

Шаповал О.В.

*мистецтвознавець Інституту  
Мистецтвознавства, Фольклористики та  
Етнології ім. М.Т. Рильського НАН України,  
м. Київ*

## ВПЛИВ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА НОВІ ЖАНРОВО- ТЕМАТИЧНІ УТВОРЕННЯ В КІНЕМАТОГРАФІ

*Анотація.* Виникнення та впровадження комп'ютерних технологій в кінематограф сприяло появі нових жанрово-тематичних утворень, які вимагають наукового дослідження та осмислення.

*Ключові слова.* Комп'ютерні технології, віртуальна реальність, кіберпанк, фентези

*Аннотація.* Шаповал А.В. Влияние компьютерных технологий на новые жанрово-тематические образования в кинематографе. Возникновение и внедрение компьютерных технологий в кинематограф способствовало появлению новых жанрово-тематических образований, которые требуют научного исследования и осмысления.

*Ключевые слова.* Компьютерные технологии, виртуальная реальность, киберпанк, фэнтези

*Annotation.* Shapoval A.V. Influence of computer technologies on new genre-thematic formations in cinematography. An origin and introduction of computer technologies in the cinema promoted appearance of new genre-thematic formations which required scientific research and comprehension.

*Keywords.* Computer technologies, virtual reality, kiberpank, fantasy

**Постановка проблеми.** Широке використання цифрових технологій в кінематографі вплинуло не лише на візуальність картин, виробничий кінопроцес, але й частково сприяло появі нових жанрово-тематичних утворень. Комп'ютерні трансформації вплинули на появу нових жанрів, також відбулися різноманітні зміни у традиційних жанрово-тематичних категоріях. Ці трансформації вимагають наукового дослідження та обґрунтування.

**Аналіз публікацій з поставленої проблеми.** На сьогоднішній день існує незначна кількість фундаментальних досліджень, що стосуються впливу комп'ютерних технологій на нові жанрово-тематичні утворення. Автор спирається на праці, в яких висвітлено зміни, які сталися у зв'язку з використанням цифрових технологій в кінематографі. О.М.Орлов у своїй праці «Магія природи і магія творця» досліджує естетику комп'ютерного зображення. Лев Манович / Lev Manovich займається теоретичними дослідженнями мови нової мас-медіа: «Мова нових медіа» / «The Language of New Media», «Парадокси цифрової фотографії» / «The Paradoxes of Digital Photography» та інші. М.Теракопян у праці «Нереальна реальність: Комп'ютерні технології і феномен нового кіно» досліджує становлення та розвиток комп'ютерної графіки, її естетичний вплив на кінематограф. І.Б.Зубавіна у монографії «Час і простір у кінематографі» досліджує зміни, зумовлені використанням комп'ютерної графіки, у базових параметрах екранного видовища – часу і простору. Вона досліджує взаємозв'язок нових комп'ютерних технологій з появою «нової» реальності, віртуального кінопростору.

**Мета публікації.** В межах даної публікації обґрунтувати появу та поширення нових жанрово-тематичних утворень у зв'язку з появою комп'ютерних технологій.

**Результати дослідження.** Використовуючи комп'ютерну графіку, кінематограф відкрив багато можливостей створення надреальних, ілюзорних світів, відтворення віртуальної реальності. Відбулися різноманітні перетворення – змінилася естетика, змістилися акценти художньої цінності картин, орієнтири глядачів.

Досить закономірно те, що комп'ютерні технології почали масово використовуватися у фантастичних картинах, які раніше традиційно звертали до спеціальних ефектів. З'явилася нова тематична група фільмів – картини про віртуальну реальність, які стали дуже популярними наприкінці ХХ ст. Термін «віртуальна реальність» вперше використав у 1989 році Джерон Леніер, дослідник цифрових технологій, засновник компанії «VPL Research», яка створювала шлеми віртуальної реальності. Передувало виникненню цього терміну аналогічні поняття – «штучна реальність», «кіберпростір», «гіперреальність». Віртуальна реальність створює ілюзію перебування людини в віртуальному світі, відтворює характерні відчуття, образи, атмосферу. Для підсилення враження використовуються цифрові технології, засновані на сприйнятті людськими органами почуттів – аудіовізуальних, тактильних та інших сигналів,

Надійшла до редакції 22.01.2012

які створюються за допомогою дисплеїв, шлемів, стереофонічного звуку та інших стимуляторів.

