

Георгий ЧЕРКОВ

**ТРАНСФОРМАЦИЯ РЕАЛЬНОСТИ  
В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ:  
ВЛИЯНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
НА ЭСТЕТИКУ МИРОВОСПРИЯТИЯ**  
**Визуализация, стиплеобразование, образный ряд**

Компьютер в универсальном, самом широком понимании — и как вычислительная техника, и как машинный разум, — так или иначе, широко проявляет себя в разных гранях современного кинематографа. Еще до повсеместного внедрения компьютерных технологий непосредственно в кинотехнику, компьютер, как та или иная часть робототехники (машинный интеллект), присутствовал в различных игровых фильмах как субъект жанра.

Сегодня, вследствие развития компьютерной техники, она не только находится в центре сюжетов, но и переходит в творческий процесс, становясь инструментом в творчестве. В определенном смысле можно сказать, что и вообще кинематограф, как «техническое» искусство, базируется на арсенале технических средств; в этом смысле так же, как фактура материала и возможности инструментов в других искусствах (камень, зубила, холст, бумага, акварели и масляные краски, кисти и т. д.) в определенной мере определяют приемы изготовления и стилистику произведений, так и кинотехника влияет на манеру, стиль и атмосферу фильмов.

Иначе говоря, особенности материала и изобразительных средств, эмотивно осмысленные автором, становятся толчком для формирования эстетики, стиля, атмосферы созданного мира. Влияние фактуры материала и технологии на стиль произведения можно проиллюстрировать сюжетом одного юмористического рисунка: в первой его части скульптор трудится над статуей из тесаного камня — в краеугольной

массивной фигуре мы угадываем нечто, напоминающее грубый контур человека с доисторическим каменным молотом в поднятой руке; во второй части мы видим модель, на которую смотрит скульптор — маленькую девочку с воздушным шариком на тонкой ниточке. Несмотря на юмористичность, суть отражена вполне точно.

Компьютерная техника не только широко используется в кинопроизводстве, но и становится предметом изображения — субъектом жанра. Среди фильмов последних десятилетий можно назвать «Темный город» и «Я, робот» Алекса Пройаса, трилогию «Матрица» братьев Вачовски, «13-й этаж» Джозефа Руснака, «Двухсотлетнего человека» Криса Коламбуса, «Искусственный разум» Стивена Спилберга и стоящий у истоков жанра фильм «Бегущий по лезвию» Ридли Скотта.

В идейно-эстетическом плане «компьютер» как машинный разум (машинный интеллект) предстает как ядро конфликта (различные жанровые формы, которые, так или иначе, сводятся к противостоянию человека и машины); либо как роботизированный мир — специфическая среда обитания, создаваемая на экране (различные жанровые утопии и антиутопии).

В техническом отношении — реальная компьютерная техника широко задействована как техническое обеспечение кинопроизводства (спецэффекты и т. д.).

При этом техническая роль компьютерной техники — вследствие прогресса и расширения возможностей — в некоторых случаях оказывает влияние и на эстетическую, творческую сторону, в этих случаях выходит за рамки чисто технического средства и проникая в сферу эстетики.

Как и практически все концептуальные конфликты, становящиеся предметом искусства, имеют мифологическое ядро либо давний «блуждающий сюжет» — сюжетный мотив создания человеком себе подобного, «робота», имеет давнюю историю и берет истоки в древнем искусстве (фактически, с самого начала истории искусства). Его воплощение в разные эпохи отражает современные ему технологии, доступные человеку.

Сюжет имеет давние мифологические корни, и уже в мифологических примерах очерчивается практически весь круг мотивов и тем, свя-

занных с созданием человеком своего живого подобия: от послушных механических (отлитых из золота) служанок древнегреческого бога Гефеста, до восстающего против создателя в необузданной мощи Голема из еврейского фольклора; романтическим ореолом материализованной мечты, рукотворного идеала наделен образ оживающего творения Пигмалиона — этот мифологический сюжет главным образом коренится в культе богини Афродиты, но в определенной мере может быть связан и с мотивом ожившего творения человеческих рук. Мифологический Демиург — очень широкое понятие, охватывающее различные формы созидания, от более локальных (с соответствующими трансформациями роли творца — ткач, плотник), вплоть до сотворения элементов мироздания — в искусстве компьютерной эры сохраняет тот же широкий спектр воплощений.

