

УДК [793.43.01:111.852](100)(091)

Ірина Зубавіна

ДИГІТОГРАФ ЯК ОБШИР КРЕАТИВНОСТІ У СУЧАСНІЙ ЕКРАННІЙ КУЛЬТУРІ

Анотація. У статті розглянуто взаємозв'язок і взаємовпливи техніко-технологічних інновацій і творчого задуму митця, формування нової екранної естетики.

Ключові слова: дигітограф, піксельний образ, віртуальна реальність, кіберсистеми.

Аннотация. Рассматривается взаимосвязь и взаимовлияние технико-технологических инноваций и авторского замысла, формирование новой экранной эстетики.

Ключевые слова: дигитограф, пиксельный образ, виртуальная реальность, киберсистемы.

Summary. The article discloses the interconnection and interplay of technical and technological innovations and artistic idea, formation of new screen aesthetics.

Key words: "digitograph"/digital-art, pixel image, virtual reality, cyber systems.

Екранна культура приблизно з початку 1990-х років вступила в нову фазу свого існування. З появою та поширенням цифрових технологій, що породили різноманітний

мультимедійний продукт, поняття фільму та екранної творчості зазнало принципових змін. Як відомо, екранне видовище є "дитям" науково-технічного прогресу, і поява нових

технологій неодмінно спричиняє метаморфози в його естетиці. Це неодноразово спостерігалось за понад сторічну історію кінематографа — з приходом звуку, винаходом кольорової плівки, стереоскопії тощо. А згодом — поява комп'ютерної анімації, залучення до активу художніх засобів інтерактивного діалогового режиму з комп'ютером, поширення Інтернету мали наслідком формування якісно нового типу культури, що активно вступає у взаємодію з традиційними. Можемо стверджувати: використання комп'ютерних технологій і тиха “цифрова революція” в аудіовізуальній культурі зумовили виникнення принципово нового видовища, побудованого на імітаціях та візуально переконливих симуляціях, — видовища, що провокує фундаментальну втрату реальності на перетині технології та уяви.

Кінець “реального” взагалі (як і влади, історії тощо) був сміливо проголошений Жаном Бодріаром, який описав у праці “Симулякри і симуляція” нестримний процес “віртуалізації” світу як поступове поглинання реальності гіперреальністю¹, що характеризується поєднанням реальності та ілюзорного світу, де домінують об'єкти та дискурси, що не мають референцій, тобто підґрунтя в дійсності.

Теоретичним засадам запровадження інновацій, зокрема питанням історичної закономірності їх виникнення, спадковості мови екранних мистецтв, специфіки коду цифрового зображення, приділено увагу в наукових розвідках Кирила Разлогова, Божедара Манова. У праці “Технічна природа та естетична характеристика дигітального образу” вони зосередились на аспектах особливостей становлення цифрового екранного видовища, можливостях web-кінематографії та інших перспективах, що їх відкриває “цифра” перед фахівцями екранних мистецтв. У запровадженні “цифри” аналізується насамперед технічний бік спецефектів як основних модифікаційних чинників оновлення екранної виразності.

Досліджуючи еволюцію візуального образу від його запису ще апаратом братів Люм'єрів до сучасного вторинного переродження на віртуальну камеру обскура, теоретики помітили, що процес відбувається за симетричною параболою — від фотографічної достовірнос-

ті технічно недосконалих зображень, через різноманітні суб'єктивовані перетворення, за допомогою ракурсів, світла, руху, кінетичних відхилень від звичного темпу або внаслідок монтажу як форми вибудовування нового часопростору в кадрі, — до достовірності, отриманої цифровою фіксацією навколишнього світу.

Проблемам нової “дигітальної натуралістичності” було приділено увагу й у працях такого адепта цифрової технології, як Майкл Берковець. Цей автор, серед іншого, наголошує, що “натуралістичність” за технічною природою є синтетичною, отриманою шляхом цифрової переробки зображень та звуку, тобто сучасні технології парадоксально поєднують два шляхи розвитку кінематографа: відтворення дійсності та її перетворення. На відміну від кіно-на-плівці, де ізоморфне зображення зазнавало вторинної переробки за допомогою різних деформувальних прийомів, тепер зареєстрований візуальний образ спочатку зазнає дискредитації — сканується, піддається цифровій обробці, і тільки після цього з'являється нове “ізоморфне” зображення — піксельний (тобто забезпечений пікселями²) образ. Пікселі надаються до трансформацій, що дає змогу для вільного оперування цифровим “хронотопом”: від різноманітних деформацій і до створення віртуальної реальності, тобто об'єктивно не існуючого часопростору. Самий термін “віртуальність”, запозичений з глосарію електронних обчислювальних технологій та квантової фізики, передбачає беззаперечну очевидність, за якою не стоїть матеріальний прототип: замість фізичного існування пропонується певна потенційність, можливість, часто орієнтована на розбіжність із природними стереотипами чуттєвого сприйняття, що робить видиме неоднозначним.

Усвідомлення неможливості пред'явленого феномену оскаржується людським оком, яке виставляє “алібі” існування фантазму, адже важко повірити в нереальність/ілюзорність/ефемерність того, що бачимо “на власні очі”. Така довіра до оптичної переконливості віртуального образу в поєднанні з практично необмеженими можливостями маніпулювання оцифрованими ликами фізичного світу, аж до творення їх “з нічого”, є своєрідним зама-

хом на вторгнення до святая святих фізико-філософської матерії і дає підстави визнати встановлення нової конвенції між автором і глядачем. Ідеться про довіру, радше про віру в переконливу “достовірність” неймовірних зображень, названу “спецефектом”. Запровадження радикальних перетворень образів світу, закарбованих за допомогою електромагнітних імпульсів, передбачає відповідні метаморфози у співвідношенні екранної реальності з її фізичним прототипом. Відповідно, легітимація гіперреальних світів актуалізує проблему їх естетичного освоєння.

