

ТЕХНОЛОГИЯ ВИРУТАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ КАК НОВЫЙ ТИП ПРАКТИКИ В КИНЕМАТОГРАФЕ[1].

Сколота З.Н., Астрахань

В данной статье поднимается актуальная проблема технологии виртуальной реальности в кинематографе. Выделяются четыре уровня ее использования. Дается характеристика ее применения как в зарубежной, так и в отечественной киноиндустрии.

Ключевые слова: технология виртуальной реальности, кинематограф, дигитограф, цифровая революция.

This article raises the urgent problem of virtual reality technology in the cinema . There are four levels of use. This author characterizes using this thechology as in foreign both and in national film-industry .

Keywords : virtual reality technology, cinema, digitograf, the digital revolution.

За последние двадцать лет, в условиях развития современного информационного, высокотехнологичного общества, виртуальная реальность (ВР) стала устойчивым компонентом нашего бытия, частью массового сознания социума. Виртуальная реальность воспринимается субъектом как одна из разновидностей квазиреальности, симуляционное и нематериальное пространство, ощущаемое как материальное, дающее иммерсионный эффект. Нельзя не согласиться с А. Генисом, считающим, что ВР является примером технического прогресса, меняющей наш образ жизни и мысли. [3, с.166]. В этой связи приятно говорить о том что ВР представляет из себя не просто техническое новшество, а некий системный мировоззренческий сдвиг, приведшим к мутациям в культуре и в искусстве.

За XX век искусство утратило функцию «мимезиса» подражания жизни, сделав его самой жизнью (Б. Гройс, В.М. Розин). Так, классическое искусство создало вторую – символическую или эстетичную реальность, всецело подражающую реальности; постмодернизм, вдохновлённый художественными экспериментами М. Дюшана, сделал «ready made» - готовые формы, основой

для свободной интерпретации и художника. Цифровая революция и виртуальные технологии в сфере художественного творчества создают «четвертую реальность», сферу, где зритель, перестает быть внешним наблюдателем, а рецептивно погружается и включается в виртуальную атмосферу. Жанром искусства, максимально воплотившего задачу фиксации и сохранения зримой реальности стал кинематограф.

Кинематограф как пластичный и открытый социальной и культурной проблематике жанр, стал для многих художников и исследователей базой для технических и творческих инноваций. С момента появления первых кинолент, каждый ее кадр является, перефразировав слова Р. Барта о фотографии, своеобразным «сертификатом присутствия» [9, с.15]. Иными словами, объект помещенный перед объективом камеры, освобождён от условий времени и пространства и максимально объективно отражает реальность. Американский философ С. Кэвелл отмечал, что «кино — это процесс проекции реальности; застывшая ли, движущаяся ли механически (те, автоматически), картинка воссоздаёт мир, находящиеся перед камерой» [10, с.20]. Однако онтологический статус кино возможен только применительно к аналоговому кинематографу. Художественный кинематограф за свое развитие в XX веке стал миром «грез и фантазий», создающим вымышленную реальность. По мнению многих теоретиков кинематографа, реальность изображаемого в кино может быть относительно объективной только в документальном жанре, в остальном это всегда искусная фальсификация или реорганизация реальности. Тем не менее объекты фиксируемые кинокамерой чаще всего реальны, они могут быть поставлены в другие условия, но они являются вполне материальными. Еще С. Эйзенштейн утверждал, что «обладая таким превосходным орудием познания, как кинематограф, даже свой примитив феномена — ощущение движения — решающий четвертым измерением, мы скоро научимся конкретной ориентировке в четвертом измерении так же домашнему, как в собственных ночных туфлях!» [8, с. 46]. И действительно, на сегодняшний день, сам кинематограф представляет из себя четвертую

реальность или четверное измерение, виртуальное пространство, не только симулирующее реальность, но и рефлекслирующее ее. И новейшие возможности в области компьютерных технологий были в первую очередь апробированы именно здесь. Погружение человека в иммерсионную среду стало возможно сначала благодаря размерам экрана, качеству изображения и стереозвучания, теперь благодаря компьютерной графике и технологии 3D.