Так роль машинного интеллекта либо низводится до обслуживания робототехникой-«прислугой» насущных потребностей людей, либо возводится до создания миров — «матриц», в которых в неведении живет человек («13-й этаж», «Темный город», «Матрица»). Человек все так же принимает на себя роль творца — создающего ли отдельный кибернетический организм, закладывая в него способность самому обретать чувства, создавая ли некий искусственный «разум», в свою очередь могущий претендовать на дальнейшее господство планетарного (или даже космического) масштаба и свойства репродуктивности.

Однако есть и существенное отличие. Собственно, лишь в компьютерную эру, впервые в реальной действительности, стал рассматриваться с практической точки зрения вопрос о т. н. «искусственном интеллекте» и его гипотетической способности к творчеству (создание музыкальных произведений и т. д.). Таким образом, остававшийся до сей поры чисто мифопоэтической категорией и субъектом фантастики, этот мотив с развитием компьютеров коснулся реальной жизни. Тем больше появилось оснований для воплощения этой темы в искусстве и, в частности, в игровом кино.

Развитие цифровых технологий и все более широкое применение компьютерных средств в кино поднимает интересный вопрос связи твор-

чества и искусственного интеллекта на новый уровень эстетического и теоретического осмысления.

В свою очередь, техническая проблема искусственного интеллекта, непосредственно связанная с разработкой и совершенствованием компьютерной техники, является, с точки зрения истории вопроса, лишь новым витком в очень давней хронологии развития вычислительных машин [1]. В рамках данной работы не ставится задача освещения этого вопроса, но его ключевые моменты являются необходимыми для уточнения сути и содержания основных понятий.

Понятие «искусственного интеллекта» возникло в 1956 г. (его ввел на конференции в Дартмутском университете Джон Маккарти, американский ученый в области вычислительной техники и автор одного из языков программирования) и в языке оригинального происхождения — *artificial intelligence*, AI — его значение может пониматься более узко, чем в принятом терминологическом переводе на славянские языки — именно, как «машинный расчет».

Спровоцированное к жизни радикальным прогрессом количественных операционных показателей, обеспеченных совершенствованием технологий (созданием полупроводниковых приборов и (микро) процессоров), в качественном отношении это те же машинные операции, которые выполнялись на механических (счеты, арифмометр), электрических и других (вплоть до паровых приводов) устройствах, и обеспечивавшие ускорение (по сравнению с возможностями человека) количественных и комбинаторных операций. С той разницей, что положения механических элементов (костяшек, зубьев шестерен и т. п.) заменялись состоянием электропроводимости, электронными импульсами или квантовыми процессами. Такие эволюционные изменения усовершенствовали количественные показатели в миллионы и миллиарды раз. И даже, возможно, приблизили к пониманию процессов, протекающих в человеческом мозге (нейроны) [2]. Однако, с точки зрения творчества, это, скорее, понимание сторонней роли мозга в творческом процессе, чем возможности «машинного творчества».

С технической точки зрения виртуальная реальность как «картинка» — есть машинная комбинация данных с последующей машинной

же визуализацией (рендерингом). В таком виде это не что иное, как любое другое техническое средство в руках художника.

Тематика, связанная с искусственным интеллектом, заведомо узкая, в данном случае взята как пример связи эстетики и субъекта жанра. Причем выбор обусловлен и тем, что компьютерные технологии, широко распространенные сегодня во всех жанрово-стилевых направлениях, в выбранной тематике наиболее близко сближаются непосредственно с субъектом жанра, создавая единый сплав темы, художественно-технических средств и духа времени. Хотя сам по себе мотив искусственного интеллекта относительно локализован.

Показательно, что сюжеты и мотивы в искусстве, разрабатывающие тему «разумных машин» и творящего «искусственного интеллекта» — по сути являются фантазиями человека о машинах. То есть результатом чисто художественного процесса, как и любое произведение любой эпохи.

В этой связи уместно отметить, что по воплощенным в произведении представлениям о будущем (в различных утопиях и антиутопиях) и созданных фантастических мирах, где царят машины и искусственный разум, несмотря на то, что авторы, как правило, всячески стремятся отойти от современной действительности, опередить ее или избежать параллелей (а возможно — и благодаря этому) — все же можно без труда определить эпоху, в которую создавался художественный текст. Так, по представлениям авторов 1950–1960-х гг. в далеком тысячелетнем будущем будут «книгофильмы», пластик и гидропоника (А. Азимов), но при этом вовсе нет такой развитой уже в наши дни категории, как средства хранения и передачи данных и информации.

