

УДК 791.43

**Дяк Л.,**

студентка магістеріуму спеціальності «Документознавство та інформаційна діяльність», факультету політико-інформаційного менеджменту, Національний університет «Острозька академія»

## ПАРАДИГМА ВЗАЄМОДІЇ ТВОРЧОГО І ТЕХНОЛОГІЧНОГО ФАКТОРІВ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ РОЗВИТКУ КІНОМИСТЕЦТВА

*У статті розглядається взаємовплив творчого та технологічного факторів кіномистецтва на матеріалі сучасних інформаційно-технологічних інновацій: стереокінематографа, мультимедійних проєктів, голографічного кіно; визначається роль нових інформаційних технологій в художньо-естетичному розвитку кіномистецтва.*

*Ключові слова: нові інформаційні технології в кіномистецтві, стереокінематограф, голографічне кіно, мультимедійний проєкт.*

*В статье рассматривается взаимовлияние творческого и технологического факторов киноискусства на материале современных информационно-технических инноваций: стереокинематографа, мультимедийных проєктов, голографического кино; определяется роль новых информационных технологий в художественно-эстетическом развитии киноискусства.*

*Ключевые слова: новые информационные технологии в киноискусстве, стереокинематограф, голографическое кино, мультимедийный проєкт.*

*In article interference of creative and technological factors of cinema on a material of modern information-technical innovations: a stereocinema, multimedia projects, holographic cinema is considered; the role of a new information technology in is art-aesthetic development of motion picture arts is defined.*

*Keywords: new information technology in cinema, stereocinema, holographic cinema, the multimedia project.*

Екранна творчість вводить в сферу нашого аналізу окрім організації і економіки ще і техніку, рівень розвитку якої визначає умови творчості і способи розповсюдження творів. Така своєрідна глобалізація обумовлена соціальними аспектами інформаційного суспільства і перспективами культурного прогресу в цілому. До традиційних естетичних категорій додається категорія технологічної естетики. Якщо розгляда-

ти техніку лише як інструментальні засоби, необхідні художникові-творцеві для роботи над його твором, то можна випустити з уваги цілий комплекс проблем, характерних саме для нашого часу, коли розуміння мистецтва зазнає зміни унаслідок того, що нові технології диктують специфічні умови розгляду взаємозв'язку технології і мистецтва.

**Актуальність** роботи зумовлена активізацією використання нових інформаційних технологій у кіномистецтві, процесами конвергенції, інтеграції різних сфер аудіовізуальної інформації. Оскільки розвиток медіакомунікації і екранних мистецтв є проблемою культурологічною за своєю природою і включає технічні, технологічні, соціальні, художні чинники, які тісно переплітаються саме у сфері культури в її широкому антропологічному розумінні, то процеси впровадження інновацій в сфері кінематографу потребують комплексного системного вивчення.

В роботі розглядається малодосліджуваний аспект кіномистецтва, а саме: взаємовплив художньо-творчої і технологічної складових кінематографу, саме такий підхід дозволяє розглядати інформаційно-технологічні зміни, естетично-зображальні аспекти нових інформаційних технологій кінотвору в культурно-історичному контексті.

**Мета статті** – прослідкувати принципи симбіозу творчого та технологічного аспектів естетики кіномистецтва на сучасному етапі, проаналізувати такі інновації в кіномистецтві як стереокінематограф, голографічне кіно, мультимедійні кіноексперименти.

**Аналіз стану досліджуваної теми.** Зміна естетичної парадигми екранного мистецтва в результаті впровадження комп'ютерних, цифрових технологій аналізується в дослідженнях К. Разлогова «Нові аудіовізуальні технології», Н.Дворко «Аудіовізуальні мистецтва в епоху нових технологій», Н. Кирилової «Медіакультура: від модерну до постмодерну».

