана. И при подобно изследване сред тийнейджъри отново се наблюдава тенденцията, че 60% от подрастващите имат по-голямо доверие за медицинска информация на телевизионния екран, отколкото на мнението на техните лекари. А мисля, че ако се проведе подобно изследване след възрастни хора, в пенсионна възраст, процентът на вярващите на телевизионните медии може да бъде и доста по-голям.

Разбира се, това е много крайно твърдение. Стига се и до други такива, като това, че „телевизиията приучва децата към нежелание да разбират какво се случва в заобикалящия ги свят“. Да се „задоволяват само с усещания“⁴. „Опитът който дава гледането на телевизия, не е за реалното пространство и време, за реалната продължителност и разстояние, а за виртуални, внушавани или само стимулиран от телевизията свят. На детето му липсва възможност за опознаване чрез пряк контакт и физическо манипулиране на материалните стимули, едно от условията на познавателния процес и изграждането на невронните пътища.“⁵

Интересен момент, свързан именно с проблема за сексуалното себеутвърждаване създаде силно осъждане от страна на американските консерватори по повод на един от новите анимационни сериали на студио „Дисни“: „Звезди против силите на злото“ („Star vs Forces of Evil“, created by Daron Nefcy, 2015–2017). Родителите забраняват на децата си да гледат филма и призовават да не се купуват продуктите към филма. Разбира се, това е краен случай на едностранчиво възприемане на комуникативната страна на едно екранно произведение. Но нека разгледаме какво всъщност възмущава американските родители?

В сцена на финала на една от сериите, тримата тийнейджъри, главни герои в сериала – момче, момиче и принцесата (учещата в земно

⁴ Large, Martin, *Out of the Box*, <http://www.allianceforchildhood.org.uk/Brussels200/Large.htm>.

⁵ Вирджилиу, Георге, *Телевизията и детето*, Фондация Покров Богородичен, София, 2010, с. 33.

училище за обмен на принцеси от друго измерение), са на концерт на момчешката банда "Love Sentence". Държат се за ръце и пеят заедно с групата и публиката. След като свършва песента всички започват да се гледат в очите влюбено и да се целуват. Като сред целуващите се двойки има и няколко еднополови. Разбира се, в сцената не се акцентира върху еднополовите целуващи се двойки, дори трябва да се загледаш, за да ги видиш, особено ако следиш развитието на сюжета, а не допълнителните подробности в кадър.

Защото тийнейджърите по-скоро се вълнуват от въпроса кого ще избере да целуне главният герой – принцесата или съученичката си. Независимо от това, сцената е провокирала част от американските консервативни семейства да бойкотират тази продукция на "Disney Channel".

Филмът предизвиква и гневно обръщение от председателя на религиозната организация „Сума Самарянина“ Франклин Греъм (син на известен баптистки проповедник Били Греъм), в което той осъжда сериала на "Disney Channel": „Те се опитват да разбият ценностната система в сърцата и разума на нашите деца... Когато бях малко момче, се срещнах с Уолт Дисни – той беше много добър към мен, баща ми и малкия ми брат. Той щеше да е в шок, ако можеше да разбере в какво се е превърнала компанията му!“⁶

В отговор на тази негативна кампания от Студио Дисни отговорят с писмо, че студиото винаги е провеждало политика да „разказва истории, които отразяват търпението и толерантността, и включват различни персонажи, които са уникални всеки по своему.“ Заедно с това от студиото обещават да продължат да разказват истории и да показват герои от целия свят, със своите разнообразия и колорит.

Нека спрем вниманието си на един български игрален филм от последните години – „Лили рибката“ (реж. Ясен Григоров, 2018).

„Лили рибката“ е цветен и силно колоритен филм, който се възприема като разказана или прочетена приказка – на един дъх. Гласът зад кадър, който води действието и на места се приема като основния двигател, следван от няколко ключови динамични момента от самата вече изговорена история, подсилва възприемането му като приказка. Този взет донякъде от литературата похват за запазване на литературния разказ доразвива богатството на кинематографичността. Допълва го с литературните си епитети и метафори, и дори води развитието на наратива.

⁶ <https://lenta.ru/articles/2017/03/04/starvshomophobia/>

Самите типажки в целия филм също са много цветни, често гротескови. Но винаги много точно намерени. Професорът и Сестрата са познати, но комично преувеличени, запазили обаче в себе си вторичната любовна история. Бабите, денонощно стоящи на пейката на мегдана са приказно претруфени и обобщени в единен образ на клюкарките-наблюдателки. На финала директорът на училището много екзактно се вплита в общия образ на бабите. Семейството на Кольо при което се настанява необикновеното дете също е изобразително и драматургично изведено. Циганската фамилия е ярка с всички причудливи, фантастични елементи, с образа на Дядо Риба, със сините ръце на майката –русалка, или изготвените очила – лупи, приличащи на аквариум с плуваща във водата им малка рибка... Дори самата къща на село, в която се настанява семейството на необикновеното дете има две половини – мрачна, в която живее Дядо Сянка, сива и нормална – бяла, в която се настанява фамилията.

