

На правах рукописи

ЗАПРУДИН Андрей Григорьевич

**ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ СПЕЦЭФФЕКТОВ НА ПРОЦЕСС
СМЫСЛООБРАЗОВАНИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ЭКРАННОЙ
КУЛЬТУРЕ**

Специальность 24.00.01 - теория и история культуры
(философские науки)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Тюмень

2014

Работа выполнена в ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный университет»

Научный руководитель: **Щербинин Михаил Николаевич,**
доктор философских наук, профессор

Официальные оппоненты: **Лазутина Татьяна Владимировна,**
доктор философских наук, доцент, ФГБОУ
ВПО «Тюменский государственный
нефтегазовый университет», профессор
кафедры философии

Зимин Антон Юрьевич,
кандидат философских наук, ФГОУ ВПО
«Тюменская государственная академия
культуры, искусств и социальных технологий»,
старший преподаватель кафедры
культурологии и социально-культурных
технологий

Ведущая организация: **ФГАОУ ВПО "Российский
государственный профессионально-
педагогический университет"**

Защита состоится 19 июня 2014 года в 12-15 на заседании диссертационного совета Д.212.274.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук в Тюменском государственном университете (625003, Тюмень, ул. Республики, 9, ауд. 211).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВПО «Тюменский государственный университет»:

<http://d21227402.utmn.ru/defenses/year/2014>

Автореферат разослан «_____» _____ 2014 года

Ученый секретарь диссертационного совета
кандидат философских наук, доцент

А.И.Павловский

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы исследования обусловлена интенсивным развитием средств массовой коммуникации, которые влияют на процесс формирования мировоззрения, социальных и эстетических ценностей каждого человека. Особую роль в этом поле занимают компьютерные спецэффекты, используемые в создании произведений экранной культуры, в частности, кино. Воздействие спецэффектов на человека многообразно, оно может ограничиться чувственной сферой, но может и качественно изменить образ его мышления. Тем не менее, философская составляющая этого феномена не изучена в достаточной степени.

За последние годы произошел резкий скачок в развитии технологий. В первую очередь стоит обратить внимание на переход от аналоговых средств к цифровым. Этот процесс не только повлиял на многие производственные аспекты в кинематографе, но и позволил говорить о революции в сфере экранного искусства, а также существенных изменениях в процессе смыслообразования в кино.

Следует отметить, что полноценный переход к цифровому искусству стал возможен лишь при активном внедрении электронных носителей в сферу кинопроизводства – при отказе от пленки в пользу цифровых кинокамер. Переход к «цифре» значительно ускорил развитие киноиндустрии, телевидения, средств электронной коммуникации, а также спровоцировал стремительное развитие технологий в данном направлении. В результате профессиональный рынок перенасытился предложениями, и производители оборудования обратились к массовому потребителю. Доступность оборудования спровоцировала рост определенного потребительского рынка так называемых независимых кинематографистов, а также повлекла за собой развитие аппаратного и программного обеспечения, ориентированного специально на низкобюджетную (или безбюджетную) съемку. Подобное положение вещей оказало значительное влияние на

способы создания киноматериала, а также на процессы смыслообразования с условием применения компьютерных спецэффектов в экранной культуре: за счет расширения потенциальной аудитории увеличился не только спрос, но и предложение в отрасли короткометражного, независимого кино, анимации, различных сфер применения визуальных эффектов.

Активно развивающаяся современная экранная культура нуждается в теоретизации, в осмыслении динамики процессов, которые видоизменяются или обновляются по мере появления новых средств и способов реализации творческого замысла. В этой связи исследование воздействия компьютерных спецэффектов на процесс смыслообразования в экранной культуре в философском контексте приобретает особую актуальность.

Разрушив барьер в сфере экранного общения, технологии изменили и саму культуру коммуникации, как в экранном пространстве, так и в реальности. Симулякры экранные незаметно стали перетекать в современный человеческий быт, определять его. Психология современного индивида, его мировоззрение заметно изменились во многом благодаря именно экранной культуре. Экранность внесла свой вклад в развитие многих социальных групп – от узкоспециализированных профессиональных сообществ (кинематографисты, люди искусства) до массового зрителя, представляющего собой различные социальные категории. Экранная культура оказала влияние на различные виды искусства, в том числе на литературу (сценарий) и музыку (жанр «оригинальной композиции» - саундтрек). Вбирая в себя широкий спектр творческих, технологических отраслей, сливаясь в синтезе техники и искусства, экранная культура становится важной вехой в истории человечества и едва ли не главным достижением на данном этапе развития.

Следует учитывать, что технологически различные способы работы с компьютерной графикой в последние несколько лет развиваются гораздо быстрее, чем научное сообщество оказывается готовым их осмыслить,

поэтому появление новых средств (не просто технологий, а инструментов смыслообразования) затрудняет процесс теоретизации систем работы с графикой и методов их использования. В связи с этим актуальность исследования определенных форм создания художественного образа в виртуальной среде только возрастает.