Текст (в т. ч. и кинотекст) не может уйти ни от реальности, ни от современности — именно их трансформация рождает ткань произведения. Обратным следствием этого может служить и тенденция использования созданных специально для фильмов объектов — автомобилей, дизайнерских решений и т. д. — в реальной жизни. Один из множества примеров — автомобиль Audi Le Mans Quattro, исходно созданный для вымышленного пространства фильма «Я, робот».

Также — вполне в русле чисто эстетических тенденций —

для фильмов, связанных с темой виртуальных миров и машинного будущего, характерен относительно устойчивый круг мотивов и выразительных средств, в которых можно проследить достаточно давние кинематографические истоки. Например: темнота, ночь без признаков смены времени суток, мрачно нависшие темные стены домов, затаенные впотьмах закоулки, раскаты грома и непрекращающиеся струи дождя — средства, апробированные кинематографом еще в черно-белых фильмах «нуар», восходящих к «Мальтийскому соколу», т. е. задолго до того, как тема компьютеров стала достоянием большого экрана. Однако в этом эмотивном осмыслении сюжета звучит и другая тема, другой мотив — и он, хоть и связан сегодня в том числе и с компьютерными мирами («Бегущий по лезвию», «13-й этаж», «Матрица» и др.), напротив, корнями своими уходит в далекую древность. Это идея сотворения человеком живого существа. Заимствуя у «нуара» пессимистичный мотив, эти фильмы обнажают глубину исторической рефлексии мотива вмешательства тех или иных форм креатива человека в установленный природный порядок вещей — тревогу и ожидание бед от конфликта неразрешимых противоречий.

Подобно «нуару» в кино, а до того — английскому «готическому роману», мы здесь сталкиваемся с ключевым значением не столько тематики, сколько атмосферы, нередко — собственно текст является как бы медиатором, передающим настроение и тон автора; в отличие от других жанровых форм, повествующих о событии в обыденной среде, здесь само событие растворено в специфической атмосфере пространства произведения в целом.

В этой связи показательно высказывание Мэри Шелли в предисловии к своему фантастическому роману «Франкенштейн, или Современный Прометей»: «Надо смиренно сознаться, что сочинители не создают своих творений из ничего, <...> они могут придать форму бесформенному, но не могут рождать самую сущность. Все изобретения и открытия, не исключая открытий поэтических, постоянно напоминают нам о Колумбе и его яйце. Творчество состоит в способности почувствовать возможности темы и в умении сформулировать вызванные ею мысли» [3]. Именно творческое преобразование существующей

реальности остается основой любого вымышленного мира. Это переключается и с известным высказыванием Гегеля в «Эстетике» о творчестве и вдохновении, суть которых, по Гегелю, в том, что конкретным содержанием овладевает творческая фантазия, давая этому содержанию особое — художественное — выражение [4]. И в этом русле «машинное творчество» — не более, чем технология; но «фактура» этого цифрового материала, характер компьютерного «инструмента», а также сам тематический мотив — техногенность, машинная невозмутимость, способность к бесконечным (по человеческим меркам) умножениям безликих подобий и т. д. — эмотивно осмысленные автором, выливаются в определенную эстетику и стилистику, в конечном счете влияя на атмосферу, пластику создаваемой среды.

Так, история Франкенштейна была связана с современной роману наукой (гальванизм, опыты ученых по «оживлению» — сокращению мышц действием на ткани тока), как и «Остров доктора Моро» Уэлса (опыты вивисекции), «Метрополис» Ланга, — и отражает не только современные ему типы философствования (идея «сверхчеловека»), но и научно-технические достижения, переводящие эту идею из мифопоэтической плоскости в потенциальную возможность, и т. д. Во всех этих и подобных им случаях художник как бы интуитивно вычленил из реального факта эмотивную составляющую (порой очень относительную и далекую) и облекает ее в ту или иную жанрово-стилистическую форму.

Также можно добавить, что в современных экранных медиа, одним из самых ярких воплощений которых остается зрелищный кинематограф, наиболее близко сходятся и сплетаются субъект жанра и технология, т. е. предмет изображения (образ) и средства его изображения.

В такой плоскости мы находим тенденцию «технического» искусства: связь субъекта жанра с технологией создания образа. Достаточно вспомнить опыты Жермен Дюллак с «симфониями света» и др. — в эпоху, когда техника кинематографа опиралась на механику, химию и электричество.