Създателите на филма го определят като произведение, което се обръща към децата, но ангажира и възрастните. „Приказка за отговорни родители и чувствителни деца. История с фантастични герои и любов във всичките ѝ форми.“ Чиста проба семеен филм, който „поставя въпроси, от чиито отговори се интересуват както съвременните деца, така и техните родители”⁷.

„Лили рибката” е приказка за необикновено дете, което претърпява чудна трансформация всеки път щом някой го погледне право в очите. Превръща се от момичето Алекс в момчето Дани. И обратното – от момчето Дани, в момичето Алекс. Опитвайки всячески да му помогнат, родителите на детето го отвеждат в малко село в околностите, на което детето среща връстничката си Лили – внучка на говорещ Японски шаран и дъщеря на цигани-магьосници. Но приказната история започва още със самото си начало.

Филмът се приближава до естетиката на анимационното кино не само с покадрово заснетите и обработени, художнически изградени моменти като розово-синята или синьо- лилава вихрушка, например. Или действията на типажа на Дядо Сянката, например. Но и с пресилените (независимо, че само с актьорско отиграване и грим) мимики и жестове на герои като Професора и Сестрата. С многоцветните и детайлни цигани – магьосници. С мърморещия, нервен и постоянно недоволен Директор на училището. „Съвременното кино отдавна престана да бъде „копие” на реалността. Като гледаме филми в новата дигитална епоха не смеем дори с някаква степен на приближение да

⁷ <https://www.kinoarena.com/bg/movie/lili-ribkata>

съдим за предкадровата действителност, както това беше в аналоговата епоха. Тогавашните комбинирани снимки и ефекти днес предизвикват снизходителни усмивки, въпреки че все пак запазваме уважението си пред майсторите на старите фантастични светове.”⁸

Историята е изградени с множество добре поднесени и драматургично защитени психологически норми, правила и модели. Надежда Маринчевска анализира „необичайният сюжетен ход на трансформирането е фантастичен приказен елемент, но същевременно нещастното изражение на детското лице веднага след промяната тревожи зрителя. Защо нещо, за което много от нас са мечтали в ранните си години – да се превърнат в някой друг – тук предизвиква тъга? Може би защото необикновеното дете не може да контролира вълшебството и то се случва въпреки неговата воля – нежелано и плашещо? А може би защото погледите, с които го гледат право в очите или са незаинтересовани, или враждебни, а понякога и направо агресивни?”⁹ Родителите влизат при детето си само с гръб. И не могат да го погледнат в очите. Или по-скоро – не трябва да го поглеждат в очите. Ако не искат то да претърпи поредната трансформация.

„Смяната на пола е художествена метафора” – разказва режисьорът Ясен Григоров – „метафора, която е инструмент, за да се покаже нестабилността на едно дете, което расте в несигурна среда. В никакъв случай не се чувства сексуално несигурно. Няма нищо в историята, което да насочва към сексуалност. Има метафора на несигурност, която родителите създават заради тяхната собствената несигурност.”¹⁰

Интересен кинематографично е и епизодът със съня на малкия Дани. Сънят, който „подрежда всяко нещо на мястото си.” Както обяснява гласът на разказвача. В черно-белия сън се появява Лили в гората, момчето и момичето се появяват и изчезват. За да се появят след малко пак. Движенията са анимационно модифицирани и нереални. Силно сюрреалистични, създават усещане за напрежение от предстоящата развързка.

Анализирайки филма, не могат да се подминат и дискусиите за връзката му с джендър темата, така популярна именно в момента на излизане на филма на голям екран. Дали наистина мозъците ни са толкова промити, че във всяка форма на фантастична – приказност откриваме елементана и обикновена „джендър” новина? И как влияе това

⁸ Михайлова-Маринчевска, Надежда, Пиршество на визуалната хибридность в българското игрално кино, *Кино*, 5–6/2017.

⁹ Пак там,

¹⁰ <https://www.24chasa.bg/mnenia/article/6713225>, 29. 1. 2018.

на децата и юношите, които в момента на своето израстване свикват подсъзнателно да прекарват всяка една поетична и приказна история през изкривения псевдоморал на пол, религия, политика? Може би ключови като отговор на всички тези риторични въпроси е репликата на Разказвача на финала на филма: „Виж къде се намираш – не можеш даже да погледнеш детето си в очите...”