Еволюція аудіовізуального образу в “цифрову добу” симптоматично розпочалась з візуалізації “учуднень” світу, презентації аномальних часопросторових вирішень, насамперед у фільмах футуристичної фантастики, наближаючись до імітації натурних зображень, творення міметичної подоби “передекранної дійсності”, її тотожного двійника — практично “подвоєння” світу, тільки на новому етапі технічного та ментального оснащення людства. Ця фаза асоціюється з легендою про виноград, намальований давньогрецьким художником Зевекісом так майстерно, що птахи заходились їсти зображені митцем грона.

Сьогодні людське око фактично втратило право експертної оцінки у визначенні міри достовірності матеріалу. Водночас переконливість цифрового дубля реальності поєднується з високою мірою абстрагування, адже віртуальна часопросторовість, будь-яка оптико-акустична ситуація — це набір алгоритмів і баз даних. Образи, звуки, слова передаються пульсацією електромагнітних хвиль у мікросхемах комп'ютера, масивами цифр, що забезпечують електронно-графічні способи фіксації. Світ наче втрачає свою матеріальність. Тим більш органічним видається прорив у вимір чистої фантазії, спровокований отриманням кріейторами інструментарію з широким спектром можливостей. За висловом Д. Камерона, “технологія нарешті наздогнала силу уяви”³.

Цифрова обробка, комп'ютерне творення зображень спростовують доконечність зв'язку між екранною та позафільмовою реальностями. Будь-який візуальний образ переводиться у пікселі, які легко надаються до перетво-

рення з можливістю з-поміж іншого ручного “домальовування”, повертаючи тим самим мистецтво рухомих пластичних форм до мельєсівського “дивовиська” та наділяючи його позірною подобою дійсності, на кшталт фотографічного реалізму люм'єрівського гатунку.

Оскільки цифрові технології обробки зображення є логічним продовженням опрацювання “картинки”, запровадженням задовго до цифрової доби, нагадаємо деякі аналогії, починаючи від ручного розфарбування окремих кадрів, практикованого ще Ж. Мельєсом. Варто пригадати, зокрема, ручне покадрове розфарбування плівки, поставлене на потік в італійському кіно, а також хрестоматійні приклади розфарбування червоним кольором ліхтаря у фільмі Л. Піка “Сколки” та прапора в картині С. Ейзенштейна “Панцерник “Потьомкін””. Сьогодні опрацювання зображень перетворилось на звичайну практику, чому сприяло використання комп'ютерних технологій.

Загалом історія використання комп'ютера в кіно нараховує вже кілька десятиліть. Пріоритет у цій сфері закріпився за Джорджем Лукасом, який залучив фрагменти комп'ютерної графіки вже у першому фільмі серії “Зоряних війн”. Це був “Епізод IV: Нова надія” (“Star Wars. Episode IV: A new hope”), що його автор зафільмував у 1977 р. Хоча відомі й більш ранні приклади цифрової обробки зображення. На думку окремих дослідників, зокрема Марії Теракопьян, піонерами цифрової обробки зображення слід визнати творців картини “Світ далекого Заходу”, де технологію було запроваджено для візуалізації інфрачервоного поля зору робота⁴. Вочевидь, авторка має на увазі футуристичний фантастичний фільм режисера Річарда Т. Хеффрона “Світ Заходу” (“West world”, 1973), де бунтівні андроїди-двійники намагаються захопити владу у світі майбутнього.

На титул першого фільму, що відіграв значну роль на довгому шляху використання комп'ютерної графіки, заслуговує стрічка “ТРОН” (“TRON”, 1982, режисер Стівен Лісбергер). Молодий талановитий програміст Кевін Флінн створює новаторські комп'ютерні ігри та, внаслідок інтриг свого

підступного шефа Еда Діллінджера, виявляється “оцифрованим” і потрапляє всередину комп’ютера, у віртуальний світ, де комп’ютерні програми існують в умовах жорсткої тиранії: їх утримує в концтаборах тоталітарний володар на ім’я MCP (Master Control Program). Програми вірять, що їх доля залежить від вищих істот — “користувачів”, а тому сприймають Флінна як месію, здатного звільнити їх від диктату ненависної наглядової інстанції. Фільм ініціював створення серії комп’ютерних ігор і, вочевидь, надихнув братів Вачевських — майбутніх авторів віртуального світу “Матриці” (перша частина трилогії вийшла 1999 р.). “ТРОН” — повноправний репрезентант нового світосприйняття, характерного для комп’ютерної доби, хоча культовим твором він не став, навіть не потрапив до номінації на премію “Оскар” за спецефекти, оскільки на початку 1980-х використання комп’ютера було інтерпретоване як естетичне “шахрайство”. Справді, у фільмі використано близько 30 хвилин комп’ютерної графіки, але ж у творенні просторових вирішень фантастичної тоталітарної утопії комп’ютерних програм брав участь відомий “чаклун” рукотворних спецефектів Сід Мід, відомий феноменальними мальованими атракціонами у фільмі “Той, що біжить по лезу бритви” (“Blade Runner”, 1982, режисер Рідлі Скотт), де футуристичні пейзажі було створено без жодного цифрового кадру.

Не минуло і десятиліття після снобістської відмови оскарівського журі визнати за кінематографістами право на застосування технічних інновацій, як практика ручного творення спецефектів майже поступилась місцем запровадженню найактуальніших технологій сьогодення — превізуалізації (previs), або аніматики. Фахівці комп’ютерної анімації — 3D аніматори — здобули практично необмежені можливості у маніпулюванні часом і простором екранного видовища. Вони — повновладні управителі екранного “хронотопу”: можуть створювати віртуальну предметність, інтерпретувати урбаністичний пейзаж сучасного міста відповідно до реалій певного періоду минулого, “вилучаючи” з ландшафту сучасні будівлі, запроваджуючи відверту стилізацію

або “чесне”, антикварне відтворення реалій будь-якої історичної доби. Супервайзери та дизайнери дістали можливість змінювати (у вимірі екрану) зовнішність актора, його вікові та фізичні параметри, навіть здійснювати субституцію померлого актора ідеальним сканом-двійником, “захоплювати” міміку живого обличчя та переносити її на дигітальний “клон” або на будь-яку віртуальну фігуру.