Технічні та технологічні особливості кардинальних трансформацій в естетиці кіномистецтва розглядаються в спеціалізованих журналах «Світ техніки кіно», «Техніка і технології кіно», зокрема в статтях А.Мелкумова «Для стереозйомки немає відповідного інструментарію», «Стереокіно – атракціон чи наступний етап розвитку кінематографу?», В. Ваніна «Фотографія і голографія – наукові інструменти механістичного і органістичного (цілісного) способу мислення, а також сприйняття і моделювання навколишнього світу», «Голографія – філософська основа і науковий інструмент нанотехнологій».

Вивчення і розуміння телекомунікаційного мистецтва, на думку Кисельової Т., можливе з позицій соціально-комунікативного підходу до творчості як моменту людського буття, пронизаного комунікаціями

[1]. Згідно такого підходу, становлення креативної ідеї здійснюється тільки в полі соціальних комунікацій. Будучи феноменом соціальних комунікацій, творчість тісно пов'язана з комунікативними механізмами, що діють в культурі, зокрема технологічними.

Негодаєв І. вважає, що технологічне нововведення – це первинний детермінант в культурних подіях [2]. В цьому припущенні прослідковуються ідеї технологічного детермінізму, адже саме технологічний детермінізм стверджує, що технологія управляє історією та соціальними змінами. Його вплив виразно виявився в концепціях індустріального, постіндустріального, техногенного, програмованого, інформаційного суспільства, «третьої хвили». Отже, технологічні інновації у мистецтві детермінують його розвиток, визначаючи також нові засади сприйняття мистецьких творів глядачем, читачем.

На думку Н. Бердяєва, техніка перероджує саме мистецтво: «Кінематограф свідчить про силу реалізації, властиву сучасній техніці. Тут починається нова дійсність.» [3]. У праці «Людина і машина» філософ доповнює свої ідеї, надаючи вирішального значення відкриттю в людині нових якостей під впливом можливостей, спровокованих поширенням нових технологій.

В статті «Як ми повинні говорити про мистецтво і технологію» М.Вілсона з погляду нашої проблематики важливим є введення поняття технічних фільтрів, до яких відносяться всі можливості, що надаються технікою творцям екранних творів: різні оптичні і фонографічні пристосування та інші технічні нововведення охоплюють три сфери, що мають відношення до знакоформування: об'єкти зйомки (їх спектр нині тягнеться від мікросвіту до космічного простору), якість і повноту їх відтворення (звук, колір і т. д.) і форми їх передачі, зокрема еволюції, якій вони можуть піддаватися в ході комунікативної, і зокрема художньої, діяльності [4]. Остання сфера з семіотичної точки зору особливо важлива. Саме вона складає специфічно технічну частину внутрішньої структури «мови» екрану, хоча відокремити її можна лише умовно, оскільки, як вказує сама термінологія (передача і трансформація), техніка тут функціонує в перцепторній єдності з передкамерними знакоутвореннями в екранній культурі і умовно відноситься до технічних фільтрів.

Сьогодні актуальності набуває поняття «нового синкретизму», визначене Шульгіним А., тобто відродження першопочаткового сприйняття життя, коли ще не було чітких меж між видами мистецтв, релігією, технологіями і світоглядом і самоціллю творчості ставав не результат, не персоніфікація творчого продукту, а в самому процесі

його створення могла брати участь безліч людей [5]. Одним із базових понять мистецтва нових технологій є гіперфільм. Гіперфільм, за визначенням Синельникової Л., – це тип аудіовізуального мистецтва, в якому автори створюють універсальну і мобільну модель дійсності, а глядач засобами інтерактивності залучається до процесу створення оригінального і унікального твору [6]. На рубежі XX-XXI інтерактивні мультимедіа і системи віртуальної реальності в своєму розвитку досягли етапу, при якому їх подальше становлення у сфері аудіовізуальної творчості зажадало художнього керівника для створення аудіовізуальних творів, що сповідує принципи інтерактивної режисури, володіє сучасними комп'ютерними технологіями.

