

ЭКРАННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЛОГИКА ЕЕ ТРАНСФОРМАЦИЙ В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

И. Б. Зубавина,

доктор искусствоведения,

доцент Национальной академии искусств Украины

Кинематограф своим рождением во многом обязан развитию научно-технической мысли, а потому на протяжении всей истории своего развития чутко реагирует на появление технико-технологических инноваций, которые вызывают метаморфозы в эстетике экранного зрелища. Достаточно вспомнить трансформации, обусловленные приходом звука, изобретением цветной пленки, стереоскопии и т.п. В настоящее время использование возможностей компьютерной графики и тихая «цифровая революция» в аудиовизуальной культуре предопределяют возникновение принципиально нового зрелища, построенного на имитациях и симуляциях, – зрелища, провоцирующего фундаментальную «подмену» реальности на пересечении технологии и воображения.

Конец «реального» вообще (как и власти, истории и тому подобное) был смело провозглашен Жаном Бодрийяром, описавшим в своем труде «Симулякры и симуляция» безудержный процесс «виртуализации» мира как постепенное поглощение реальности гиперреальностью [1, с. 157], где доминируют дискурсы и симулякры – объекты, не имеющие прототипов в физической реальности. Дополнительную убедительность симулякры приобрели с бурным развитием цифровых и компьютерных технологий.

Теоретическим основам внедрения инноваций, в частности, вопросам исторической закономерности их возникновения, особенностям наследования языка экранных искусств, специфике кода цифрового изображения уделено внимание в научных исследованиях таких почтенных авторов, как Кирилл Разлогов, Божедар Манов. В труде «Техническая природа и эстетическая характеристика дигитального образа» они сосредоточились на отдельных аспектах становления цифрового экранного зрелища, на прогнозах возможностей web-кинематографии и других перспективах, открываемых «цифрой» перед специалистами экранных искусств.

Проблемам новой «дигитальной натуралистичности» было

уделено внимание и в трудах такого адепта цифровой технологии, как Майкл Берковец. Этот автор подчеркивает, что такая «натуралистичность» по своей технической природе является синтетической, полученной путем цифровой переработки изображений и звука. То есть современные технологии парадоксально соединяют два пути развития кинематографа: *воссоздание* действительности и ее *превращение*. В отличие от кино-на-пленке, где изоморфное изображение подверглось вторичной переработке с помощью особых деформирующих приемов, теперь зарегистрированный визуальный образ сначала испытывает дискредитацию – сканируется, поддается цифровой обработке, и только после этого появляется новое «изоморфное» изображение, «колючее и холодное», как его определяет М. Берковец [2, с. 30].

Цифровая обработка, компьютерное создание изображений опровергает необходимость связи между экранной и внеэкранной реальностями. Наличие последней становится как бы необязательной. Любой визуальный образ переводится в пиксели, которые легко поддаются превращениям. Среди прочих трансформаций предусмотрены возможности ручной или компьютерной «дорисовки». Тем самым искусство подвижных пластичных форм словно бы возвращается к мельесовскому «чуду». При этом «цифре» под силу наделить даже откровенный «фэйк» убедительным «кодом реальности», приближая изображение к фотографическому реализму люмьеровского образца, когда даже такие неизвестные науке создания, как эльфы, хоббиты, монстры и чудища разных рангов выглядят очень убедительно.

Дигитальные (цифровые) технологии обработки изображения являются логическим продолжением проработки «картинки», начиная от ручного раскрашивания отдельных кадров в фильмах Ж. Мельеса. Стоит вспомнить, в частности, ручную покадровую зарисовку пленки, поставленную на поток в раннем итальянском кино, а также хрестоматийные примеры окраски красным цветом фонаря в фильме Л. Пика «Осколки» и флага в картине С. Эйзенштейна «Броненосец «Потемкин». Сегодня проработка изображений превратилась в обычную практику.

Цифровое изображение, обеспеченное пикселями, легко поддающихся трансформациям, предусматривает практически неограниченную свободу манипуляций экранным временем-пространством – от разнообразных деформаций до создания объективно несуществующей, виртуальной реальности. Сам термин

виртуальность, заимствованный из глоссария электронных вычислительных технологий и квантовой физики, предусматривает безусловную очевидность, за которой не стоит материальный прототип: вместо физического существования предлагается определенная потенциальность, возможность, часто ориентированная на разногласие с естественными стереотипами чувственного восприятия, что делает зримое неоднозначным.

