

Георгій Черков
(Київ)

НОВА ПАРАДИГМА ВІЗУАЛЬНОГО У ФОРМУВАННІ ЧАСОПРОСТОРУ ФІЛЬМУ

У статті розглянуто один з ключових аспектів естетики сучасного ігрового кінематографа – новий рівень візуального, що формується під потужним впливом сучасного світобачення та світосприйняття, зумовлених впливом медіакультури й засобів масової інформації та комунікації.

Ключові слова: візуальність, кінематограф, ігровий фільм, естетика.

Article deals with one of the key aspects of modern fiction film aesthetics – new level of fisuality, which forms in modern perception of the world and world outlook context, under meaningful influence of mediaculture and mass media and communications.

Keywords: fisuality, cinema, fiction film, aesthetics, mass media.

В статье рассматривается один из ключевых аспектов эстетики современного игрового кинематографа – новый уровень визуализации, сформированный под влиянием современного мировосприятия и новых мировоззренческих позиций в условиях воздействия медиакультуры и средств массовой информации и коммуникации.

Ключевые слова: визуальное, кинематограф, игровой фильм, эстетика.

Сучасні фільми насичені новими технологічними вдосконаленнями, частина яких залишається для глядача «поза кадром», оскільки є категоріями суто технічними (заміна «мокрих» хімічних процесів комп'ютерною обробкою плівки, заміна чи допов-

нення натурних декорацій і природних явищ цифровим моделюванням, перехід від плівкових до цифрових камер та відповідне вдосконалення оптичних характеристик і якості зображення «цифри» [5]), частина гранично наочна («оживлення» персонажів – як анімаційних, так і акторів, – наприклад, Лоуренс Олів'є в «Небесному капітані і світі майбутнього» чи Брендон Лі у «Вороні», створення тривимірних об'єктів, реалістична ілюзія фантастичних просторів і т. ін.). Водночас не менш помітні явища ідейного порядку, світоглядних аспектів – і ці зміни цілком і такою самою мірою доступні для втілення як новими, так і традиційними технічними засобами. Звідси напрошується гіпотетичне припущення про дещо інші, ніж нова кінотехніка, і глибші, загальніші причини.

Навіть в основній програмі МКФ «Молодість» 2011 року в конкурсі повнометражних ігрових фільмів, який цього року позначений певним відходом від тенденцій моди, від заглиблення в специфічні контр- та субкультури й увагою до категорії «традиційних цінностей», зосередженістю на врівноваженому самопізнанні – на темах родини, стосунків, становлення особистості – фоном чи контрастом виступають такі постійні ознаки сучасності, як Інтернет, медіакommунікації тощо. Як зазначив Денис Никитенко, директор програм «Молодості», «фестиваль цього року вертається на вихідні позиції, намагаючись просто позначати певну реальність».

Начебто цілком поза цифровими технологіями розгортається драматична історія становлення особистості підлітка після скоєння ненавмисного вбивства у фільмі «Подих» режисера Карла Марковіца (Австрія). Однак у фінальних кадрах хлопець докорінно внутрішньо змінився, пройшовши крізь емоційні й психологічні випробування, власними душевними силами подолавши й розв'язавши особисті проблеми стосунків з матір'ю і в драматичній внутрішній духовній роботі прийшовши до певної переоцінки світоглядних позицій на новому зрілому рівні, дивиться сам на себе на екрані монітора в зафіксованому на відео слідчому експерименті.

Власне кажучи, знімання слідчих дій виникло не сьогодні, і зафільмована хроніка подій як така налічує понад сто років. Проте значний час епохи кіномистецтва «фільм у фільмі» завжди був певним «стиком». А сьогодні саме стик розмитий, ми бачимо близнюків, віддзеркалення, двох абсолютно ідентичних людей у різному часовому та ніби однакових просторових вимірах.

Досить влучно цей аспект утілено в «Місяці 2112» (Великобританія), що вийшов у прокат у 2009 році – відсутність розбіжностей у копії та оригіналі, навіть – і саме це найбільш лякає і є незбагненим для героя «Місяця»... – на рівні ментального: він при розумі й пам'яті зненацька усвідомлює самого себе копією, підрубкою справжнього самого ж себе. Характерно, що подібний мотив роздвоєння, доволі відомий у різні епохи, має різну природу: у відомому фільмі «Серце Ангела» – містичної природи, а тут він техногенний.