Н. Б. Маньковская считает правомерным говорить о становлении компьютерографа или дигитографа с конца XX века.[5, с.331]. Компьютограф расширил привычные пределы кино-фильма, трансформировав границы между жизненной (внефильмовой) реальностью и кинореальностью. Компьютерная графика и 3D, изменив представления о пространстве экрана, полностью преобразовали все аспекты реальности — от деталей окружения до движения персонажей или предметов. Реальность, отраженная в цифровом кинематографе становится симулякр и может не иметь материального аналога. Более того, по сути, производство дигиторафа — это набор цифр, приложений, алгоритмов. Нельзя не согласиться с формулой дигитографа, выведенной М. Л. Теракопьян: «Цифровой фильм = заснятое «живое действие» + живопись + обработка изображения + композитинг + компьютерная 2D анимация + компьютерная 3D анимация» [7, с. 184]. Технология воспроизводства такого искусства базируется на трех технических «китах»: компьютере, цифровой камере и хромокейном экране (фон холодного тона, на который при помощи компьютера «накладывается» любое необходимое изображение или персонаж).

Иными словами, «упрощая» жизнь, компьютерные технологии существенно усложнили процесс изготовления кино. Можно говорить о возврате к докинематографическим практикам, когда картинка рисовалась и анимировалась вручную [9, с. 21] Сконструированный виртуальный персонаж «обретает жизнь» и начинает движение только по воле его создателя — художника, который теперь носит загадочные названия художника-прорисовщика, фазовщика, заливщика, компоузера. Однако талант человека, который этим занимается, лежит по-прежнему в основе и данного творческого

процесса. Некоторые исследователи [2, 6.] высказывают опасения по поводу того, что, дигитализация кинематографа, приводит к исчезновению потребности в актёрах, а также в целом ряде профессионалов обслуживающих процесс киносъёмки. Но вместе с этим характер конструирования мультимедиа реальности стал значительно сложнее. Классический (плёночный) кинематограф активно использовал такие технические приемы как комбинированные кадры, монтаж, спецэффекты, анимация. Цифровой кинематограф развивается, используя морфинг (компьютерный способ превращения одного кинематографического объекта в другой путем плавной деформации на глазах у реципиента), плавающую раскадровку, композитинг (компьютерный эффект, заменяющий комбинированные киносъёмки, создающий ощущения дематериализации объектов реального мира). Первоначально они были эффектными зрелищными трюками, а эволюционировав, стали семантическими и художественными составляющими киноязыка. Фантастические миры, созданные режиссерами Питером Джексоном («Властелин колец»), Джеймсом Кэмероном («Аватар»), Тимом Бертоном («Алиса в стране чудес»), появились в необыкновенном, эстетически качественном воплощении только благодаря полной свободе творчества и трансформации реальности в дигитографе. Амбивалентная мультиреальность, населенная вымышленными персонажами, полностью изменяет онтологические основания кинорепрезентации [2]. Камера фиксирует или точнее «рисует» иллюзорную реальность. Кроме того, сегодня можно наблюдать еще один феномен изменения реальности посредством технологий — съёмки кинофильмов по мотивам компьютерных игр («Хитмэн», «Лара Крофт», «Макс Пэйн», «Обитель зла»). Очевидна симуляция симулякра или квазиреальность. Выдуманная игровая реальность становится предметом киноисторий. Парадокс усиливается тем фактом, что профессиональные актеры снимаются сначала для анимации в компьютерной игре, а потом и для полнометражного фильма по ее сюжету. Кроме того, описанных вариантов, технология VR в западном кинематографе становится самой популярной темой для сюжетов фильмов.

Такие мировые бестселлеры как «Матрица» Братьев Вачовски, «Трон: наследие» Д. Косински, «Превосходство» У. Пфистера, «Тринадцатый этаж» Й. Руснака и многие другие рисует футурологические картины бытия человека в мире, где победила Машина и ВР. Обращаясь как ВР к сюжету, режиссеры играют не только на маркетинговом спросе, но актуализируют ее как предмет философского осмысления.

Итак, технология ВР может быть использована в четырех уровнях: как технический прим – разновидности цифровой модификации кадров (от морфинга и 3-D и 5-D- эффекта до коллоризации); как слияние кинофильма и компьютерной игры, где игра становится основой сюжета; как модель структуры фильма, где присутствуют сюжетные развилки, гиперссылки и открытые финалы, а также в качестве бытового или футурологического сюжета – где виртуальная реальность становится темой философской рефлексии на языке кинематографа. Причем все четыре вариации могут параллельно существовать в одном арт-продукте.

Однако, данная технология широко применяемая в западном кинематографе, в отечественном находится в зачаточном состоянии.