У фільмі “Беовульф” (2007) Роберта Земекіса світ давнього англосаксонського епосу, від інтер’єрів та екстер’єрів споруд до відповідного одягу й предметної атрибутики, повністю симульований комп’ютером. У цій ілюзорній часопросторовості діють віртуальні фантоми — анімаційні двійники “зірок” екрану, чий імена позначено в титрах (Ентоні Хопкінс, Анджеліна Джолі, Джон Малковіч та ін.). Вирази облич акторів використано як прообрази для створення анімаційних блендінг-форм, тобто виконавці стали лише “донорами” пластики для своїх цифрових “дублерів”. Ідея, відповідно до якої ігрове кіно є лише окремим випадком анімаційного, отримала додаткове обґрунтування. Комп’ютерні трансформації “анімованих” зображень, їх парадоксальна кінематика забезпечили наочність вражаючих актів порушення гравітації, інших законів фізики, генетики тощо. У такий екстравагантний спосіб любитель новаторських теорій та експериментів у візуальній практиці Роберт Земекіс⁵ зробив спробу довести, що світ вигадки та фантазії не менш легітимний за фізичну реальність. Проте запропонована режисером у “Беовульфi” абсолютизація технологічних досягнень (тотальна симуляція) видається у певному розумінні “глухим кутом” для кіноестетики.

Симптоматично, що попри всю фантастичність часопросторових вимірів нових кінематографічних “казок” їх автори дбають про “достовірність” творених світів, намагаються досягти максимальної переконливості, “натуральності”. Однак ілюзія викриває себе своєю незвичністю, руйнацією усталених стандартів сприйняття. Тому передбачається залучення “додаткових аргументів”, до яких, безумовно, належить достовірна акустична

підтримка. Значна увага приділяється якості акустичного фону, багатоканальному стереозвучанню, іншим “лжесвідомствам” звуку⁶, що надають психологічної глибини і конкретності просторові. Успішно камуфлюючи негативні наслідки технологічного маніпулювання, звук навіть після електромеханічного відтворення/перетворення зберігає природні властивості об’ємного звучання, створюючи достовірний акустичний контекст екранної оповіді — своєрідне “алібі справжності”.

Відомий дослідник шляхів розвитку звукового кіно та становлення звукорежисури Том Левін пише: “У той час, як різні теоретики визнавали, що звук додає третій вимір до плаского екрана, Адорно і Ейслер пішли ще далі — пов’язали об’ємні властивості акустичних явищ з просторовою глибиною, з відчуттям всебічного охоплення, що зазнає індивід... Це — акустичний ауру-ефект (А-ефект), протилежний брехтівському відчуженню, що його зазвичай називають “V-ефектом”. Під акустичним А-ефектом маємо на увазі здатність звуку після цифрових дискредитацій зберігати сліди унікальності існування у часопросторі, долаючи наслідки технологічного маніпулювання”⁷.

Отож, автори “оцифрованих фантазій” використовують усі засоби поглиблення реалістичності екранного світу. Невідомі науці створіння (ельфи, гобіти, монстри й “страховиська” різних рангів) мають дуже переконливий вигляд. Вони наділені цілком реалістичною психофізикою, хоча є лише фантомними персонажами — ілюзорними породженнями віртуально-цифрової технології під назвою *аніматика*.

Демонстрацією розгорнутого каталогу найсучасніших віртуально-цифрових ефектів, досконалої 3D-анімації видається трилогія Гора Вербінські “Пірати Карибського моря” (2003—2007)⁸. Пропонуючи різноманітні ілюзії — від імітації великих груп об’єктів до симуляції погодних явищ, поєднання природних ландшафтів різних географічних широт, автор разом з командою технічного забезпечення функціонування екранного міфосвіту, по суті, запроваджує прийом а’la Л. Кулешов — розвиває принцип поєднання різних предметнос-

тей: пейзаж з одного куточка землі, небосхил з мінливими фототекстурами хмар — з іншого. За статистикою, наведеною М.Теракопян, у третьому фільмі “Піратів Карибського моря” нараховується 2 тис. планів зі спецефектами, обсяг матеріалу яких становить 103 терабайти інформації, у той час як для вміщення всієї інформації Бібліотеки Конгресу достатньо лише 20 терабайтів⁹. Для усвідомлення блискучості розвитку операційних систем пригадаймо, що комп’ютерні спецефекти у фільмі “ТРОН” створювалися на машині PDP-10 із загальним обсягом пам’яті 1152 кілобайти¹⁰.

Сучасний *дигітограф*, оперуючи значними масивами бітів інформації, використовуючи потужні можливості тривалих (кількамісячних) сеансів оперативного комп’ютерного часу, робить можливим творення на екрані фантазмагоричних часопросторів, реалізацію найвибагливіших фантазій. Використовуємо термін “дигітограф” (від англ. digital — “цифра”), прагнучи акцентувати на специфічності екранного видовища, орієнтованого насамперед на технологію, аби вирізнити його з масиву фільмів, які, хоч і запроваджують технічні інновації, проте залишаються у рамках художньо-естетичної традиції класичного кіно.