Нові технології в засобах масової інформації і комунікації неминує породжують і нові проблеми. Це, зокрема, творче утриманство, тобто перекладання ряду професійних творчих функцій на безмежні можливості нових технологій, надлишок інформаційних подразників, що приводить до втрати естетичних орієнтирів користувача; збільшення інформаційної надмірності за рахунок збільшення сектора аудіовізуальної масової культури.

Під час дослідження був використаний метод цілісного аналізу ігрових фільмів (запропонований кінознавцем Н. Агафоновою): «Аватар» Джеймса Камерона, зроблений у форматі 3-D, «Валізи Тульса Люпера» Пітера Грінуея, який є мультимедійним експериментальним проектом [7].

3-D формат – це одне із досягнень стереокіно. Стереокіно є особливим видом кіновидовища, всеосяжним явищем розвитку кіномистецтва, який задовольняє закономірні потреби зорового сприйняття простору і руху. Важливою проблемою естетики кіно та психології сприйняття стереокіно глядачем є те, що це – кінематограф особливих тем і драматургії. Стереокіно як на порядок складніший етап розвитку нових інформаційних технологій кінематографа актуалізував в кіноестетиці питання тривимірності, об'ємного зображення. Проте в стерео, яке нам пропонує сучасний кінематограф, умова впровадження у кінематограф нових форм – звуку, кольору і об'єму, що мають додавати тривимірного сприйняття, руйнується, ми отримуємо третій вимір природньо, як видимий в реальному житті. Динамічний по глибині простір, що постійно змінюється, то зростає, то ущільнюється до плоскості екранного полотна, що, на думку А.Мелкумова, призведе до отримання образної сили стереоскопії [8].

Окрім стереоефекту у фільмі «Аватар» використовуються ще така нова інформаційна технологія як комп'ютерна графіка. Фільм

тільки на 40% складається з живої зйомки, останні 60% – становить комп'ютерна графіка. З допомогою комп'ютерних технологій Джеймс Камерон створив велику кількість експресивних візуальних образів – скелі, що зависли в небі, фантастичні тварини, інопланетні ландшафти. Суттєвим елементом візуального простору фільму є зображення техніки майбутнього: інтерфейси комп'ютерів і конструкції літальних апаратів. Але найбільш пластично-виразними зоровими образами є самі аборигени Пандори – фантастичні персонажі, які однак мають досить реалістичне екранне втілення.

Важливим результатом роботи над фільмом стало створення Джеймсоном Кемероном оригінальної технології, яка під час комбінованих зйомок дозволяла спостерігати на екрані одночасно роботу живих акторів і намальованих персонажів. За захоплення виразів обличчя відповідала камера, закріплена на голові, а рухи тіла знімала окрема віддалена камера. Це дозволило забезпечити абсолютну реалістичність персонажів: підвісна апаратура записувала вирази облич, руху м'язів, руху очей з небаченою до цього точністю. Віддалена камера дала знімальній команді фільму набагато ширший простір для захоплення рухів (вперше застосована спеціально розроблена система «performance capture»), в порівнянні з колишніми можливостями він зріс в 6 разів.

Фільм «Аватар» присвячений ідеї кінця світу, проте Джеймс Камерон за принципами саспенсу завуальовує Апокаліпсис, залишаючи його за кадром. Фільм сповнений натяками на громадянські війни, економічні, а також енергетичні кризи, які і примушують шукати вихід в міжпланетному мародерстві. До фільму «Аватар» у фантастичних кінороботах Джеймса Камерона лише інопланетянам доводилося втручатися в недосконалий Всесвіт, побудований людьми (навіть у «Чужих» протистояння двох сторін відбувалося в приміщеннях, збудованих людиною). Тепер режисер зважився відтворити ідеальний світ та втручання у світ чужих з боку людини.