Реальний контакт героя з мовчазними, застиглими картинками смерті в «Подиху» – присутність у морзі, під час підготовки померлого до останнього обряду тощо – майже так само реальні й для глядача, оскільки принаймні окремі епізоди видаються документальними.

В іншому фільмі програми конкурсу повнометражних фільмів «Молодості» – «Піднесення» (реж. Ліза Лангсет, Швеція) – знаходимо акцентований контраст культур: «класичної», чи то «академічної», що репрезентується прізвищами шведського поета Гуннара Екельофа (представника скандинавського модернізму), французького соціолога і філософа П'єра Бордье, Артура Шопенгауера, що їх називає в розмові герой середнього віку. Для молодих героїв фільму всі ці прізвища – пустий звук, відтак і класичний загальносвітовий культурний контекст (Шопенгауер) і національний (Екельоф, адже фільм шведський) виступають для певної вікової групи чимось на зразок невідомої території примарного минулого, так би мовити, часів до утворення їхнього світу, із зрозумілим їм Інтернетом, комунікацією через фейсбук тощо. Відповідно представники іншого покоління (і, за фільмом, носії іншої культурної парадигми),

не знають, хто така Келлі Кларксон (популярна естрадна співачка). У прив'язці діючих осіб до таких координат культурної топографії розвивається сюжет фільму.

Згорають фотографії, на яких зафіксовано моменти з часів молодості героя літнього віку. Ці фото й без того є певним контрастом – чорно-білі, з людьми з іншої епохи, – саме так дивиться на них значно молодша за героя доглядальниця. Коли ж одного дня стається пожежа, і герой, а з ним і глядач бачать вкриті попелом фото на обгорілій шафі – цей контраст посилюється радикально.

Героїня «Піднесення» каже: «Тут є хлопці, з якими я кохалася». Ідеться про онлайн-контакти в Інтернеті. Відтепер вона «не заходить на фейсбук», а «Моцарта почула на Ю-тьюбі». Вона надягає навушники і слухає симфонічну музику, це є її своєрідна втеча від реальності. А до філармонічної зали заходить, озируючись навкруги, немов дикунка...

Характерним видається те, що повернення до якихось ідеалів супроводжується певною гіперболізацією – цілком можливо, що саме це втілено у формі хворобливої гіперболізації ідеї-фікс героїні у її почуттях до диригента і класичної музики...

Коли за епізодом стоїть тенденція, маленький епізод набуває значно більшого змісту і значення, ніж той самий епізод, якби він був суто в межах сюжету, поза контекстом тенденції. У фільмі «Клітка» (2000, США) сюжет будується довкола спеціального медичного проекту: комп'ютерна апаратура, підключена одночасно до лікаря-психіатра і хворого на психічні розлади, дозволяє лікарю проникати в підсвідомість пацієнта. Підсвідомість хворого стає специфічним – навіть не «віртуальним» (адже за фільмом це реальний світ свідомості і підсвідомості хворого), а лише візуалізованим у формах тривимірних, тактильних образів – простором, у якому лікар разом із хворим блукає потаємними куточками, у такий спосіб намагаючись знайти причину психічного розладу. Агенти ФБР звертаються до лікаря з проханням проникнути у свідомість затриманого маніяка, котрий перебуває в комі, і з'ясувати, де він утримує свою останню жертву... Цей фільм ілюструє ще один аспект – мотив технократичності, який також виявляє зміни в сучасній повсякденності: пересічну людину в реальному світі оточує постійна інформація про технологію. Розважальні шоу показують шлях до успіху у шоу-бізнесі як технологію «розкрутки» – «фабрику зірок»; ТБ-передачі про харчові продукти розкривають технології застосування штучних барвників і ароматизаторів; політичні події у новинах подаються як «політтехнології». Технології перетворюють навколишній світ на «техносвіт» [2]. Мистецтво реагує на зміни в реальному світі – у предметі зображення – відповідно художньо інтерпретуючи, гіперболізуючи ключові чинники.