Для дигітографа характерним є творення казкових світів (“Володар пернів”, “Пірати Карибського моря”), міфопросторів, де запроваджуються глобальні цивілізаційні стратегії (“Зоряні війни”), “віртуалізація” коміксів (“Людина-павук”, “Люди Х”, “Місто гріхів” тощо) або відверті екранізації комп’ютерних ігор, що передбачають варіативність у вирішенні ситуацій, які можна “перегравати” до повної перемоги. У цьому — ще один суттєвий аспект влади над часопростором: герой неодноразово “ гине”, аби знову актуалізуватися у полі гри. Легко помітити перегук між цією типологією та жанровою класифікацією комп’ютерних ігор. З ігровою моделлю буття пов’язане саме становлення цифрового видовища, де відсутня межа між світом реальним та ірреальністю. Ця фаза етико-естетичного інфантилізму дигітографа викликає виразні асоціації з періодом “дитинства” кінематографа, коли той “убивав” літературу, екранізуючи літературні твори у простодушно спрIMITIVІЗОВАНИХ версіях.

Актуалізація естетики коміксів зумовила хронотопічні вирішення стрічки “Місто гріхів” (2005), створеної режисером Робертом Родрігесом за графічним романом Френка Міллера (запрошений режисер Квентін Тарантіно). Мешканці Міста гріхів — хворобливо балакучі кілери та професійний людожер Кевін — тихий та спритний хлопчина, подібний зовні радше до Гаррі Поттера, ніж до Дракули або готичного вампіра Носферату. Ці та інші персонажі діють у просторі з дивною хронотопологією, де суб’єктивний час кожного стає стрижнем окремої новели. Будь-хто з масовки може виявитися то об’єктом насильства, то суб’єктом — тим, хто володіє ситуацією. Фактично у кожній новелі проливається кров, і вона різного кольору — жовта, біла, синя. Водночас більшість персонажів наділені певною кількістю життів: убиті в одній новелі, вони знову можуть з’явитися в “масовці” іншої історії — скажімо, серед відвідувачів популярного в місті стрип-клубу.

Такий прийом, запроваджений К. Тарантіно ще у “Кримінальному читиві”, набуває рис підкреслено ігрової стратегії у вимірі “Міста гріхів”, що може бути інтерпретоване як версія відеогри (назвімо її умовно “Чистилище”), де персонажі переживають гріхи минулого в режимі вічного повторення. Тому топологія “Міста гріхів” нагадує ігрове поле.

Часом у процесі гри припускають підміну естетики образу програмною “безобразністю”, як то сталося у фільмі Роберта Родрігеса “Планета страху” (2007), де діють мутанти, кіборги, інші потвори, а канібалізм інтерпретовано як нову ритуальність. Пожирання мозку стає тотемічною практикою привласнення життєвого часу супротивника або того, хто потрапив на очі нелюду. Чим не “геймплей” у жанрі “файтинг”¹¹, де герої діють під гаслом “Побий їх усіх!”? Частина персонажів у ході дії зазнає мутацій під впливом каталізатора страху ДС-2. Інші, ті, хто виявився невразливим до дії препарату, рятуючись від терористів-зомбі, дістаються до країни, яку вони самі для себе вимріяли, де будівлі майя стоять просто на узбережжі блакитного океану — таке собі повернення до Едему. Фільм нібито адаптує до екрану різні

жанри комп’ютерних ігор, зокрема найпопулярніший жанр пригодницьких квестів (Quest) — екшн-адвенчур (Action Adventure), до якого цілком можна віднести некрожахи, презентовані Р. Родрігесом у “Планеті страху”. А від рольових ігор (Role Playing Game) успадковане правило: сила персонажа визначається його навичками та атрибутами спорядження. Отже, не випадково у щасливому порятунку сміливих героїв “Планети страху” суттєву роль відіграють їхні “некорисні таланти”, що несподівано обертаються своїм прагматичним боком: уміння робити “шпагат”, здатність до стрибків-польотів або мистецтво одноногій стриптизерки використовувати протез як зброю.

Стало звичним бачити у фільмах аномальні ефекти: сенсаційні вибухи, ефектні переміщення персонажів, пластичні деформації тіл і предметів, інші оптичні ілюзії, що суперечать стереотипам чуттєвого сприйняття та законам фізичного світу. За такими непрямыми ознаками глядач здогадується: це — спец-ефект. Узяти хоча б відомий трюк перетворення персонажа на трансформер — потвору-зомбі або взагалі на будь-який предмет, коли втрата антропоморфних рис відбувається просто на очах. Аналоги подібних перетворень, наближені до циркових атракціонів “підміни”, подибуємо ще у фільмах Ж. Мельєса. Згодом за допомогою багаторазового експонування вдалося удосконалити візуалізацію наочних “перетворень”. Проте лише нелінійний монтаж, що прийшов на зміну монтажу плівки, надійно приховав моменти переходу між окремими станами, адже в нелінійному монтажі фактично нема такого поняття, як окремий “кадрик”, статична “картинка”.

Нелінійний монтаж асоціюється не так з поєднанням планів, як з нашаруванням “маршрутів” — миттєвих переходів від одного зображення до іншого. Такі “монтажні шви” залишаються непомітними, тому “підміни” візуального образу, його наочні трансформації, інші психокінетичні, звукооптичні аномалії викликають у глядача афектацію, шок, подібний до “удару по нервах”, що в термінології класичного кіно називався “атракціоном” (С. Ейзенштейн). Загалом шок — крупний

план в А.Ганса, “монтаж атракціонів” С. Ейзенштейна або цілком сучасний спецефект стимулює кінематографічне мислення глядача, Cogito (“сприймаю, отже — існую”) реципієнта. Саме у його свідомості міститься “точка збирання”, вибудовується цілісний образ: від почуття до осмислення, від перцепту до концепту.