То, что экранный мир при полном подобии изобразительного ряда внешнему образу реальности может быть не фотографической копией, а смоделированным, т. е. по своей природе всегда остается вымышлен-

ным, киноискусство доказало еще в первых шагах освоения своего языка (монтажные опыты). Сегодня компьютерная техника дает еще большую техническую свободу художнику.

Логично предположить, что при осознании зрителем широких возможностей компьютерных технологий меняется восприятие всех типов изображения: тот же кадр, который в середине XX в. воспринимался как обычный фотографический, сегодня воспринимается с созданием возможности его полной цифровой «искусственности».

С развитием технологических возможностей и зритель повышает нюансировку восприятия, все менее условно и более требовательно подходя к восприятию созданного мира: развитие спецэффектов, широкое использование ракурсной, детализированной передачи среды действия и интенсивный темп монтажа «сенсублизируют» зрительское восприятие.

В таком, казалось бы, узком разрезе как современная интерпретация древнего мифа о рукотворном существе именно сегодня фокусируется немало знаковых явлений. И, прежде всего, — категория «технологии», приобретающая почти абсолютное значение для всех сфер жизни — от генетической модификации сои до выборов руководства и политического курса стран, от разработки средств для бритвы до создания экранных зрелищ, от улучшения внешности до разведки Марса. Симптоматично: то, что в фильме 1997 г. «Хвост машет собакой» изображалось как «плутовство» (и было вторым названием картины Барри Левинсона) — теперь предстает в куда более дипломатичных и, главное, всем знакомых одеждах «технологии». По аналогии с крылатой фразой героя фильма «Москва слезам не верит» — кстати, также отражавшей веяния времени — «скоро все будет одна сплошная технология». Собственно, этот смысл вкладывает в несколько других словах герой фильма о закулисе русского богемного гламура «Глянец» (2008): «скоро все будет Coca-Cola».

1. Лорвер Ж.-Л. Системы искусственного интеллекта / Пер. с фр. — М., 1991. — С. 13–16, 568.



2. Хант Э. Искусственный интеллект. — М., 1978. — С. 525, 558.
3. Шелли М. Франкенштейн, или Современный Прометей. — М., 1989. — С. 26, 255.
4. Гегель Г. В. Ф. Эстетика: В 4 т. — М., 1968. — Т. 1. — С. 298, 310.

#### Фильмы:

- «Бегущий по лезвию» («Blade Runner» 1982/1992, США, реж. Ридли Скотт)
- «Темный город» («Dark City», 1998, США-Австралия, реж. Алекс Пройас)
- «Я, робот» («I, Robot», 2004, США, реж. Алекс Пройас)
- «Тринадцатый этаж» («The Thirteenth Floor», 1999, США, реж. Джозеф Руснак)
- «Двухсотлетний человек» («Bicentennial Man», 1999, США, реж. Крис Коламбус)
- «Искусственный разум» («Artificial Intelligence: AI», 2001, реж. Стивен Спилберг)
- «Матрица» («The Matrix», 1999, реж. Энди и Ларри Вачовски)

**Аннотация.** В статье рассматриваются некоторые эстетические аспекты трансформации реальности в игровом кинематографе, связанные с развитием компьютерных технологий. Особое внимание уделено анализу мотива создания как субъекта жанра игрового фильма — от мифологических истоков темы создания человеком себе подобных существ до современной категории «искусственного интеллекта» и различных форм технологии.

*Ключевые слова:* трансформация реальности, кинематограф, искусственный интеллект.

**Анотація.** В статті розкрито деякі естетичні аспекти трансформації реальності в ігровому кінематографі, пов'язані з розвитком комп'ютерних технологій. Особливу увагу приділено аналізу мотиву створення як суб'єкта жанру ігрового фільму — від міфологічних витоків теми створення людиною подібних до себе істот до сучасної категорії «штучного інтелекту» і різних форм технологій.

*Ключові слова:* трансформація реальності, кінематограф, штучний інтелект.

**Summary.** The article deals with some aesthetical aspects of transformation of reality in modern feature film under the influence of computer technology progress. Special attention focusing on analyzing of «creation» motif as subject of genre — from mythological theme of creation by man self likeness beings to modern «artificial intelligence» category and different forms of technology.

*Keywords:* reality transformation, a cinema, artificial intelligence.