

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

© А.Г. ЗАПРУДИН, М.Н. ЩЕРБИНИН

Тюменский государственный университет
l-zaprudina@yandex.ru, kafedrafilosofii@mail.ru

УДК 111:778.5:004.92

СОЦИАЛЬНОЕ И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ

SOCIAL AND ARTISTIC VALUE OF COMPUTER TECHNOLOGIES IN SCREEN CULTURE

АННОТАЦИЯ. В статье рассматривается феномен влияния спецэффектов на восприятие зрителя, на процесс создания кинопроизведения. Авторы говорят о положительных и отрицательных моментах воздействия компьютерной графики и средств массовой коммуникации на экранную культуру. Рассматривая психологический аспект экранной культуры, авторы утверждают, что именно кинематограф способствует гармонизации новых форм человеческого сознания, отвечает желаниям современных людей видеть в результате реальных событий счастливый конец, выступая таким образом своеобразным психологическим предохранителем, защитным механизмом, который уберегает человеческую психику от перегрузки внешней негативной, угнетающей информацией. Говоря о месте визуальных эффектов в истории современного кинематографа, авторы отмечают его двойную природу. В связи с доступностью для широкого круга людей специализированных средств все больше размывается граница между профессиональными мувимейкерами и киношниками-любителями. Автор делает вывод, что можно говорить о несомненной важности визуальных эффектов не только в плане красочности изображения, но и в плане смысловой нагрузки.

SUMMARY. The article discusses the impact of effects on the perception of the viewer, on the process of creating a movie. The authors indicate the positive and negative aspects of computer graphics and impact of mass media on screen culture. Considering the psychological aspect of screen culture, the authors argue that cinema contributes to the harmonization of human consciousness, consistent with the wishes of people to see a happy ending as a result of the real events. Thus, cinematography functions as a kind of psychological safeguard, a protective mechanism that will save human awareness of the harsh reality. Talking about the location of visual effects in the history of modern cinema, the authors note its dual nature. The boundaries between professional and amateur filmmakers are increasingly blurring due to a wide range of specialized tools available for various groups of people. And yet, the authors conclude, it is possible to talk about the undoubted importance of visual effects, not only in terms of colorful images, but also in terms of the meaning.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. Экранная культура, кино, личность, визуальные эффекты, смысл, реальность, скорость, форма.

KEY WORDS. Screen culture, movie, personality, visual effects, meaning, reality, speed, form.

Технологический прогресс, наряду с доступностью порождаемых им продуктов, оказал значительное влияние на распространение инноваций во всех социальных слоях и сферах — смартфоны, планшеты и прочие модные гаджеты есть практически у каждого. Коммуникации, в свою очередь, успешно объединяют (или уже объединили?) эти различные социальные классы в виртуальном пространстве, окном которого в реальный мир выступает экранная культура. Благодаря технологиям появляются новые возможности у человека, у общества, меняется существовавший ранее уклад. «Литература освобождается веком электронных средств массовой коммуникации, которые возвращают ей тенденцию говорить с каждым», — пишет Ганс Магнус Энденсбергер [1; 163].

Рассуждая о телевидении в контексте расширения пределов философского смыслообразования, мы можем смело утверждать, что приобщение миллиардов людей (часто практически одновременное) к некоторому телевизионному действию обнаружило и осуществило онтологически информационное обобщение огромных человеческих масс, со-мыслеи которых иным образом было бы невозможным [2; 305]. Мы же можем рассмотреть эту тенденцию шире — не только в контексте вещательного телевидения, а в контексте экранной культуры во всем ее многообразии: от кинотеатров и ТВ до Интернета и мобильных вещательных приложений.