Самият режисьор се „оправдава” в различни медии с идеята, че „Смяната на пола във филма е метафора, която над 90 % от зрителите разбират.”¹¹

Някои от критикуващите тази детско-юношеска история я наричат „въдица за конформистите от нов тип, които вярват в „либералното образование” и „шведския модел”, във възпитателната теория за „детето-цар” и в „разбиването на социалните стереотипи”. Нескоропан манифест на неолиберални утописти, вярващи в безпределната свобода на индивида, извън всякакви обществени условности, до степен, че на моменти вярата им се родее с диктат.”¹² Но мисля, че настоящото научно изследване не се нуждае от подобни измислени, ръсеши псевдонаучност и вездесъщост мнения.

„Лили рибката” е филм – размисъл „за това как ние, възрастните, се отнасяме със своите деца, подкрепяме ли ги достатъчно, поощряваме ли ги, доверяваме ли им се, уважаваме ли ги като личности?”¹³

За мен леко пресилено остават и донякъде натежават последните думи на Разказвача на финала, с доста дългите и нравоучителни обяснения за „едни най-обикновени родители, които обичат и двете части на детето си. И не могат да изберат” (а тук изниква въпроса те, родителите ли трябва да „изберат” какво да е детето им?) и продължението с напътствията като това, че „Всички деца трябва да могат да устоят на погледите на хората”.

С въображението си децата и юношите приемат екранните образи и пресъздават във въображението си най-фантастичните неща, но и най-точните неща, ако авторът правилно се е справил с поднасянето им в литературен и ли визуален вариант. Всички деца могат да приемат историите, били те на хартия или на екран, „близо до сърцето и техните герои да се превърнат в живи хора и истински приятели”¹⁴. С все по-големия напредък на дигиталните технологии възможностите за

¹¹ <https://www.24chasa.bg/mnenia/article/6713225>, 29. 1. 2018.

¹² <http://glasove.com/categories/na-fokus/news/lili-ribkata-dzhendyr-kino-za-sharani>

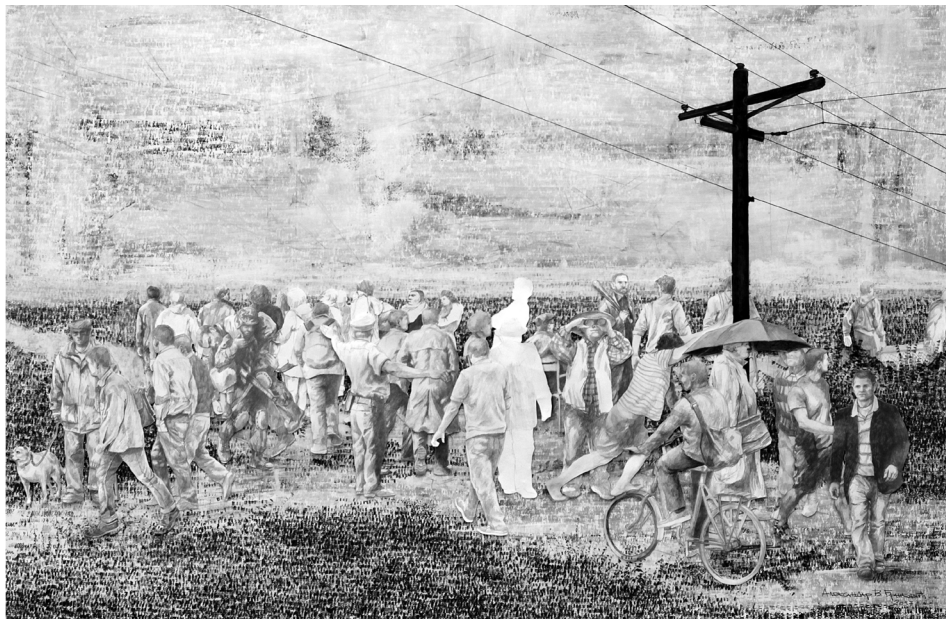
¹³ Михайлова- Маринчевска, Надежда, Пиршество на визуалната хибридность в българското игрално кино, *Кино*, 5–6/2017, с. ...

¹⁴ <http://detskiknigi.com/astrid-lindgren-za-znachimostta-na-detskata-kniga/>

индиректно общуване все по-вече се приближават до тези на директното. От гледна точка на изследователите на медийната психология детско-юношеското кино има най-много общи черти с някои от принципите за „виртуална идентичност“. Както и принципа на повторение, който става водещ в наратива, за премодулиране на пространството на модерността в нещо късно-модерно на екрана, нещо с което детето е свикнало още от най-ранна възраст.