Осознание невозможности предъявленного феномена подлежит обжалованию человеческим глазом, который выставляет «алиби» существования фантазма, ведь тяжело поверить в нереальность (иллюзорность) того, что мы видим. Такое доверие к оптической убедительности виртуального образа в сочетании с практически неограниченными возможностями манипулирования оцифрованными ликами физического мира, вплоть до творения их «из ничего», является своеобразным посягательством на вторжение в святая святых физико-философской материи. Такой парадокс перцепции дает основания признать установление новой конвенции между автором и зрителем. Речь идет о доверии, скорее всего о вере в убедительную «достоверность» невероятных изображений, именуемых «спецэффектом». Внедрение радикальных превращений образов мира, зафиксированных с помощью электромагнитных импульсов, предусматривает соответствующие изменения в соотношении экранной реальности с ее физическим прототипом.

Эволюция аудиовизуального образа в «цифровую эпоху», начавшись с визуализации «чудес», презентации аномальных хронотопических решений, в первую очередь в фильмах футуристической фантастики и «фэнтези», постепенно пошла по пути имитации натуральных изображений, а вслед за тем – симуляции миметического подобия «предэкранной реальности», создания ее тождественного двойника. Такое своеобразное «удвоение» мира на новом витке технического и ментального оснащения человечества – очередная фаза развития экранного зрелища – ассоциируется с легендой о винограде, нарисованном древнегреческим художником Зевексом так правдиво, что птицы пытались расклевывать изображенные художником гроздья.

Сегодня человеческий глаз практически потерял право экспертной оценки в определении степени достоверности материала. Причем убедительность цифрового дубля реальности сопровождается высокими степенями абстрагирования, ведь виртуальная оптико-акустическая ситуация – это набор битов информации, алгоритмов и баз данных. Образы, звуки, слова

передаются пульсацией электромагнитных волн в микросхемах компьютера, массивами цифр, которые обеспечивают электронно-графические способы фиксации. Мир словно теряет свою материальность. Тем органичнее выглядит прорыв в измерение чистой фантазии, спровоцированный появлением инструментария с широким спектром возможностей. Согласно высказыванию Джеймса Камерона, «технология наконец догнала силу воображения» [3, с. 13].

В целом история использования компьютера в кино насчитывает уже несколько десятилетий. Приоритет в этой сфере закрепился за Джорджем Лукасом, который привлек фрагменты компьютерной графики уже в первом фильме серии «Звездных войн» – «Эпизод IV: Новая надежда» (1977).

Довольно долго конкуренцию компьютеру составляли волшебники рукотворных спецэффектов, такие, как Сид Мид, известный феноменальными рисованными аттракционами в фильме «Тот, что бежит по лезвию бритвы» (1982, режиссер Ридли Скотт), где футуристические пейзажи были созданы без единого цифрового кадра.

Ныне практика ручного творения спецэффектов почти полностью уступила место внедрению самых актуальных технологий настоящего – *превизуализации* (previs), или *аниматике*. Специалисты компьютерной анимации – *3D-аниматоры* – фактически получили карт-бланш в манипулировании экранном временем-пространством. Они могут создавать виртуальную предметность, интерпретировать урбанистический пейзаж современного города в соответствии с реалиями определенного периода прошлого, «изымая» из ландшафта современные здания, внедряя откровенную стилизацию или «честное», практически антикварное воссоздание реалий каких-нибудь исторических эпох. Супервайзеры и дизайнеры получили возможность изменять (в измерении экрана) внешность актера, его возрастные и физические параметры, даже осуществлять замену умершего актера идеальным сканом-двойником, «захватывать» мимику живого лица и переносить ее на цифровой «клон» или виртуальную фигуру.