Органіка сприйняття цифрового зображення руйнується не тільки “альтернативною фізикою”, а й надмірною “ідеальністю” піксельного середовища, яке позбавлене “історії” — того надлишку “інформації” або так званої “надмірності”, що здебільшого спостерігаємо у кадрах зафільмованої дійсності. На думку Джона Ван Влієта — супервайзера, який працював над фільмами “Зоряні війни”, “Привид”, “Люди Х”, “Божевільні перегони”, “бездоганність цифрового зображення може означати дефіцит стилю”¹². Це суттєвий недолік. Тому доводиться робити штучні деформації, свідомо “псууючи” ідеальні поверхні автомобілів, літаків, інших “фантомів” матеріального, аби на крупних планах вони мали якомога вірогідніший вигляд. Чим переконливішою є екранна “симуляція”, тим сильніше враження справляють на глядача спецефекти — від глобальних руйнацій до індивідуальних, майже “інтимних афектацій”: проекції на екран змінених форм свідомості, викривленого простору, із спростуванням звичної диспозиції верху й низу, деформацією масштабів; “текучістю” елементів матеріального світу, їх ритмізованою пульсацією тощо.

Новітні технічні можливості вивели екранне видовище на принципово новий рівень творення екранного світу. Комп’ютер здійснює активну містифікацію глядача шляхом постійних змін-мутацій: форми пластично трансформуються суто геометричним прийомом морфінгу — “розтягуванням по точках”, що забезпечує непомітність поступової метаморфози; компоунг легко перетворює двовимірний простір у тривимірний; цифровий аналог традиційного “напливу” дозволяє зберігати у кадрі цілий шлейф попередніх зображень. Модернізувались й інші засоби управління екранною пластикою — повернення, рапід, швидка зміна “картинок” шля-

хом перегортання тощо¹³. Місце реальності заступає імітаційний хай-теківський дубль — гранично “достовірна” фікція, де основним елементом виразності є спецефект. Оскільки “переконлива реалістичність” оптичної ілюзії (a’la Люм’єр) поширюється і на спецефекти (“справжній Мельєс”), логічно побачити замирення та поєднання двох провідних ліній розвитку кіно в річищі “тихої цифрової революції” в екранній культурі XXI століття.

Мистецтво, яке традиційно давало відповіді на питання про світ і місце людини в ньому, й далі шукає відповіді на ці питання, аби допомогти людству усвідомлювати нові аспекти буття-у-світі. Втративши продуктивність у перетворенні соціального часопростору, кінематограф наблизився до суб’єктивності, почав заглиблюватись у часопросторовість внутрішнього світу людини, передаючи суб’єктивний погляд на світ, імітуючи процеси мислення, психічні процеси або просто за допомогою оптичної ілюзії створюючи фантастичні світи із власною часопросторовою організацією. Тому в авторських проектах дедалі частіше спостерігаємо нелінійність і дискретність “хронотопу” як відбиття потоку індивідуального світосприйняття.

Французький письменник-режисер Жан-П’єр Жьоне разом із своїм постійним колегою Марком Каро¹⁴ створили казку “Амелі” (повна назва “Казкова доля Амелі Поллен”, 2001) про дівчину, яка, випромінюючи любов і щастя, намагається додати яскравих барв у життя непомітних і похмурих людей. Використовуючи дискретизацію часу і простору на межі візуальної перцепції людського ока, автори формують принципово нову стилістику, перетворюючи технологічний засіб *пикселяції*¹⁵ на структуротвірний принцип. Динаміка, своєрідне співвіднесення звукового простору з пластичним рядом, несинхронна дискретність часового та просторового вимірів створюють спосіб суб’єктивного сприйняття героїні, справляючи враження інформаційної перенасиченості нюансами. Спроба вхопити всі тонкощі з першого ж перегляду викликає ефект запаморочення.

“Кліповість”¹⁶ стає панівною формою світосприйняття та світомислення, з чого можна

було б зробити висновок про переконливу перемогу “інтуїтів”¹⁷ над “сенсориками”¹⁸ (термінологія Отто Крешера та Дженет Тьютон¹⁹), якби одночасно з поширенням кліпової естетики на базі новітніх технологій не відкрилися нові обрії перед можливостями довгого плану. З’явилися повнометражні фільми, зняті одним кадром, у яких час фільмування (єдиним монтажним шматком) збігається з часом проєкції, отже, з часом сприйняття фільму глядачем. “Часовий код” (Time Code, 2000, Майк Фіґгіс), розвиваючи ідею поліекрану, відому ще з часів А. Ганса, показує паралельно одночасні події у житті чотирьох осіб. Знявши чотирма дигітальними камерами чотири окремі сюжетні лінії, автор вивів їх на чотирисегментний поліекран без будь-якого монтажу. Подібна високотехнологічна витівка комп’ютерної постпродукції може вважатися логічним завершенням розвитку цілком продуктивної ідеї Д.-У. Гріффіта щодо переплетення чотирьох різних історій в “Нетерпимості”, де чотири історичні часи сплітаються у спільний сюжетний час.

У “Часовому коді” М. Фіґгіс демонструє можливість технології представити симультантність подій в загальному часовому потоці. Режисер запустив чотири самостійні сюжети, відзняті в режимі реального часу (хронометраж фільму 93 хв.), у кожному з яких актори імпровізували на задану тему навколо центральної сюжетної лінії: оповіді про інтриги та пристрасті у гріховному Голлівуді. Аби режисер міг синхронізувати події, всі виконавці мали дотримуватись спільного ритму, для чого кожен з них носив браслет, що сигналізував про відхилення від загальної програми.

Допомагаючи глядачеві зорієнтуватися у тому, що відбувається на екрані (одночасно в чотирьох його сегментах), М. Фіґгіс оперує візуальними акцентами, мікшуванням звуку або, навпаки, його підсиленням в одному з потоків подій, спрямовуючи увагу спостерігача. Попри все, реципієнтові важко охопити чотири насичені подіями хвилі, зібрати їх у своїй уяві у певну цілісність. Картина М. Фіґгіса асоціюється із згадуваним вище масштабним проєктом О. Сокурова “Руський ковчег” (2002), що був також зафільмований за допомогою цифрової камери одним монтажним

планом, у якому перцептуальний час згустився до просторовості, натомість простір, видовжившись, набув ознак часу.