Аналіз одного з сучасних фантастичних фільмів Джеймса Камерона «Аватар» проілюстрував необхідність зв'язку технічних інновацій зі смисловим рядом для сприйняття фільму суспільством та спільнотою митців. Однак під час створення і розширення можливостей атракційності з допомогою комп'ютерної графіки та спецефектів намітилася знову ж таки постмодерністична тенденція до переважання форми над змістом, яка була міцно підтримана голівудською моделлю кінематографа і спричинила до профанації естетичної частини відкриттів в сфері комп'ютерної графіки та спецефектів та втрати важливого досвіду на початкових етапах.

У фільмі «Аватар» автор створює багато ходів для вивільнення свого фантазійного світу. Не зважаючи на те, що величезна увага приділена видовищності роботи, фільм не позбавлений актуальної ідеї і не відкидає мистецьких принципів кіно, скоріше його можна назвати універсальним способом поєднання символіко-метафоричних архетипічних пластів художньої літератури та кінематографу, зображальних засобів кіно та технологічних інновацій.

Фільм «Валізи Тульса Люпера» є фільмом-пам'яттю про світову культуру та історію. Постмодерністичний каталожний принцип співвідноситься з сучасним способом організації культури. В своїх фільмах Пітер Грінуей відтворює механізм функціонування культури, модель якої, він представляє у вигляді перерахування фрагментів, що продовжуються. Крім того, проект «Валізи Тульса Люпера» можна повноправно називати мультимедійним та інтерактивним, адже окрім фільмів існує ще інтернет-сайт і дві книги про життя вигаданого персонажа, який став символом колекціонування вирішальних історичних подій XX століття та людської жорстокості. Анти-оповідна організація нового медіа-проекту і його потенціал в плані розширення можливостей кінематографа, робить фільм майже досконалою реалізацією нових цілей, які на думку режисера, має ставити перед собою кіно. Пітер Грінуей додає медійні елементи, що прийшли не з кінематографічних сфер, – колажі, фотографії, графіку, візуальні тексти, документальні кадри. Багатократні накладання апелюють до інноваційної постановки, як окремих сцен, так і епізодів – відбувається розфокусування сприйняття – на екрані дискретно, тобто на одному і тому ж просторі функціонують декілька більш-менш зв'язаних між собою явищ. У декорациях застосовані і натурні зйомки, і сцени, що театралізуються, як в «Догвілі» Ларса фон Трієра, і комп'ютерна графіка.

Для руйнування оповідного принципу Пітер Грінуей використовує різні прийоми. Окрім побудованих за презентаційним принципом монтажних стиків (коли зміна планів не виправдана абсолютно нічим з погляду сюжету) це досягається поліфонічною будовою фільму. Якщо в традиційному фільмі відеоряд жорстко узгоджений з вербальним і музичним рядами таким чином, що в кожен момент часу один з них домінує, але всі вони зв'язані однією темою і переплетені (симфонічна структура), то Пітер Грінуей навмисно подрібнює тканину фільму.

Метафорика фільму «Валізи Тульса Люпера» базується на концептах свободи-несвободи, адже кожна людина, особливо, творець, переживає безліч ув'язнень перед становленням своєї духовної константи. Причини ув'язнення корелюють від екзистенційних до буденно-ма-

теріальних і соціальних – любов, гроші, популярність, релігійна віра, влада, амбіції, жадібність, борг, робота, розклади поїзда.

Трилогія Пітера Гринуея «Валізи Тульса Люпера» являє собою яскравий приклад сучасного експериментального кіно, в якому використані оригінальні прийоми побудови композиції, в поєднанні з великою кількістю технічних засобів та художнього бачення режисера.