Говоря о социальной роли экранной культуры, нельзя обойти вниманием ее психологический аспект. Сейчас никто не отрицает огромной силы воздействия масс-медиа на человека. Даже прогулка по улице уже может вызвать перенасыщение экранной информацией — с рекламных экранов, биллбордов и др. «выливается» огромное количество информации. То же — в транспорте, телефоне. Таковую динамику очень тяжело выдержать. Даже посредственный фильм, художественная ценность которого может быть невелика, порой оказывается гораздо интереснее и привлекательнее ежедневного человеческого бытия. Но чем хороший фильм отличается от посредственного? В хорошем фильме «все сходится» — все события, действия персонажей и ситуации подчинены единой цели, единому смыслу. Посредственные же произведения часто готовы развалиться на части, либо из-за несогласованности действий, либо из-за «дыр» в сюжете. Так же, как и в повседневной реальности, не всегда осмысленные действия становятся предпосылкой для определенного результата — суэта и случайности порой лишают первоначального смысла происходящее. В хорошем же фильме каждый нюанс, каждое действие складывается кусочком паззла в общую картину. Люди и в жизни стремятся к этому — к поиску смысла в любом событии, особенно негативном. Они стремятся оправдать все трагичные, печальные эпизоды, найти в них глубинный смысл для того, чтобы оправдать свое существование, придать ему смысл. Большинство людей склонно воспринимать реальность именно так, они категорически не приемлют вариант, когда негативные события, тяготы и лишения происходят с ними просто так. Люди всегда пытаются вернуться к этим моментам, чтобы проследить от них цепочку событий с обязательным счастливым концом.

Это своего рода предохранитель, защитный механизм, который оберегает человеческую психику от перегрузки внешней негативной, угнетающей информацией. Именно кинематограф способствует подобной гармонизации человеческого сознания, он укрепляет этот природный психологический предохранитель, который позволяет развиваться в положительном ключе.

Таким образом, по утверждению французского мыслителя Жюль Делеза, кинематограф выходит за границы киноискусства. Он становится машиной, которая создает образы, а не копирует, как это понимали первые теоретики, то есть «с изобретением кинематографа уже не образ становится миром, но мир — собственным образом» [3; 108].

Экранное, будь то телевизионное или компьютерное искусство, обеспечивая дополнительную смысловую нагрузку в мироощущении, мировосприятии современного человека. Миллиарды людей со сходными эмоциями стремятся потребности в этих эмоциях удовлетворить, реализовать их максимально быстро и качественно, насколько это применимо к их переживаниям в контексте экранной культуры. Происходит уплотнение архетипов во времени, именно благодаря средствам современной массовой экранной культуры. Для однотипных эмоций, переживаний, потребностей человечества происходит эта рассеянная географически и сжатая по времени актуализация архетипов, о которых говорил Юнг: «... человеческая судьба, миллионы раз повторяющаяся вплоть до жуткой монотонности судебного зала или уголовного кодекса» [4; 128]. Раньше архетип формировался в течение очень длительного времени, « по вертикали» исторического времени, сегодня же добавляется историческая (почти одномоментная) горизонталь формирования — резко ускоряющая формирование и актуализацию архетипов. Хотя, с негативной стороны воздействие его (современное экранное искусство) можно сравнить со второй волной «восстания масс», если считать за первую описанную Ортега-и-Гассетом, осуществленную в первой трети двадцатого века [5].

Современные условия конкуренции на кинорынке больше напоминают ситуацию в рыночной экономике, чем идеологическое или мировоззренческое противостояние. Сегодня киноиндустрия движется по пути заработка, а не по пути просвещения или пропаганды каких-либо идей. С одной стороны, коммерческая направленность кинематографа неуклонно движет вперед технологии и средства воплощения любых замыслов, с другой стороны, формализм окончательно возобладал над идейным содержанием. К сожалению, относясь к технологии как к средству для воплощения формы, создатели забывают о том, что сама форма может быть важна не только своим внешним содержанием. «Искусство, или форма, является орудием, посредством которого мы впервые можем оживить или в живом виде испытать какое-то чувство, состояние, естественным образом не рождающееся или вообще для нас естественным образом невозможное» — пишет Мераб Мамардашвили [6; 137].

С точки зрения развития процессов производства, индустрии как таковой, кинематограф проделал огромный путь и сейчас, именно на рубеже первых двух десятилетий нового века, совершает огромный рывок. И это имеет двоякую природу. Появление на рынке доступных средств, таких как цифровые видеокамеры или DSLR-камеры, создало новый бум, целую волну независимого микробюджетного кино. Практически любой желающий может взять в руки камеру и создать кинополотно, используя легкодоступное программное обе-

спечение и специализированное оборудование. При этом качественный уровень произведения с технической точки зрения может находиться на более чем достойном уровне. «Любой первый встречный может быть теперь «продюцентом» в системе коммуникации, и чем меньше он отшлифован «книжной» культурой, тем лучше: тем интереснее будет наблюдать его на телеэкране» — пишет Ю.Н. Давыдов, сравнивая печатное интервью с телевизионным [7; 214]. То же самое мы можем сказать и о «продюцентах» экранной культуры, далеких от общепринятых норм киноповествования — не стоит умалять онтологической значимости их произведений, несмотря на всю их «неотшлифованность». Все больше размывается граница между профессиональными мувимейкерами и киношниками-любителями, которые стремятся реализовать свои идеи доступными средствами. «Свобода воображения исчезает в той мере, в какой действительная свобода становится реальной возможностью. Границы фантазии — это в строгом смысле технические границы: они определяются уровнем технического развития» — говорит Герберт Маркузе [8].