Поширення цифрових технологій — за своїми наслідками певною мірою нагадує початок доби машинного виробництва, що докорінно змінила ціннісні орієнтації. З появою парової машини відкрилися нові перспективи, оскільки тепер можна було виробляти більше продукту з меншими витратами м’язової енергії. Головною фігурою став не виробник, а споживач — потенційний покупець. У цьому простежуються виразні аналогії з кінематографом. Під час становлення мови нового мистецтва центральною фігурою визнавався режисер, який цю мову розробляв, запроваджуючи сміливі експерименти. Тепер у центрі уваги опинився споживач екранного продукту. Саме на глядача орієнтується продюсер, який взяв гору і над кінопроцесом, і над режисером (цього останнього легко можна й поміняти!). Цим заперечується/руйнується традиція, що спостерігалась, починаючи від доби Відродження — звичка ставитися до художника як до деміурга, здатного повторювати Боже-ственний архетип творення... Такий пієтет супроводжувався вживанням стосовно митця тих самих епітетів і визначень, що й до Творця, тільки з малої літери. Романтики лише закріпили цю традицію.

Нині в активний обіг впроваджується термін кріейтор (від англ. creative — творення). Отже, формально кріейтор — також творець, проте не так силою Духа, як завдяки допоміжним засобам. Серед потужних інструментів, що сьогодні опинилися в руках кріейторів на-самперед слід назвати комп’ютер, який допомагає створювати світи і всесвіти з різними формами життєвості, породжуючи емпірику світу, якого не існує.

Закономірно, що віртуальна часопросторовість потрапила у фокус пильної уваги фахівців різних сфер і філософія її сприйняття за недовгі 10-15 років зазнала суттєвих змін. Герой картини “Матриця” (1999, режисери Енді та Ларрі Вачевські) — хакер Нео²⁰, подібно до свого кінематографічного попередника, програміста Кевіна Флінна з фільму “ТРОН” (1982), потрапляє у віртуальний ви-

мір комп'ютерних програм, де всім керує Головна тиранічна програма (удосконалений аналог Master Control Program) та її емісари — персонажі з однаковими обличчями на ім'я Сміт. Сюжети обох картин спираються на біблійний мотив месіанства, експлуатують казкові мотиви. Зокрема, у “Матриці” наявні алюзії до мотивів і образів “Сплячої красуні”. Обидва фільми інспірували серію комп'ютерних ігор, де найвиразніше втілюються архетипові мотиви міфологічного протистояння на засадах “ми” — “вони”. У “ТРОНі” екстремальну ситуацію вміщено в координати іншого світу — у вимір комп'ютерних програм. Натомість у “Матриці” ситуація загострюється: руйнація загрожувала світові людям.

Цікаво, що герої “Матриці” ведуть боротьбу проти примусового гіпнотичного сну, нав'язаного монструозною програмою, за право жити в “реальному світі”, тобто поза впливом Матриці. Нео як обранцю відкривається дійсна картина цього світу: постапокаліптична пустеля, що утворилася внаслідок війни людей з машинами. Отримавши перемогу, кібернетичні прилади почали використовувати людські тіла як елементи живлення, своєрідні батарейки, тому Матриця вирощує ембріони на плантаціях. Штучний інтелект створює привабливий образ доквілля у свідомості сомнамбулічних індивідів, стимулюючи ментальні проєкції віртуальних “Я”, наділяючи їх ілюзією існування та фальшивими спогадами про минуле. Пам'ять Нео, якому вдалось “прокинутись”, ще зберігає смак піци (якої він ніколи не їв) у ресторанчику, що є фантомним локусом симулятивного простору. Отже, образ реальності моделюється сигналами рецепторів, біохімічними реакціями, що обумовлюють/формує певні образи у свідомості людей, яким ввижається активне життя, а насправді вони, перебуваючи в коматозному стані, лише постачають машинам свою життєву енергію.

Чи можна припинити химерний потік галюцинаторних образів? Натяком на реальну можливість позбутися тиранії “Матриці”, пізнати закони реальності, навіть спробувати “змінити” їх стає епізод зустрічі героя з хлопчиком, який згинає силою думки металеву

ложку. Дитина пояснює Нео сутність такої парадоксальної практики: “Ложки не існує. Все тут”, — каже малий, торкаючись голови. Загалом модель світу, запропонована в цій культурній картині, має несподівані перетини з буттєвим виміром нашого існування, узгоджуючись з новітніми поглядами на закони його функціонування. Насамперед ідеться про кореляції ментального та фізичного рівнів буття.

Але перш ніж торкнутися таких узагальнених аспектів, звернімо увагу на те, що комп'ютерні технології за три десятиліття використання у медіа-практиках набули інтенсивності щодо створення віртуальних світів, Internet-програм на зразок “Життя”, конструювання віртуальних симуляцій у комп'ютерних іграх, інших ерзац-замінників справжнього існування, спілкування, переживання часопростору. Така модель віддалено асоціюється з проєктом “Матриці”, в якому комп'ютером організовано вимір квазігалюцинацій для мешканців-зомбі, з яких лише одиницям вдається “прокинутися” — такою мірою розкрити свідомість, аби здогадатися, що живуть у голограмі.