За допомогою комп'ютерної графіки ефектніше і простіше створити атмосферу віртуальних світів, відтворити будь-які режисерські задуми і фантазії. Знаковими для цієї нової тематичної групи стали картини «Вони живуть» Джона Карпентера (1987), «Гра» Девида Фінчера (1997), «Шоу Трумена» Пітера Уіра (1998), «Екзистенція» Девида Кроненберга (1999), «Матриця» Енді та Ларрі Вачовських (1999) та інші...

Комп'ютерні технології дуже швидко розвиваються, людська психіка не встигає адаптуватися до віртуальних світів, перетворень, метаморфоз, які відбуваються на екрані... Глядач втягується у ці світи, починає жити у цій гіперреальності, втрачаючи справжні життєві орієнтири. Можна говорити про те, що уже з'явився транснаціональний культ користувачів комп'ютерів або релігія віртуальної реальності [1, с.10].

В другій половині 1980-тих років з'являються картини «Вони живуть» Джона Карпентера, «Згадати все» Пола Верховена, «Газонокосильник» Бретта Леонарда, «Дивні дні» Кетрін Бігелоу, «Джоні-Мнемонік» Роберта Лонго, «Хакери» Іен Софтлі, «Віртуальність» Бретта Леонарда, «Мережа» Ірвіна Уінклера та інші. Саме вони ознаменували собою появу нового жанру в кіно – кіберпанку. Слово «кіберпанк» було вперше використане письменником Брюсом Бетке, який в 1980 році опублікував однойменне оповідання (хоча до кіберпанку воно не мало прямого відношення). На початку 1980-х років кіберпанк як жанр наукової фантастики був популяризований письменником-фантастом Уільямом Гібсоном після видання роману «Нейромант» (1984р.)

На появу нового фантастичного жанру в значній мірі вплинув розвиток інформаційних та цифрових технологій, який не знаходив адекватного віддзеркалення у традиційних жанрах наукової фантастики того періоду. Для картин, створених у цьому жанрі, характерно зображення подій найближчого майбутнього, яке надзвичайно технологізовано, базується на прогресивних комп'ютерних та мережевих майбутніх досягненнях, тому глядачі мають бути добре обізнані в цих питаннях. Характерною особливістю для фільмів цього жанру є насиченість різноманітними спецефектами, створення ілюзорних світів та віртуальних персонажів засобами цифрових трансформацій. Цільова аудиторія кіберпанку переважно молодь та підлітки.

Якщо проаналізувати фільми, створені у жанрі «кіберпанк», виникають основні закономірності та особливості характерні цьому жанру. Наприклад, сюжетом таких картин зазвичай стає боротьба хакерів з владою або з потужними корпораціями («Вони живуть», «Хакери», «Мережа», «Нірвана», «Матриця»...). Головні герої часто зображується хакером, кіберзлочинцем, простим маргіналом, без особливого обдарування та героїчного образу, який випадково потрапляє у надзвичайну ситуацію, переосмислює життя і мимоволі починає боротьбу зі злом (владою, корпорацією, комп'ютерними системами), втілюючи

ідею боротьби одинака проти загальнолюдської несправедливості. У таких картинах світ представлений технологічною антиутопією: значний технологічний розвиток часто пов'язується з глибоким соціальним розшаруванням, безправ'ям, завуальованим рабством простих людей, які навіть не усвідомлюють цього. У більшості кіберпанківських картин частина або і всі дії відбуваються у віртуальному світі, стає можливим проникнення людини (людського мозку) у комп'ютерні мережі, і поступово губиться межа між справжнім, існуючим світом – і світом цифрових образів («Екзистенція», «Матриця», «Згадати все»). В таких картинах або самі комп'ютери («Матриця»), або влада через мережу («Згадати все», «Мережа») керують кожним рухом людини, всі дії її передбачені наперед.

Поступово елементи жанру кіберпанк почали зустрічатися у інших фантастичних картинах. Типові елементи кіберпанківського світу – це кіберпростір, віртуальна реальність (або штучна реальність, ілюзорна реальність, гіперреальність), штучний інтелект, кіборги, біороботи, міські пейзажі в постапокаліптичному стилі, хакери, кіберзлочинці, кібертероризм, найсучасніші технології (нанотехнології, цифрові технології, мережеві...).

У кіберпанківських картинах інколи з'являється опис еволюції Інтернету, коли ілюзорні світи виступають під різними назвами, наприклад – «віртуальна реальність», «кіберпростір», «мережа», «матриця». Важливо зазначити, що описи глобальних комунікаційних мереж у творах фантастів (наприклад, у Артура Кларка), з'явилися раніше, ніж поширення Всесвітньої інтернет-мережі, отже вони були передбачені.