Одним из первых радикальных экспериментов с цифровыми клонами стал фильм Роберта Земекиса «Беовульф» (2007), где мир древнего англосакского эпоса – от интерьеров и экстерьеров сооружений до соответствующей одежды и предметной атрибутики – полностью симулирован компьютером. В координатах этого иллюзорного времени-пространства действуют виртуальные фантомы – анимационные двойники «звезд» экрана, чьи имена

значатся в титрах (Энтони Хопкинс, Анджелина Джоли, Джон Малкович и др.). Выражения лиц актеров использованы как прообразы для создания анимационных блендинг-форм, то есть исполнители стали лишь «донорами» пластики и психофизических особенностей для своих цифровых «дублеров». Компьютерные трансформации «анимированных» изображений, их парадоксальная кинематика сделали наглядным невозможное – акты нарушения гравитации, других законов физики, генетики и тому подобное. Таким экстравагантным способом любитель новаторских теорий и экспериментов в визуальной практике Роберт Земекис сделал попытку доказать, что мир выдумки и фантазии не менее легитимен, чем физическая реальность. Однако предложенная режиссером в «Беовульфе» абсолютизация технологических достижений (тотальная симуляция) представляется в определенном понимании «тупиком» для киноэстетики.

Симптоматично, что, невзирая на всю фантастичность пространственно-временных измерений новых кинематографических «сказок», их авторы заботятся о «достоверности» творимых миров, пытаются достичь максимальной убедительности, «натуральности». Однако иллюзия разоблачает себя своей необычностью, разрушением установившихся стандартов восприятия. Поэтому предусматривается привлечение «дополнительных аргументов», к которым, безусловно, принадлежит достоверная акустическая поддержка. Значительное внимание уделяется, в частности, качеству акустического фона, многоканальному стереозвучанию, другим «лжесвидетельствам» звука, способным придать зрелищу психологическую глубину и пространственную конкретность. Успешно камуфлируя негативные последствия технологического манипулирования пиксельными образами, звук даже после электромеханического воссоздания-превращения хранит естественные качества объемного звучания, создавая достоверный акустический контекст экранного сказа – своеобразное «алиби подлинности».

Известный исследователь путей развития звукового кино и становления звукорежиссуры Том Левин пишет: «В то время, как разные теоретики признавали, что звук добавляет третье измерение к плоскому экрану, Адорно-Эйслер пошли еще дальше – связали объемные качества акустических явлений с пространственной глубиной, с ощущением всестороннего охватывания, испытываемого индивидом» [4, с. 62].

Современный *дигитограф*, оперируя значительными массивами

битов информации, используя мощные возможности длительных (многomesячных) сеансов оперативного компьютерного времени, делает возможными: творение на экране фантасмагорических пространственно-временных локусов, реализацию самых прихотливых фантазий. Термином «дигитограф» (от англ. digital – «цифра») мы пытаемся подчеркнуть специфичность экранного зрелища, ориентированного, в первую очередь, на технологию, чтобы выделить из массива фильмов, которые, хоть и внедряют технические инновации, однако остаются в рамках художественно-эстетической традиции классического кино.

Для дигитографа характерным является сотворение сказочных миров («Властелин колец», «Пираты Карибского моря»), мифопространств, где внедряются глобальные цивилизационные стратегии («Звездные войны»), «виртуализация» комиксов («Человек-Паук», «Люди X», «Город грехов» и т.п.) или же более-менее откровенные экранизации компьютерных игр, что предусматривают вариативность в решении ситуаций, которые можно «переигрывать» до полной победы. В этом обозначился еще один существенный аспект власти зрелища над временем и пространством: герой может неоднократно «погибать», чтобы опять актуализироваться в поле игры. Активная адаптация дигитографом распространенных стратегий компьютерных игр вполне закономерна, ибо сам процесс становление цифрового видео, где отсутствует граница между миром реальным и ирреальностью, неразрывно связан с игровой моделью бытия. Эта фаза этико-эстетического инфантилизма дигитографа вызывает выразительные ассоциации с периодом «детства» кинематографа, когда тот губил литературу, экранизируя литературные произведения в простодушно упрощенных версиях.

Стало привычным видеть в фильмах аномальные эффекты: сенсационные взрывы, эффектные перемещения персонажей, пластические деформации тел и предметов, другие оптические иллюзии, которые противоречат стереотипам чувственного восприятия и законам физического мира. По таким непрямым «уликаам» зритель может догадаться: это – спецэффект. Взять хотя бы известный трюк превращения персонажа в *трансформер* – чудовище-зомби или в какой-нибудь неодушевленный предмет, когда потеря антропоморфных черт происходит просто «на глазах». Простодушные аналоги подобных превращений, приближенные к цирковым аттракционам «подмены», встречаются еще в фильмах Ж. Мельеса. Впоследствии возможности многократного экспонирования заметно усовершенствовали результаты наглядных

«превращений». Однако лишь нелинейный монтаж, пришедший на смену монтажу пленки, надежно «скрыл» границы перехода между отдельными состояниями, ведь в нелинейном монтаже, фактически нет такого понятия, как отдельный «кадрик», статическая «картинка».