Историите и героите, създадени в екранните произведения за деца и юноши са неизмеримо много. Границите на реалистичните или фантастичните истории се размиват и може би точно в това се състои и тяхната безмерна стихия. Независимо обаче от наратив, персонажи и движение във време-пространството, концептуалното и теоретизиращо тълкуване на детско-юношеските екранни истории бива разглеждано основно в две направления: социологично и психоаналитично. Като първото анализира връзката между наративната екранна реалност и действителната такава. А второто направление концентрира вниманието си основно върху отношението между същата тази приказна филмова реалност и зрителя.

Анализирайки концептуалната структура на съвременното кино за деца и юноши естетиката се открояват ключови постулати, стоящи в основата на естетическата натовареност на съдържанието, на отношението на ниво комуникация – автор – подрастващи зрител, екран – въображение, на противопоставянето реално и нереално, приказно-фантастично и ежедневно. Напредъкът и усъвършенстването на съвременните дигитални технологии, спомагат за развитие на новия тип интерактивно общуване и изравняване на директната и индиректната комуникация. Особено интересен акцент в този контекст вече почти задължително се включва стремително именно киното за деца и тийнейджъри, което има най-много общи черти с голяма част от принципите за виртуалната идентичност, за създаване на универсален от гледна точка на нормите на виртуално взаимодействие персонаж. Младите зрители мечтаят и вече индиректно постигат „прекращване“ рамката, показваща границата между художествената и физическата реалност, като се потапят изцяло в магическия, приказан свят на въображението, „влизайки“ в друга художествена действителност. Дигиталните технологии дават на подрастващите нови пространства и многообразие от възможности. Именно развитието на техническите средства, обикновено обявявани за антитеза на изкуството и духовността, позволяват на децата и юношите (това, разбира се, не изключва и по-възрастната публика) да се „потопят“ в приказно-фантастичния свят на другата „реалност“, влизайки дори в пряко взаимодействие с нея.



Александар В. Бранковић, *Lost construction I*, комбинована техника, 100 x 70 cm, 2017.

ЛИТЕРАТУРА И ВЕБОГРАФИЈА

Деларош (2004): Патрик Деларош, *Юношеството*, Ямбол: Център за образователни програми и социални инициативи.

Large, Martin, *Out of the Box*, <http://www.allianceforchildhood.org.uk/Brussels200/Large.htm>.

Мартонова (2016): Andronika Martonova, Boys don't cry: the image of the children as a social problem in Hirokazu Koreeda's films, *Central Asian Journal of Art Studies*, Kazakhstan, Almaty: T. Zhurgehov Kazakh National Academy of Arts, <http://cajas.kz/>.

Михайлова-Маринчевска (2017): Надежда Михайлова-Маринчевска, Пиршество на визуалната хибридность в българското игрално кино, *Кино*, 5–6/2017.

Вирджилу (2010): Георге Вирджилу, *Телевизията и детето*, София: Фондация Покров Богородичен.

<https://lenta.ru/articles/2017/03/04/starvshomophobia/>

<http://detskiknigi.com/astrid-lindgren-za-znachimostta-na-detskata-kniga/>

<https://www.24chasa.bg/mnenia/article/6713225>, 29. 01. 2018

<http://glasove.com/categories/na-fokus/news/lili-ribkata-dzhendyr-kino-za-sharani>

<https://www.kinoarena.com/bg/movie/lili-ribkata>

Radostina Neykova
Bulgarian Academy of Science
Institute of Arts Studies
Sofia

TECHNOLOGY, COMMUNICATION AND CONFLICT IN CONTEMPORARY CINEMA FOR CHILDREN AND TEENAGERS

Summary: Analyzing the conceptual structure of contemporary cinema for children and adolescents, it is possible to highlight some key principles of the aesthetics of its content related to the level of communication – author – adolescent viewer; screen – imagination, the opposition between real and unreal, fantastic and ordinary. The advancement of modern digital technologies has led to the development of a new type of interactive communication and the alignment of direct and indirect communication. Young viewers dream and are already indirectly reaching for a "step-by-step" framework that shows the boundary between artistic and physical reality, immersing themselves entirely into the magical, fairy-tale world of the imagination, "entering" another artistic reality. Digital technologies give adolescents new spaces and a variety of opportunities. It is the development of the technical means, usually proclaimed the antithesis of art and spirituality, that enables children and adolescents (this, of course, does not exclude the older audience) to "immerse themselves" into the fairy-tale world of another "reality", even interacting directly with it.

Keywords: children and adolescents cinema, contemporary arts, teenagers, contemporary vision.