Миллионы короткометражных фильмов и видеороликов различного качества ежедневно появляются в сети Интернет, однако большинству из этих «шедевров» далеко до настоящего кинематографа. Сегодня восприятие кинематографа массами уже не такое, каким было 10 или даже 5 лет назад. Из элитарного, высокоинтеллектуального вида искусства кино для массы обывателей становится некоего рода модой. И, следуя за этой модой, уже не обыватели, а создатели кинофильмов пытаются угодить своей аудитории. Как самый популярный вид искусства, кино не только имеет самый значимый статус, но и занимает весьма уязвимое положение в глазах зрителя как отдельной личности. С другой стороны, стремление к творчеству, подкрепляемое активными действиями, гармонизирует индивида и стимулирует его дальнейшую эволюцию.

Что кинематограф XXI века дал зрителю? Самую уникальную и, скорее всего, самую ужасную возможность. Несмотря на растущую популярность кинозалов, большинство зрителей смотрит кино через экраны мониторов. Даже телевидение отошло на второй план. Учитывая возросшую скорость передачи информации (как в прямом — технически возможном, так и в переносном значении — многократно возрастают темпы жизни), кино эволюционирует в этом направлении, но не по своей воле. Все труднее удержать зрительское внимание у образа на экране. Если интерес человека пропадет хоть на секунду, если повествование покажется затянутым или нудным, смотрящему достаточно одного микродвижения, чтобы перекроить кинополотно по собственному желанию. Один щелчок мышью внизу экрана — и вот перед зрителем предстала кульминация сцены. Такая возможность не только нарушает целостность режиссерского повествования, но и рушит один из основных столпов кинематографа — монтаж, о котором великий Сергей Эйзенштейн писал: «Был период в нашем кино, когда монтаж провозглашался «всем». Сейчас на исходе период, когда монтаж считается «ничем». И, не полагая монтаж ни «ничем», ни «всем», мы считаем нужным сейчас помнить, что монтаж является такой же необходимой составной частью кинопроизведения, как и все остальные элементы кинематографического воздействия» [9; 63].

Сегодня далеко не каждый человек посещает музеи или выставки. Основная масса обывателей предпочитает коротать досуг именно в кинотеатре — на се-

годня это один из самых популярных видов досуга. «Рождая эмоции, заставляя сопереживать, искусство кино обретает преданную армию зрителей» [10; 113]. Киноиндустрия втягивает в себя огромное количество людей разных профессий, а поскольку в кино основой повествования является картинка — художник является очень важным звеном в процессе создания. Еще на основе препродакшена (этап подготовки к съемкам) художники разрабатывают эскизы, создают образы, декорации. Благодаря современным технологиям художник напрямую взаимодействует с кинореальностью, изменяя и совершенствуя ее. Выходит, зрители воспринимают на экране не только текст сюжета или мастерски перевоплощающихся актеров, но еще и цвет, свет, композицию и насыщенность сцены. Многие современные режиссеры все ближе подходят в своих картинах к графически, или живописно построенным кадрам. Зак Снайдер, окончивший художественную школу — ярчайший пример концептуальной визуализации экранного мира. Картины Дэвида Финчера узнаются с первых кадров благодаря фирменному визуальному стилю автора. Работы Антониони — одни из самых запоминающихся и стильных в кино прошлого века. Можно смело говорить о том, что художественный фильм — это не только сюжетное полотно, но и визуальная палитра, которая может передавать информацию как совместно с основной линией, так и отдельно от нее.