Фантастичне кіно майже завжди використовувало спеціальні ефекти, які робили цей жанр особливо привабливим для глядачів. Використання спецефектів втілює і тематичну цікавість наукової фантастики до техніки і технології. Для багатьох глядачів цінність фантастичної картини визначається якістю спецефектів (їх правдоподібністю) [2, с. 31].

У цьому контексті необхідно згадати картину «Матриця» – культовий кіберпанківський фільм, знятий режисерами Енді і Ларрі Вачовськи у 1999 р. Авторам картини вдалося поєднати непоєднані досі елементи – естетику коміксу, кіберпанківську стилістику, філософію кращих науково-фантастичних антиутопій і найновіші технологічні розробки. Завдяки цьому картина стала дуже популярна, що частково спричинило різноманітні теоретичні дискусії навколо картини.

Тематика фільму виявилася досить своєчасною і актуальною, адже вихід картини був на рубежі третього тисячоліття, і тема можливості кінця світу, ймовірності існування ілюзорного світу зустрічається у багатьох картинах («Кабельник», «Шоу Трумена», «Ед з телевізора»). Проте «Матриця» пропонує дещо новий варіант осмислення віртуальної реальності. В «Матриці» усе відбувається у віртуальній комп'ютерній реальності, а люди сприймають це за дійсність: вони народжуються, виростають і вмирають в заповнених гелем капсулах, їжа вводиться через

вени, а мозок їх підключений до комп'ютерної програми «матриця». Машини створили світ «матриці», щоб утримувати контроль над людьми, які насправді лише бачать ілюзію світу, створену комп'ютерним програмуванням. Головна ідея «матриці» знищити справжню реальність, аби люди ніколи не дізналися, що вони насправді живуть в ілюзорному світі.

Звернемося до праці Жана Бодрійара про симулякри. Симулякр – це «копія без оригінала», саме така природа простежується у «матриці». У фільмі реальний світ є ядерною пустелею, усе спалено і зруйновано, а справжнє життя можливе лише під землею. Проте точна копія минулого життя продовжує існувати у вигляді «матриці». Дослідження псевдореальності, штучної реальності стане наступним рівнем в науковій фантастиці, вважає Жан Бодрійар [3].

Важливо зазначити, що картина також зробила суттєвий вклад у розвиток цифрових технологій у кінематографі. У фільмі винайшли новий ефект, який називається *Bullet time* («Час кулі»), і який став одним з ефективних виразних засобів при створенні кінообразу. «*Bullet time*» – це зупинка кінематографічного часу в певний момент, проте камера продовжує рухатися. Під час ефекту камери рухалися навколо об'єктів і можна також помітити сповільнений рух об'єктів, персонажів. Для цього було встановлено 120 камер вздовж траєкторії, розрахованої на комп'ютері. Послідовно камери робили фотографії об'єктів, а потім ці фотографії сканувалися і поміщалися у комп'ютер, який доповнював відзняте цифровими кадрами.

Картина стала початком трилогії фільмів (наступні частини «Матриця: Перезавантаження» і «Матриця: Революція»), а також мотивом для комп'ютерних ігор (*Enter the Matrix*; *The Matrix Online*; *The Matrix: Path of Neo*), анімаційних стрічок (дев'ять анімаційних короткометражних фільмів «Аніматрица») і різноманітних коміксів.

Фантастичне кіно намагається зазирнути за межу реальності, іноді навіть відректися від свого зв'язку з реальним світом, виступити в ролі чистої фантазії, в чому суттєво сприяють цифрові технології, створюючи образ майбутнього, кардинально відмінного від сучасного світу [4, с. 68].

Новітні цифрові технології привернули увагу глядачів до жанру фентезі, завдяки комп'ютерній графіці цей жанр стає одним з найпопулярніших у кінематографі. Сучасні технології дозволяють дуже точно перенести на екран атмосферу та персонажів улюблених фантастичних романів. Фентезі будується на повній відмові від реальної дійсності, або ж на допущенні в якості основного сюжетоутворюючого елемента неймовірних посилів: гномів, фей, ельфів, чаклунів, привидів, тролів [5, с. 42].

У фентезі глядачі разом з героями картин поринають у неймовірні країни та казкові світи; події, які там відбуваються в реальному житті неможливі, на відміну від науково-фантастичних фільмів, зміст яких певною мірою базується саме на наукових фактах. Глядачі занурюються в епоху міфів і легенд, герої долають межі людських можливостей і неймовірно стає можливим. Основна задача фентезі – створення «аль-

тернативних неймовірностей» [6], у чому суттєву роль відіграють комп'ютерні трансформації.