З огляду на те, що сучасний комп'ютер набув достатньої оперативної потужності для формування віртуальних світів, цікаво буде простежити зворотний вплив актуальної дигітальної практики та новітніх технологій на формування теоретичних концептів фізичної реальності, якби це було визнано коректним. Адже зовсім несподіваним результатом дигіталізації екранного світу став новий статус самої фізичної реальності: формальне “спрощення” процесу оволодіння “Боже-ственним архетипом” світотворення актуалізувало питання: чи не є і наш світ сукупністю баз даних у якомусь “супер-комп'ютері”? Більше того — аналогії між параметрами Всесвітнього універсуму та змодельованого комп'ютером екранного світу²¹ лягли в основу новітнього доведення існування Творця і водночас інспірували гіпотезу уподібнення нашого Космосу грандіозному штучному лабораторному проєкту.

Ідея не нова. Ще 1964 р., тобто понад 40 років тому, польський класик наукової фантастики та філософ Станіслав Лем у книжці

“Summa technologia” (1968 р. перекладена російською) висловив думку щодо принципової можливості створення у комп’ютері моделі Всесвіту, де буде розвиватися життя. Передбачення фантаста, що автор такого проекту зробить все можливе для того, аби жителі сконструйованого ним світу не здогадалися про штучність моделі, спровокувало дискусію щодо питання: чи має відрекомендуватися господар будинку комахам, які живуть у нього за піччю? Цей диспут ще наприкінці 1960-х років легітимізував проблему: чи не є наш універсум подібною експериментальною моделлю? Сучасні вчені наводять аргументи на користь такої можливості.

“Комп’ютерна гіпотеза”, з урахуванням принципу збереження інформації в окремих комп’ютерних модулях пам’яті, передбачає дискретність часу, простору, руху. Тому дослідження прибічників “комп’ютерного” проекту зосередилися на доведенні неперервності часопростору навколишнього світу. Отож, не занурюючись у нетрі математичних розрахунків, замислимося, який вигляд у світлі цих міркувань має статус реального. Юрій Шинкарук, наприклад, з огляду на придатність усіх відомих параметрів нашого світу для машинної обробки, доводить беззаперечність теорії штучного моделювання нашого світу в комп’ютері Творця. Дослідник формулює висновок таким чином: “І ідеалісти, і матеріалісти не мають слушності. Ідеалісти вважають, що Світ матеріальний, а Бог — ні. Матеріалісти вважають, що світ матеріальний, а Бога немає. Проте, якщо Світ — лише образ у свідомості Бога, то найматеріальнішим є Бог, а Світ лише видається матеріальним його мешканцям, ще менш матеріальними є образи у свідомості жителів штучного світу або у створених ними комп’ютерах”²³.

Якщо абстрагуватися від метафізичного підґрунтя наведеного висловлювання, сприймати його лише як апологетику креативного начала²⁴, то смисл полягає в тому, що на тлі необмежених можливостей дигітографа автор-крійтор знову наділяється повноваженнями творця, а питання про статус реального повертається новим несподіваним боком. Передусім, розвиток цифрових технологій,

розширивши обрії візуалізації будь-яких фантазій, парадоксальним чином сприяв руйнації звичної, успадкованої від матеріалістичного світогляду віри в те, що зовнішній світ більш реальний, аніж внутрішній.

Зрозуміло, що суто матеріалістичне трактування реального “не спрацьовує”, принаймні не може визнаватися вичерпним у вимірі ілюзорної віртуальності. Видається коректним визначення реального через його усвідомлення, тобто через проєкції у внутрішній світ людини вражень від зовнішнього світу, відтак реально — це те, що фіксується нашою психікою під час контакту з навколишньою дійсністю. Частина зіткнень відбувається на несвідомому рівні²⁵. Отож, наші знання про світобудову матеріального (фізичного) виміру доволі відносні, фрагментарні та індивідуальні (в кожного свої). Виявляється, реакція рецепторів на фізичний предмет за біохімічними параметрами практично не відрізняється від реакції на віртуальний образ, на емоційне мислення про цей предмет (подію), його відтворення у уяві. У світлі цієї теорії саме час знову поставити запитання: що ж таке реальність — те, що бачимо очима, чи те, що “бачимо” мозком? Адже побачене очима — лише поверхневий шар того візуально-інформаційного потоку, який, подібно до кінострічки, невинно плине в мозку. Відтак, людина є своєрідним генератором світу, предметність якого створюється з ідей та інформації.

Так сучасний віртуальний світ (дигітограф, медіа, павутиння Інтернету, комп’ютерні ігри тощо) поступово перетворюється на сурогатний замітник буття людини. Користувач “убиває” час у діалозі з бездушним предметом. З іншого боку, відбувається процес своєрідного “народження” креативного суб’єкта — неодмінного учасника інтерактивного процесу креативної співдіяльності.

Людська психіка часом не встигає адаптуватися до техніко-технологічних новинок, отже, ризикує бути “втягнутою” (“inside”) у метапростір — віртуал — альтернативний всесвіт із власними умовними часопросторовими координатами. Світ — доволі небезпечний, адже його відкриття вже відбулося, а своєрідна космогонія ще перебуває у стадії

творення. Які ж передбачення щодо перспектив подальшого розвитку процесів дигіталізації та “віртуалізації”?

Схоже, екранні технології знаходяться на шляху до абсолютизації фікції з утворенням паралельної часопросторовості, до якої буде залучатися глядач у інтерактивному режимі — зі статусом співтворця-крійтора й одночасно споживача артефакту. Керуючи процесом, змінюючи за власним бажанням сценарій, стосунки, рухи героїв тощо, він водночас

стане і суб’єктом, і об’єктом, залученим у віртуальний простір, де остаточно втрачатиме відчуття реальності, аж до повної відмови визнати її існування. Тому на часі актуалізація креативних вимірів нових технологій, які стрімко прогресують. Вочевидь, утворюється плідний ґрунт для втілення найсміливіших творчих задумів, що провокує художні прориви, появу творів, де за аудіовізуальним образом стоїть щось більше, ніж яскравий, манливо переконливий симулякр.

Примітки:

¹ Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. – К.: В-во “ОСНОВИ”, 2004. – С. 157.