Для того, щоб дослідити естетично-зображальні можливості, скористаємося напрацюваннями Ж. Дельоза [9], який досить детально розглянув питання образності, руху, простору, звукового компонента в кінематографі. Такий підхід дозволить також порівняти голографічне кіно із двохвимірним кінематографом. Голографічне кіномистецтво потребує нового інструментарію вивчення, оскільки воно дуже різниться від кіно в цілому. Проте, спільні характеристики та компаративні категорії таки можливо виділити.

Ж. Дельоз, інтерпретував рух в кінематографі як вираження тривалості, співвіднесення між об'єктами, між якими він встановлений [9]. В двовимірному кіно об'єктами є нерухомі зрізи (геометрична концепція кінематографу полягає у сукупності множин кадрів як цілого), а голографічне кіно утворює новий принцип нефрагментованої динаміки.

За Ж. Дельозом, важливо виокремлювати таку функцію мозку під час перегляду фільму як вироблення інтервалу між дією і реакцією. Якщо розглядати оптичну і звукову ситуації та два полюси реальний-уявний, фізичний-ментальний голографічного кінематографу, то можна стверджувати, що відбувається ідеальне співпадіння ефектів передачі звуку та зображення на відміну від звичайного кіномистецтва. Тобто психомеханіка голографічного кіно значно виграє. «Голографічний принцип незмінно фігурує в хвилевій природі взаємодії нервових клітин мозку», – вважає М. Бом [10]. Голографічна теорія досить добре пояснює й інші «здатності» мозку, такі як: велика ємкість пам'яті, її асоціативність і здатність вмить вгадувати знайомі предмети; фантомні відчуття; здатність забувати і згадувати.

Образ-перцепція – множина елементів, які впливають на центр варіації по відношенню до елемента. При таких складних операціях, як розпізнавання образів, асоціативний пошук інформації, прогнозування використовується динамічна голограма, утворена накладенням хвилевих полів, випромінюваних синапсами нейронів. Образ-переживання – те, що знаходиться між дією і реакцією. З існуючих феноменологічних теорій, що пояснюють устрій Всесвіту, голографічна модель якнайповніше зв'язує наукові і метафізичні знання, накопичені людством. Архетипічні символи, сконденсовані в мистецтві, долучають реципієнта

до сукупної інфосфери авторів та співавторів-глядачів, прискорюючи реакцію вивільнення інтенціональних конструктів свідомості.

Голографічне кіно відрізняється від стереокіно тим, що зображення формується не суб'єктивно в мозку людини, а об'єктивно в просторі і представляє собою світлову структуру реального об'єкту. Тому всі зорові ознаки голографічного зображення можуть відповідати одна одній так, як в реальному житті. Голографічний кінематограф, завдяки унікальним властивостям голографічного зображення перебуває у вигідніших умовах з точки зору психології сприйняття та естетики, ніж стереоскопічний кінематограф. Він має великі шанси отримати важливе практичне застосування. Хоча основні принципи голографічного кінематографа розроблені і перевірені експериментально, для створення спочатку голографічного кіноатракціону, а потім і ігрових фільмів необхідні ще розробка і виготовлення комплексу технічних засобів.

Голографічне кіно є оригінальним технологічним кіноекспериментом, який ставить перед собою завдання подолати недоліки кінематографу як мистецтва, його оповідний принцип знову ж таки та плоскість.

Питання психології сприйняття (безпеки, адекватності звичним ритмам життєдіяльності людини) таких мистецьких експериментів поки залишається відкритим, але розширення звичних рамок свідомості глядача можна спрогнозувати.

Подвійна обумовленість аудіовізуальної творчості породжує ряд проблем як практичних (удосконалення технічних пристроїв, загальноносеміотична і естетична підготовка аудиторії, освоєння комунікативних і художніх можливостей техніки і так далі), так і суто теоретичних.

Нові інформаційні технології на першому етапі розвитку, що включає комп'ютерну графіку та спецефекти продемонстрували можливості створення оригінальних пейзажів, анімаційних ефектів, модифікації людських облич та тіл, заміни акторів згенерованими на комп'ютері персонажами, подолання законів фізики, надання різкої реалістичності природним або техногенним явищам. Всі ці засоби можуть бути використані як мистецька основа при зйомках якісних змістовних фільмів.