Серед безлічі картин жанру фентезі, автор виділяє екранізацію «Володар перснів» (2001-2003), яка внесла значний вклад у розвиток виразних можливостей кінематографа засобами цифрових технологій, а також мала суттєвий вплив на інші фільми цього жанру.

Трилогії «Володар перснів» / «*The Lord of the Rings*» (Дж. Р. Р. Толкієн) є однією з найбільш відомих і популярних книг ХХ століття, вона справила величезний вплив на літературу в жанрі фентезі, також великим успіхом користується екранізація книги, створена режисером Пітером Джексоном (2001-2003рр.).

Трилогію створили так, щоб дивитися послідовно кожен частину, адже в новому фільмі не має викладу змісту попередніх частин. У «Братстві кільця» (2001р.) режисер неначе доводить глядачам, що завдяки комп'ютерним технологіям можливо перенести на екран химерний світ Толкієна з його мешканцями – хоббітами, троями, ельфами, чарівниками... Це демонстрація казкового світу, з нескінченним блуканням героїв та битвами. Вже у «Двох вежах» (2002р.) хоббіти відступають на задній план, акцент зміщується в бік історії Арагорна. В другій частині багато битв, а остання третина картини демонструє грандіозну сцену битви з найновішими спецефектами того часу. Середня частина трилогії позбавлена і зав'язки, і драматичної розв'язки. У «Поверненні короля» (2003 р.) значно більше уваги приділяється особистій драмі героїв, проте у видовищності остання частина не поступається двом попереднім.

Для деяких сцен були спеціально створені нові спеціальні ефекти, розроблялися різні технології. Створювалися мініатюри, використовувалося багато піротехніки, синій екран, засобами комп'ютерної графіки створювалися атмосфера, фони, цифрові герої. Під час створення першої серії «Братство кільця» була розроблена спеціальна технологія – програма *Massive*, за допомогою якої знімалися сцени битви. Ця технологія нагадує штучний інтелект: кожен комп'ютерний воїн, який бере участь в бою, діє самостійно без втручання аніматора. Це дозволило знімати битви, в яких беруть участь до 70000 персонажів одночасно [7]. Ця технологія дає можливість створення образу грандіозного бою, без використання величезних витрат на зйомку масових сцен, все відбувається у віртуальному комп'ютерному просторі з цифровими воїнами, але на екрані глядачі не відрізняли їх від справжніх живих акторів.

У «Володарі перснів» діють цифрові двійники головних героїв і повністю створені на комп'ютері – Голлум, Вартовий воріт, Барлог, троль в Морії... Голлум – це один з найбільш реалістичних цифрових персонажів в історії кіно, результат синтезу акторської гри і комп'ютерних технологій. Кожен його рух, кожен вираз обличчя були створені актором (Енді Серкіс), а потім за допомогою цифрової обробки перетворені на зовсім нелюдську і потворну істоту. Коли глядачі бачили Голлума на екрані, вони забували, що це цифровий персонаж, тому що актор надав йому багато додаткової емоційної та психологічної інформації.

Голлум – один з найважливіших персонажів, адже він є ключем до розуміння того, що означає потрапити під владу кільця.

Трилогія «Володар перснів» доводить, що засобами цифрових технологій авторам вдається відтворити казкових світ фантастичних романів. Глядачі занурюються в епоху міфів і легенд, герої долають межі людських можливостей і неймовірно стає можливим. Режисер створив віртуальний світ, який раніше міг існувати лише у нашій уяві, засобами сучасних технологій. Цифрові ефекти працюють тут на створення відповідної атмосфери, не перебираючи на себе увагу глядачів, а непомітно впливаючись в образний ряд картини. Цифрові кадри стають настільки реалістичними, що глядачі вже не можуть відрізнити цифрового ландшафту від справжнього, знятого на камеру, цифрового двійника від самого актора...

У створенні образу все більшу роль відіграють цифрові технології, які допомагають досягти реалістичності й достовірності «віртуального кадру», який повністю (або частково) створений на комп'ютері. В кінематографі комп'ютерні технології допомагають створити нереальні, віртуальні світи, відтворити на екрані задум авторів, проте не мають ставати найголовнішою складовою фільму.