Власне кажучи, і сприйняття є контекстом і тенденцією, у яких розкриваються певні моменти, коли тенденцію можна побачити й у відході від неї. Отже, те, що не представлено в новій системі інформаційних каналів, лишається поза свідомістю покоління. Моцарт стає відомим завдяки конвертації в знакову систему медіа-простору. У 1944 році Володимир Вернадський описував своє уявлення про новий етап розвитку – ноосферу – як радикально новий еволюційний тип функціонування біосфери, який характеризується якісно новим типом продукування. Учений розвивав цю думку в системі тогочасних науково-технічних можливостей, влучно вбачаючи сутнісну перспективу, яку ми можемо бачити сьогодні. «Людство життям своїм стало єдиним цілим. <...> Завдяки новій потужній техніці й успіхам наукового мислення, завдяки радіо й телебаченню, людина може миттєво розмовляти в будь-якій точці нашої планети і з ким завгодно» [1].

Ураховуючи здатність мистецтва відображати сучасну йому епоху, служити естетичним відгуком на будь-які тенденції в житті людини (адже пізнання реальності – одна із ключових властивостей мистецтва), можна не без підстав припустити, що трансформації, пов'язані з новими технічними можливостями, новими засобами і т. ін., відбуваються спочатку в реальному житті, а лише потім вони стають предметом зображення мистецтва. Цілеспрямована діяльність людей трансформує середови-

ще, згодом і світогляд людини, що справедливо для будь-якого історичного періоду, але для сучасного періоду історії характерним фактором є те, що технологія значно більше, ніж в минулі епохи, стає фактором світогляду; і вже після в мистецтві цей світогляд стає предметом зображення, художньо осмисленим і втіленим у формах художніх образів.

Світогляд як предмет зображення – явище значно ширше власне технології створення предмета зображення. І якщо казати про вплив комп'ютерної техніки на естетику, та справедливо те, що спочатку з'являється комп'ютер, за допомогою якого можна змоделювати інженерно-технічні процеси, такі, як, скажімо, перевантаження літака в умовах польоту або міцнісні характеристики споруди, змоделювати можливі – віртуальні – комбінації факторів тих чи інших впливів. За допомогою комп'ютера можна створити й середовище дії у фільмі. Однак і перший, і другий приклади застосування комп'ютера в певному сенсі не піднімаються вище від категорії технічного рівня.

Як зазначав ще в середині 1990-х років Фредрік Джеймісон, літературний критик та культуролог, «наше суспільство почало пропонувати нам світ, що нині здебільшого є набором об'єктів, продукованих нами власноруч – як таке собі діло, яким ти можеш володіти візуально й накопичувати його зображення» [4, с. 1]. Сучасна техніка одночасно з перетворенням середовища існування й життєдіяльності людини створює нові уявлення про межі можливостей людини, радикально змінює уявлення про ти чи інші ключові категорії, зокрема такі, як факт, межі між фактом і вигадкою, штучне й реальне, матеріальне й ілюзорне. Судження про інформаційний потік телебачення 1980-х, висловлене в 1985 році в статті «Television ceremonial events» у журналі «Society» дослідниками Даніель Дайан і Еліху Кацем, цілком справедливо можна екстраполювати на сучасний медіапотік, тільки ще більш насичений і активний, завдяки мережі Інтернет і розповсюдженню мультимедійної техніки: «Ці дії [ідеться про трансляції подій соціального, політичного життя. – Г. Ч.] логічно послідовні, але в поточному прояві одночасні і в такому вигляді виявляються в діалозі один з одним, коментують один одного. <...> Такий ланцюг одночасних адаптацій, численних підтримувальних зв'язків призводить до того, що такі події часто порівнюють із сучасною формою суспільної релігії. Приклади таких подій – і англійське королівське вінчання, і висадка на місяць, і поїздка Папи Римського до Польщі. <...> Одним з результатів зазначеного вище ланцюга одночасних взаємозалежних зв'язків стає дезорієнтація глядача перед лицем цієї складної і невпинно мінливої структури, неможливість вичленити логічні рівні. <...> Ми виявляємося зведеними з безліччю текстів, кожен з яких відносить нас з безпосередньої царини події в глибину нашої реакції» [3].