² Піксель – від англ. pixel, що є скороченням словосполучення picture element, тобто частина зображення – найменший неподільний елемент зображення при його цифровій фіксації, зазвичай квадратик, що зберігає інформацію про один певний колір.

³ Цит. за: Цифровая революция видеоэффектов в кино // Cinefex # 1. – М.: Линия кино /Русская версия американского специализированного издания о спецэффектах в кино.– С. 13.

⁴ Теракопьян М. Назад в будущее: Компьютерные технологии в кино // Искусство кино. – 2007. – № 9. – С. 65.

⁵ У доробку режисера – картини “Смерть їй личить”, “Форест Гамп”, “Хто підставив кролика Роджера”, “Назад, у майбутнє” та ін., що дають підстави говорити про їх автора як про сміливого експериментатора з часопросторовістю, який не боїться залучати потенціал цифрових технологій. Р. Земекіс обізнаний не тільки зі специфічними принципами виразності сучасних медіа, а й із новітніми філософськими концепціями.

⁶ Створюючи гігантського монстра Кінг-Конга, для повноти ілюзії звукорежисери застосували електронний пристрій для імітації голосу горили в реальному часі, і він перетворював акустичні вібрації на загрозливий рик майже 8-метрової горили. Було передано навіть вібрацію від її ревіння.

⁷ Див.: Levin T. The acoustic dimension. Notes on cinema sound // Screen. – London, 1984. – #3. – Р. 62.

⁸ Режисер Гор Вербінські зафільтмував трилогію “Пірати Карибського моря”, частини якої: “Прокляття Чорної перлини” (2003), “Скряня мерця” (2006), “На красчку світу” (2007).

⁹ Теракопьян М. Назад в будущее: Компьютерные технологии в кино // Искусство кино. – 2007. – № 9. – С. 67.

¹⁰ Див. фільм “Трон”: цікаві факти на сайті www.cinefex.ru.

¹¹ Тут і далі використовуємо без перекладу слова, що перетворились на професійний сленг геймерів, тобто гравців.

¹² Цит. за: Цифровая революция видеоэффектов в кино // Cinefex # 1. – М.: Линия кино /Русская версия американского специализированного издания о спецэффектах в кино. – С. 19.

¹³ Докладніше про ці та інші технічні пропозиції цифрових технологій див. на сайті: www.cinefex.ru.

¹⁴ Творчий тандем створив такі відомі картини, як “Делікатеси” (про канибалізм у готелі далекого постцивілізаційного майбутнього) та “Місто дітей” (про старого вченого, який експлуатує мрії дітей, не в змозі генерувати власні ідеї).

¹⁵ Анімаційний принцип покадрової зйомки може імітуватися “купорами” фрагментів цифрового зображення певного інтервалу та періодичності, що надає рухам персонажів нереалістично дискретного вигляду. Пікселяція дає змогу прискорити переміщення предметів, що знаходяться у статистиці, запровадити інші трюки (до культової “Амелі” прийом використовував режисер анімаційного кіно Ян Шванкмаєр в ігровому кіно – фільмах “Поліно”, “Конспіратори насолоди”, “Дещо з Аліси” та ін.).

¹⁶ Кліп як мала форма кінематографа, з характерною руйнацією нарративу, де візуальне домінує над вербальним – образне над логічним – живописність над оповідністю. Кліпова свідомість визнана панівною формою сучасного світосприйняття та світомислення.

¹⁷ До представників “інтуїтивного” типу переважно належать люди з домінантним розвитком правої півкулі головного мозку.

¹⁸ За статистикою, у більшості людей з такими схильностями переважає розвиток лівої півкулі. Усвідомлюємо, що статистика показує лише тенденції високого рівня абстрагування, проте вона симптоматично поєднується з дослідженнями, популярними у 1960-х рр. (скажімо, нейрофізіологічні дослідження і їх теоретичне осмислення Вяч. Вс. Івановим).

¹⁹ Крегер О., Тьюсон Д. Типы людей. – М.: АСТ. Астрель, 2007. – 348 с.

²⁰ Нео – нова людина (від англ. neo-: першого компонента складних слів; означає “новий, той, який щойно з’явився”).

²¹ Такий часопростір має бути потенційно безмежним, хоча й “скінченним”, оскільки комп’ютер здатний вмістити велику, проте детерміновану кількість даних.

²² Тобто комп’ютерна гіпотеза передбачає дискретність інформації, а саме: існування фундаментальних неподільних квантів часу, простору, руху; не допускає операцій з нескінченними параметрами, які не тотожні безмежним, тощо. Щодо гетерогенної дискретності простору не виникало особливих сумнівів, оскільки давно відомо, що матерія сконцентрована у вигляді тіл, атомів, електронів, кварків тощо. Теорія квантованого часу також давно здобула підтвердження, коли Макс Планк вирахував фундаментальні неподільні проміжки часу (ці планківські величини довжини, температури, часу і досі вважають межовими для нашого світу). Отже, матерія, простір, час і рух не континуальні, а квантовані, й мають межу подільності – саме такі властивості можна запрограмувати в комп’ютері.

²³ Шинкарьок Ю. Вселенная в Господнем компьютере // Вселенная, пространство, время. – 2006. – № 8. – С.7.

²⁴ Підстави для цього дає традиційне вживання до творців визначень, що й до Творця-Деміурга, тільки з малої літери.

²⁵ Людина не переймається питанням про існування повітря, доки не відчує його нестачі. Про існування вогню дитина дізнається через візуальне враження, а про властивість вогню – через опік.

Один з документальних фільмів ще радянських часів починався сценою: на чорному фоні виразно виділяється тіло дитини. Немовля сидить на терезах і намагається дотягтися рукою до вогника свічки. Маля тягнеться, терези гойдаються і заважають дитині дістатися вогню. Коли дитячий пальчик торкається заповітного вогника, лунає ображений дитячий плач.