Завдяки швидкому розвитку комп'ютерних технологій і використанню їх у кінематографі, відродилися і суттєво змінилися анімаційні картини, особливо повнометражні. Анімаційний кінематограф вже знаходиться на межі створення комп'ютерних героїв і світів, які візуально, за своєю реалістичністю майже не відрізняються від відзнятого на плівку матеріалу. Змінилися традиційні уявлення про критерії ігрового кінематографу та анімаційного, постало серйозне питання про взаємодію і взаємопроникнення цих видів мистецтва. Почали з'являтися такі картини, як «Остання фантазія: Внутрішні духи» / «**Final Fantasy: The Spirits Within**» (реж. Хиронобу Сакагути / Hironobu Sakaguchi, Мото Сакакібара / Moto Sakakibara, 2001 р.), «Північний експрес» / Polar Express (реж. Роберт Земекс / Robert Zemeckis, 2004 р.), «Біовульф» / «Beowulf» (реж. Роберт Земекс / Robert Zemeckis, 2007 р.) та інші, в яких діють цифрові персонажі. Ці стрічки важко однозначно віднести до анімаційного чи до художнього кінематографу, можливо вони взагалі мають займати окрему нішу у кіномистецтві.

Фотореалістичні комп'ютерні анімаційні фільми стилістично і візуально більше нагадують не мультфільми, а художні картини, в яких грають цифрові актори. Поступово стирається межа між стилістикою ігрового кінематографу і мультиплікаційного, відбувається взаємодія цих видів кінематографу. Драматургія анімаційних картин перебирає на себе все більше загальних рис сюжетоутворення художніх фільмів, з складними сюжетними перипетіями і глибокою проблематикою. Також змінюється темпо-ритм картин, спостерігається пришвидшений, кліповий монтаж, екшн стає одним з вирішальних критеріїв успіху анімаційної картини серед глядачів. Поява на кіноекранах відразу великої кількості успішних повнометражних комп'ютерних анімаційних картин

ствердили новий кінематографічний формат, який необхідно розвивати, випускаючи нові анімаційні стрічки, з новою стилістикою, образністю та виражальними засобами.

**Висновок.** Протягом останніх кількох десятиліть екранне мистецтво перебувало під впливом новітніх технологій, в тому числі цифрових. Кінематограф завжди був тісно пов'язаний з розвитком кілотехніки, з появою новітніх технологій. З впровадженням цифрових технологій у кіномистецтві, можна говорити не лише про суттєві зміни у створенні кінематографічного образу, але і про появу нових жанрово-тематичних груп фільмів.

З'явилася нова тематична група фільмів – картини про віртуальну реальність, які стали дуже популярними у 90-тих роках ХХ ст. Характерним є також поява нового жанру кінофантастики – кіберпанку, в якому не останню роль відіграли спецефекти. Також цифрові технології привернули увагу глядачів до жанру фентезі, завдяки комп'ютерній графіці цей жанр стає одним з найпопулярніших у кінематографі. Сучасні технології дозволяють дуже точно перенести на екран атмосферу та персонажі улюблених фантастичних романів.

Відродилися і суттєво змінилися анімаційні картини, особливо повнометражні. Анімаційний кінематограф вже знаходиться на межі створення комп'ютерних героїв і світів, які візуально, за своєю реалістичністю майже не відрізняються від відзнятого на плівку матеріалу.

Отже, на рубежі століть розпочався якісно новий етап у розвитку кінематографу, який за своїм значенням можна порівняти лише з приходом в кіномистецтво кольору або звуку.

#### Література

1. Орлов А. М. Экология виртуальной реальности / Алексей Михайлович Орлов. – М. : НАТ (Национальная Ассоциация Телевещателей), 1997. – 32с.
2. Hodgens R. A Brief and the Tragical History of the Science Fiction Film / Hodgens Richard // Film Quarterly, 1959. – № 2. – Р. 30-35
3. Jean Baudrillard. Simulacra and Simulations / Jean Baudrillard. – Stanford: Stanford University Press, 1988, 166 – 184 pp. – (Selected Writings, ed. Mark Poster)
4. Самутина Н. Фантастическое кино и проблема *иного*/ Наталья Самутина // Фантастическое кино. Эпизод первый: Сб. статей. – М. : Новое литературное обозрение, 2006. – С. 66–82
5. Heinlein R. Science Fiction: Its nature, Faults, and Virtues / Heinlein Robert // Basil Davenport, ed., The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism, Chicago: Advent, 1969.
6. Lester R. The World of Science Fiction, 1926-1976: The History of a Subculture / Rey Lester del. – New York: Ballantine, 1979. P. 6 – 9
7. Garbowski C. Life as a Journey: The Spiritual Dimension in Peter Jackson's The Lord of the Rings / Christopher Garbowski // Journal of Religion and Popular Culture, 2004. – № 6. – P. 130