Отже, актуальними тенденціями використання нових інформаційних технологій в кіномистецтві є поліекранність та медіавставка з інших ЗМК, повторення кадрів або фраз з різною швидкістю, послідовністю або емоційним навантаженням, що переростає в інтерактивну гру, запровадженні Пітером Гринуеєм та голографічний кінематограф.

Чим досконалішою стає техніка, тим більше вона надає можливостей творцям аудіовізуального твору для передачі всього багатства вражень від навколишнього світу і разом з тим примушує їх працю-

вати все більш винахідливо і віртуозно. Як показує практика, поява в екранних мистецтвах нових технологій, що збагачують ресурси екрану (звуку, кольору, комп'ютерних технологій), нерідко гальмує на якийсь час процес творчих пошуків, але після періоду накопичення відбувається черговий прорив в освоєнні аудіовізуальної естетики. Якість екранного зображення і звуку все більше наближаються до нашого візуального і аудіального сприйняття реальності.

Прогрес зображальних засобів екранних мистецтв демонструє, як в процесі подолання суто механічного використання досягнень техніки, відбувається втручання технології в сферу художньої творчості з її новою образністю, метафоричністю.

### Література:

1. Киселева, Т. Экранная культура в меняющемся мире [Электронный ресурс] / Т. Киселева // Режим доступа: <http://www.gpntb.ru/win/inter-events/crimea2003/trud/tom3/posl2/Doc36.HTML>. – Название с экрана.

2. Негодаев, И. Информатизация культуры. Экранная, компьютерная, Интернет– культуры. Что такое экранная культура? [Электронный ресурс] / И.А. Негодаев // Режим доступа: [http://business.polbu.ru/negodaev\\_informculture/ch15\\_vii.html](http://business.polbu.ru/negodaev_informculture/ch15_vii.html). – Название с экрана.

3. Бердяев, Н. Смысл творчества. (Опыт оправдания человека) [Электронный ресурс] / Н. Бердяев // Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/berdn01/index.htm>. – Название с экрана.

4. Wilson, M. How Should We Speak About Art and Technology? [Electronic resource] / M. Wilson // Mode of access <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Wilson/>

5. Шутьгин, А. Медиа художник и система: новые стратегии [Электронный ресурс] / А.Шутьгин // Режим доступа: <http://www.mediaartlab.ru/db/biblio.html> – Название с экрана.

6. Синельникова, Л. Специфика адресант-адресатных отношений в массмедийном дискурсе [Электронный ресурс] / Л. Синельникова // Режим доступа: [http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/uztnu/zapiski/2008/filologiya/uch\\_21\\_1fn/index.html](http://www.nbuv.gov.ua/portal/natural/uztnu/zapiski/2008/filologiya/uch_21_1fn/index.html) – Название с экрана.

7. Агафонова, Н. Общая теория кино и основы анализа фильма [Электронный ресурс] / Н. Агафонова // Режим доступа: <http://www.lgpiu.ua/educations/print.php?num=20206> – Название с экрана.

8. Мелкумов, А. Стереокино – аттракцион или следующий этап развития кинематографа? [Электронный ресурс] / А.Мелкумов // Режим доступа: <http://ttk.625-net.ru/archive/> – Название с экрана.

9. Делез, Ж. Кино [Электронный ресурс] / Ж. Делез // Режим доступа : <http://yanko.lib.ru/books/philosoph/deleuze=cinema=ru=ann.htm>. – Название с экрана.

10. Ванин, В. Голография – философская основа и научный инструмент нанотехнологий [Электронный ресурс] / В. Ванин // Режим доступа: <http://www.mtk-magazine.ru/announce.html> – Название с экрана.