Воспринимая визуальные эффекты в кино с периодической постоянностью, зритель начинает отмечать множество деталей, разделять на «нравится» и «не нравится». Вырабатываются особые пристрастия, которые чаще всего соотносятся с определенными киножанрами: если нравятся вспышки взрывов и осколки зданий, техники — человек выберет боевик, если отдаст предпочтение вымышленным техническим приспособлениям и голографическим мирам — подходит фантастика. Внутри выбранного направления зритель, руководствуясь собственным восприятием, определяет, какие эффекты заставляют переживать его больше всего. Несомненно, актеры, режиссура и приемы монтажа играют решающую роль, но если углубиться в динамику отдельных сцен, то наиболее зрелищные и динамичные моменты в кино — это сцены со спецэффектами. Именно эффекты позволяют добиться на экране реальности невозможного. И тогда зритель, наблюдая за событиями, испытывая переживания, отмечает, что его затрагивает эта сцена. Человек вряд ли осознает, что наиболее выразительные в визуальном плане моменты практически полностью ненатуральны, а созданы искусственно с помощью эффектов. Но это еще раз свидетельствует о том, что компьютерная графика и кинематограф слились в единое целое. Происходит стирание граней между вымыслом, домыслом и реальностью.

С учетом технических нововведений процедуры охвата кино могут быть расширены масштабно, ускорены, могут соответствовать скорости современного мышления, скорости анализа и обобщения. Вместе с тем можно решительно утверждать, что спецэффекты, используемые в кино, в определенной степени разрывают связь с реальным миром. Кино уже не только фиксирует реальность, а создает с помощью визуальных эффектов совершенно иную. В перспективе компьютерные эффекты будут выходить на новый уровень реалистичности. Именно они станут тем инструментом, который снесет грань между домыслом и фантазией, вымыслом и реальностью [11; 32].

Сейчас в принципе не снимают фильмы без использования визуальных эффектов (убирают надписи, высветляют кадры, накладывают цветокоррекцию, все это делается при использовании компьютера — например, снять солнечный день и при помощи цветокоррекции превратить его в супер-апокалипсис). С точки зрения создателя психологически это гораздо проще. Познакомившись с технологиями, ты себя увереннее чувствуешь, ты теперь знаешь, что можешь воплотить. Не надо собирать миллион человек на массовку, можно собрать 20 человек и сделать из них 20 000. К примеру, Тарковскому в фильме «Андрей Рублев» пришлось перепахивать поле из-за того, что оно было недостаточно черным. Несколько часов большое количество тракторов перепахивали поле ради одного кадра. Или Антониони выкрашивал стволы деревьев для своей идеи. Можно вспомнить Мельеса, который первым придумал спецэффекты, их возникновение изначально было связано с идеей. «Путешествие на Луну» было невозможно снять, но при помощи спецэффектов это воплотилось. А как сейчас эволюционировали эффекты! Сегодня есть технологии и многие фильмы, в том числе и «Аватар», «Трансформеры» сняты по такому принципу: у нас есть технология, очень продвинутая и интересная, которая станет основой, к ней мы придумаем какой-нибудь сценарий, идею.

История визуальных эффектов должна рассматриваться параллельно с историей кинематографа. Сейчас нельзя рассматривать спецэффекты отдельно от кино, хотя бы потому, что все технологии кино оцифрованы, виртуализированы (монтаж, звук), впрочем, так же, как и музыкальные технологии. Так, режиссер Роберт Земекис виртуализировал Джимма Керри и Тома Хэнкса для работы над своими картинами. В фильме «Рождественская история» Джим Керри одновременно предстает в кадре в нескольких ролях, представляя различных персонажей, причем он выглядит по-разному не с помощью грима, а благодаря цифровым технологиям. Евгений Балацкий в своей рецензии на фильм утверждает: «В «Рождественской истории» Земекис от Джима Керри, якобы играющего Скруджа, оставил только фамилию. Лицо же Керри настолько изменено, что узнать его нет практически никакой возможности» [12].

Психологи утверждают, что 90% информации человек воспринимает именно визуально. Это позволяет нам говорить о несомненной важности визуальных эффектов не только в плане красочности изображения, но и в плане смысловой нагрузки. Сегодня, к сожалению, несмотря на все выразительные возможности, CG-технологии до сих пор чаще применяются в кинематографе лишь для усиления зрелищности, а не для раскрытия сюжета или идейного содержания. Тем не менее компьютерные спецэффекты способствуют развитию кинематографа в независимой среде, приобщая к экранному искусству не только профессионалов, но и давая возможность любителям попробовать себя на этом поприще.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Enzensberger, H.M. Baukastenueiner Theorie der Medien. Kursbuh, 20, S. 180.
2. Щербинин М.Н. Искусство и философия в генезисе смыслообразования: Монография. Тюмень: Изд-во ТюмГУ, 2005. 312 с.
3. Делез Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / Пер. с фр. и послесл. С. Зенкина. М.: Академический Проект, 2009. 261 с.
4. Юнг К.Г. Феномен духа в искусстве и науке. М.: Ренессанс, 1992. 312 с.
5. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Вопросы философии. 1989. № 3-4.