Нелинейный монтаж ассоциируется не столько с сочетанием планов, сколько с наложением «маршрутов» – мгновенных переходов от одного изображения к другому. Такие «монтажные швы» остаются незаметными, поэтому «подмены» визуального образа, его наглядные трансформации, другие психокинетические, звукооптические аномалии вызывают у зрителя аффектацию, шок, аналогичный «удару по нервам», который в терминологии классического кино назывался «аттракционом» (С. Эйзенштейн). В целом шок – крупный план у А. Ганса, «монтаж аттракционов» С. Эйзенштейна или полностью современный спецэффект – стимулирует кинематографическое мышление зрителя, Cogito реципиента («воспринимаю, следовательно – существую»). Именно в его сознании содержится «точка сборки», выстраивается целостный образ: от чувства к осмыслению, от перцепта к концепту.

Новейшие технические возможности вывели экранное зрелище на принципиально новый уровень творения экранного мира. Компьютер ведет активную мистификацию зрителя путем постоянных изменений-мутаций: *морфинг, компоузинг*, цифровой аналог традиционного «наплыва», позволяющий хранить в кадре целый шлейф предыдущих изображений. Модернизировались и другие средства управления экранной пластикой – возвращение, рапид, быстрое изменение «картинок» путем *перелистывания* и тому подобное. Место реальности занимает имитационный высокотехнологичный дубль – предельно «достоверная» фикция, где основным элементом выразительности является спецэффект. Поскольку «убедительная реалистичность» оптической иллюзии (аля Люмьер) распространяется и на спецэффекты («чистый Мельес»), логично увидеть в таком сочетании примирение двух ведущих линий развития кино в русле «тихой цифровой революции» в экранной культуре XXI в.

Искусство, которое традиционно давало ответы на вопросы о мире и месте человека в нем, по-прежнему пытается помочь человечеству осознать новые аспекты бытия. Потеряв производительность в превращении социального времени-пространства, кинематограф заинтересовался внутреннем миром человека, передавая субъективный взгляд на мир, имитируя

мыслительные и психические процессы. Поэтому в авторских проектах все чаще встречаем нелинейность и дискретность хронотопа как отражение потока индивидуального мировосприятия.

Так, авторам фильма «Амели» (Ж.-П. Жене и М. Каро, 2001) удалось создать образ субъективного восприятия героини, используя динамичное, своеобразное соотношение звукового пространства с пластическим рядом. Несинхронная дискретность временного и пространственного измерений в фильме производят впечатление информационной перенасыщенности нюансами. Используя дискретизацию времени и пространства на грани визуальной перцепции человеческого глаза, авторы сформировали принципиально новую стилистику, превратив технологическое средство пикселяции в структурообразующий принцип.

К сожалению, с распространением цифровых инноваций статус художника-творца постепенно утрачивает былую мощь. В активное употребление настоятельно вводится термин *криэйтор* (от английского creative – творение). То есть формально криэйтор – тоже творец, но не столько силой духа, сколько при поддержке вспомогательных средств. Среди мощных инструментов, оказавшихся сегодня в руках криэйторов, в первую очередь следует назвать «послушное» пиксельное изображение и компьютер, который помогает создавать вселенные с разными формами жизни, порождая эмпирику мира, которого не существует.

1. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр ; пер. с фр. О. А. Печенкина. – Тула, 2013. – 204 с.

2. Berkovec, M. The Life in Digital's World / M. Berkovec // The Future of Filmmaking. – 1999. – № 1. – P. 24–32.

3. Цит. по: Цифровая революция видеоэффектов в кино // Cinefex. – 2005. – № 2 : Линия кино / Русская версия американского специализированного издания о спецэффектах в кино. – 128 с.

4. Levin, T. The acoustic dimension. Notes on cinema sound / T. Levin // Screen. – London, 1984. – № 3. – P. 58–66.