Якщо ж говорити про мистецтво як про форму пізнання й віддзеркалення життя та інтерпретації реальності, то нові технічні можливості в навколишньому світі створюють новий предмет зображення – ще у свідомості людини, новий образ реальності – ще в самій реальності. І втілення цього художнього образу – питання стосовно до самого образу вторинне, і таке втілення можливе й традиційними технічними засобами. Інакше кажучи, технологія сприяє створенню нового обличчя реальності, яке потім у мистецтві стає предметом зображення й знаходить кристалізовану форму, у якій естетично інтерпретовані сучасні світоглядні тенденції. У свою чергу естетика творів мистецтва й художні образи також є фактом всезагальної реальності і впливають на формування світоглядних установок епохи, картини сучасного світу. У цьому сенсі можна говорити про взаємний вплив обличчя реальності та її художнього образу. Основна роль технології (не тільки цифрової, а й сучасної загалом) в тому, що вона змінює предмет зображення, тобто насамперед сам матеріал, середовище існування людини, комплекс уявлень про світ. Щодо цього кінематографічна технологія є лише одним із засобів досягнення задуму.

Дещо курйозним, проте реальним прикладом зміни уявлень про факт і вигадку можуть слугувати сучасні фотоательє. Після фотографування до обличчя клієнта за допомогою комп'ютерної програми підставляються різні костюми, навіть військова

форма – якщо потрібне фото на військове посвідчення, цілком нівелюючи відомий старий анекдот з фінальною фразою «Обличчя моє, сорочка не моя». Те, що донедавна вважалося і справді було граничним проявом абсурду, тепер абсолютно реальне.

Аналіз сюжетів і тем, а також засобів їх утілення в сучасних ігрових фільмах показує, що спільним, попри жанрові та стилістичні відмінності (а значить, певним чином універсальним), є присутність (у наративі та драматургії) технічних засобів візуальної фіксації дійсності, мотив опосередкованої комунікації, утілений мультимедійними пристроями, постійна присутність тих чи інших різновидів таких пристроїв (мобільних телефонів, смартфонів, портативних комп'ютерів тощо) як специфічних інструментів освоєння дійсності. Це відображає тенденції сучасного світу, у якому вплив медіа й поширення мультимедійних засобів комунікації створюють якісно новий тип пізнання та сприйняття дійсності, характерним для якого є опосередкованість, візуалізація – унаслідок «конвертації» подій реальності у форми екранних відбитків, створених дигітальною технікою. Сучасні системи комунікації (мережа Інтернет, мобільний зв'язок) дозволяють здійснювати оперативний обмін такою візуалізованою інформацією – від аматорських відеороликів до офіційних сюжетів новин – і створюють строкату, «багатоканальну» й опосередковану картину світу. Ще одним фактором є мотив технології: у сюжетах фільмів технології доступно будь-що – від маніпуляції із зображенням (починаючи від обробки фотознімків у комп'ютерній програмі Photoshop і закінчуючи створенням комп'ютерних віртуальних «світів») до політичних технологій або маніпуляцій зі свідомістю і «прогулянок» куточками підсвідомості героїв. Візуалізація і техногенність стають факторами дійсності, а згодом – предметом зображення мистецького твору, де набувають жанрових та стилістичних трансформацій.

1. *Вернадский В. И.* Несколько слов о ноосфере // Русский космизм: антология философской мысли / сост. С. Г. Семенова, А. Г. Гачева. – М., 1993. – С. 303–310.
2. *Дергачёва Е. А.* Техногенность и ее идейное содержание // Вестник Брянского государственного технического университета. – 2009. – № 2 (22). – С. 167–173.
3. *Dayan D., Katz E.* Television ceremonial events // Society. – 1985. – Vol. 22. – N 4. – May-Jun. – P. 60–66.
4. *Jameson F.* Signatures of the Visible. – New-York ; London : Routledge, 1992. – 255 p.
5. *Wheeler P.* High Definition Cinematography. – Second edition. – Oxford : Linacre House, Jordan Hill. – 2007. – 244 p.