6. Мамардашвили М. Сознание и цивилизация. СПб.: Азбука, азбука — артикус, 2011. 288 с.
7. Давыдов Ю.Н. Любовь и свобода: избранные сочинения / Сост. В.В. Сапов. М.: Астрель, 2008. — 576 с.
8. Marcuse, H. Kultur und Gesellschaft. Frankfurt am Main, 1965. S. 123.
9. Эйзенштейн С. Монтаж: Монтаж аттракционов; За кадром; Четвертое измерение в кино; Монтаж 1938; Вертикальный монтаж; Р. Юренева. М.: ВГИК, 1998. 193 с.
10. Запрудин А.Г. Кино: искусство или техника? // Вестник Тюменского государственного университета. 2012. № 10. С. 110-114.
11. Щербинин М.Н. Киноискусство в генезисе смыслообразования // Экранная культура в генезисе смыслообразования. Тюмень: Вектор Бук, 2004. С. 5-48.
12. Балацкий Е. «Рождественская история» в XXI веке: технологии против артистов // Капитал страны. Федеральное интернет-издание, 9 декабря 2009. URL: <http://kapital-rus.ru/index.php/articles/article/175504> (дата обращения: 30.01.2014).

REFERENCES

1. Enzensberger, H.M. Baukastenzueiner Theorie der Medien. Kursbuh, 20, S. 180.
2. Shcherbinin, M.N. *Iskusstvo i filosofii v genezise smysloobrazovaniia: Monografiia* [Art and philosophy in the genesis of meaning: Monograph]. Tyumen, 2005. 312 p. (in Russian).
3. Deleuze, G., Gvattari, F. *Chto takoe filosofii?* [What is philosophy?] / Transl. fr. French by S.N. Zenkin. Moscow, 2009. 261 p. (in Russian).
4. Jung, C.G. *Fenomen dukha v iskusstve i nauke* [The phenomenon of the spirit in the arts and sciences]. Moscow, 1992. 312 p. (in Russian).
5. Ortega Y Gasset, J. Revolt of the masses. *Voprosy filosofii — Problems of Philosophy*. 1989. № 3-4. (in Russian).
6. Mamardashvili, M.K. *Soznanie i tsivilizatsiia* [Consciousness and civilization]. St-Petersburg, 2011. 288 p.
7. Davydov, Y.N. *Liubov' i svoboda: izbrannye sochineniia* [Love and freedom: selected writings]. Moscow, 2008. 576 p. (in Russian).
8. Marcuse, H. Kultur und Gesellschaft. Frankfurt am Main, 1965. S. 123.
9. Eisenstein, S. *Montazh: Montazh attraktsionov; Za kadrom; Chetvertoe izmerenie v kino; Montazh 1938; Vertikal'nyi montazh; R. Iureneva* [Editing: ride editing; Behind the scenes; The fourth dimension in a movie; Editing of 1938; Vertical editing; R. Yureneva]. Moscow, 1998. 193 p. (in Russian).
10. Zaprudin, A.G. Movie: the art or technique? *Vestnik Tiimenskogo gosudarstvennogo universiteta — Tyumen State University Herald*. 2012. № 10. Pp. 110-114. (in Russian).
11. Shcherbinin, M.N. Cinematography in the genesis of meaning / In: *Ekrannaia kul'tura v genezise smysloobrazovaniia* [Screen culture in the genesis of meaning]. Tyumen, 2004. Pp. 5-48. (in Russian).
12. Balatskii, E. "A Christmas carol" in the 21st century: technology against artists. *Kapital strany — Capital of the country*. 9 dekabria 2009. URL: <http://kapital-rus.ru/index.php/articles/article/175504> (accessed date: 30.01.2014).

Авторы публикации

Запрудин Андрей Григорьевич — аспирант кафедры философии Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета

Щербинин Михаил Николаевич — профессор кафедры философии Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета, доктор философских наук

Authors of the publication

Andrey G. Zaprudin — Post-graduate Student, Department of Philosophy, Institute of Philology and Journalism, Tyumen State University

Michael N. Shcherbinin — Dr. Sci. (Philos.), Professor, Department of Philosophy, Institute of Philology and Journalism, Tyumen State University