Обратившись к работам режиссёров как массового кинематографа (О. Асадулина, Т. Бекмамбетова, П. Точилина, П. Санаева, М. Шевчука и т.п.), так и авторского (А. Сокурова, В. Звягинцева, А. Учителя и т.п.), можно констатировать крайний малый сегмент продуктов использующий технологию виртуальной реальности той или иной форме. Тем не менее, попробуем выделить наиболее яркие из работ отечественных режиссёров в этой сфере.

В работах российских кинорежиссёров пока чаще встречается первый вариант использования технологии виртуальной реальности. В первую очередь это оцифровка и коллорирование советских фильмов («Семнадцать мгновений весны», «В бой идут одни «старики», «Офицеры» и др.). Цель этих действий не только в реставрации старой киноплёнки, но и в максимальном погружении реципиента в виртуальный мир фильма. Кроме того, некоторые режиссёры, как например Т. Бекмамбетов («Черная молния», «Дневной дозор» и т.п.),

А. Сокуров («Молох», «Телец», «Русский ковчег», «Солнце» и др.)
А. Мегердичев («Метро»), Н. Лебедев («Экипаж»), О. Степченко «Вий» и многие другие обращаются к этим технологиям для решения стоящих перед ними эстетических задач. Однако эти режиссёры еще не имеют достаточного профессионализма и финансовых возможностей для воплощения всех задумок в использовании техник ВР.

Использование технологии ВР в качестве модели структуры фильма, а также слияние фильма и компьютерной игры встречается крайне редко. Среди подобных экспериментов стоит выделить фильм П. Точилина «Хоттабыч», в котором в сюжет советской сказки вплетены хакеры, Интернет, компьютерные игры, чат-боты. Главный – герой фильма – программист, для спасения своего друга-волшебника Хоттабыча переносит его личность, в двоичный код, тем самым делает его основой программы, которую потом загружает в пространство Интернет.

Применение технологии ВР как основы для бытового сюжета можно обнаружить в работах М. Сулеймановой «Любовь.RU. Пойманная в «сети»», Р. Каримова «Стартап», Д. Матова «Хранители сети» и многих других. Данный уровень применения технологии ВР в отечественном кинематографе самый востребованный режиссёрами, вероятно по причине его эргономичности. В этих фильмах ВР не осмысливается как философская проблема, как угроза существования человека, в отличие от западного кинематографа. Однако здесь ВР становится частью обыденной реальности, в которой существует современный человек. Такого рода фильмы могут стать богатым эмпирическим материалом на основе которого в будущем может дана социокультурная характеристика этого периода, быть «языком описания процессов мышления», по Ж. Делезу [4, с. 106].

Итак, технология виртуальной реальности в силу своей материальной заинтересованности, широты зрительского охвата, а также новых эстетических возможностей представляет особый интерес кино-режиссёров. Однако,

российскому кинематографу еще только предстоит освоить безграничные творческие возможности технологии виртуальной реальности.

Литература

1. Статья публикуется в рамках гранта РГНФ №14-0300289
2. Буров А. М., Яременко Е. Г., Соколов С. М., Лукиных Н. В., Орлов А. М., Монетов В. М. Язык мультимедиа. Эволюция экрана и аудиовизуального мышления. ВГИК, 2012. [Электронный ресурс]. URL: http://www.mkrf.ru/upload/mkrf/mkdocs2012/08_11_2012_4.pdf (дата обращения: 1.05.2016).
3. Генис А. Книга книг. Комментарий к одному изобретению// Иностранная литература. – 1999. - № 10. – С. 166-168.
4. Делез Ж. Кино. М.: Ад Маргинем, 2004, 622 с.
5. Маньковская Н. Б. Виртуалистика: художественно-эстетический аспект // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М.,: Прогресс. 2004. С. 328–341.
6. Питрус А., Хельман А. // Кино — нерепрезентируемый мир. Невозможные пространства в научно-популярном фильме// Цифровая культура № 3(8) 2012. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.culturalresearch.ru/ru/archives/86-digital> (дата обращения: 4.05.2016).
7. Теракопьян М. Л. Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино». М.: Материк, 2007. 152с.
8. Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: В 6 т. М.: Искусство, 1964. Т. 2. 566 с.
9. Barthes R. Camera Lucida: Reflections on Photography. N.Y.: Hill and Wang,
10. Cavell S. The World Viewed. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1979. P.16–23.