Степень разработанности проблемы. Основной массив информации, посвященной вопросам использования специальных эффектов в кинематографе, носит чисто прикладной, практический характер либо не разглашается вовсе в связи с особенностями этой профессиональной среды. Безусловно, с развитием коммуникаций возникают различные тематические сообщества, готовые дать как можно более полное представление о тех или иных нюансах феномена компьютерной графики. Но качество информации, так же, как и ее направленность, не всегда позволяют оценивать визуальные эффекты с точки зрения смыслообразующего инструмента, так как акцент делается, прежде всего, на их технической составляющей.

Природу и назначение спецэффектов рассматривали в своих работах В.В. Бычков, Л. Мамфорд, С.В. Хлыстунова, Е.В. Балацкий, П. Борсук, С. Кудрявцев, А.И. Липков, А.М. Орлов, К.Э. Разлогов, К. Размыслович и такие специалисты по визуальным эффектам как К. Мараффи, Э. Крэмер, Р. Конноли, С. Горски. Профессионалы индустрии, делаясь опытом, или в той или иной сфере разглашающие «секреты производства», не всегда готовы комплексно подойти к вопросам применения компьютерной графики и, зачастую, весьма неоднозначны в своих взглядах на феномен виртуализации кинопространства посредством внедрения спецэффектов. Разумеется, для детального изучения феномена далеко не всегда достаточно мнения профессионала, но нет сомнений и в том, что взгляд на проблему изнутри является насущной необходимостью. Так, работы по теории кинематографа С. Эйзенштейна, А. Тарковского и Д. Вертова многие годы являются ориентирами не только для действующих профессионалов индустрии, но и

для ученых, исследующих различные аспекты киноискусства. Многие работы А. Тарковского были посвящены фактуре и цвету в кино, их связи, роли в создании «мира» кинокартины. С. Эйзенштейн большое внимание уделял проблемам ракурса, композиции и длительности кадра, так же, как и его современник Дзига Вертов, обогативший кинематограф различными приемами и техниками съемки и работы с материалом. Большую роль в вопросе технических способов повествования сыграл теоретик кино А. Базен, который выступал за «чистоту» экранного искусства, был против «монтажности» фильмов. К вопросам использования техники, как к средству воплощения идеи, художественного замысла, в своих работах обращается М. Хайдеггер – именно такой точки зрения придерживаются многие ученые, говоря о феномене специальных эффектов в кино. Вальтер Беньямин в своем эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» анализирует метаморфозы искусства в контексте развития технологий. Он рассуждает о развлекательной природе современного искусства, о том, что с возможностью массового тиражирования искусство теряет свою уникальность и особенность, в отличие от классического искусства, которое требует от зрителя концентрации и погружения. Рассматривая массовое искусство на примере кино, Беньямин отмечает, что, несмотря на свою развлекательную природу, кинематограф также может являться мощным инструментом пропаганды.

Ю.Н. Давыдов отводит кинематографу значительную роль в развитии современного общества, рассуждая о влиянии экранной культуры как на средства коммуникации, так и на порождаемые ею (экранной культурой) общественные фигуры. М.Н. Щербинин в своих работах по эстетической антропологии затрагивает тему социального движения в контексте влияния экрана на общество, рассматривает возможности кинематографа в реализации зеркальных характеристик самосознания. Если говорить о кинематографе не с точки зрения внешнего воздействия, а в контексте

самообнаружения человека, то, несомненно, стоит обратиться к работам Ф.В.Й. Шеллинга, который рассматривает непосредственно феномен творчества в его высшем проявлении – в искусстве (в нашем случае искусстве кино).

Со временем взгляд на многие вопросы кардинально изменился благодаря возможностям современных технологий. К сожалению, на сегодняшний день для профессиональной среды теоретизация опыта не так актуальна, и мастера делятся своими мыслями, проблемами и фактами не в научной литературе, а в блогах тематических изданий, популярных журналах и интервью. Это несколько затрудняет поиск информации о тенденциях и проблемах и вынуждает исследователя постоянно заниматься мониторингом многочисленных Интернет-ресурсов и периодических изданий. Ситуация кардинально изменилась относительно той, что существовала в предыдущем десятилетии. Сегодня исследователю стоит обратиться к, возможно, не самым достоверным, но зато самым активным источникам информации, существующей в многомиллионных сообществах, организованных энтузиастами (как кино-профессионалами, так и кинолюбителями). Такой подход позволяет не только в реальном времени наблюдать за текущими изменениями в сферах производства и потребления кино-контента, но и делать выводы об изменениях, которые происходят в результате воздействия тех или иных инноваций на заинтересованные сообщества или отдельно взятые ячейки общества (зритель-потребитель, независимый кинематографист и т.д.).

В то время как кино и кинореальность вызывают интерес в различных сферах науки и уже на протяжении длительного времени находятся под пристальным взглядом философии, компьютерная графика в контексте экранной культуры практически не изучается. Феномену компьютерных эффектов уделяется крайне мало внимания, даже несмотря на то, что кинореальность и мир экранной культуры большинство исследователей

относят к виртуальной реальности. Так, ряд авторов рассматривает технические инновации именно в синтезе с экранной культурой, в том числе с телевидением, анимацией в кинематографе (П. Борсук, С. Добротворский, А. Орлов, А. Прохоров).

Конечно, если судить о базовых принципах работы с технологиями компьютерной графики, то они соответствуют отдельным приемам, которые кинематографисты изобрели и использовали довольно давно (matte-painting - рисованные изображения окружающей среды, рирпроекция - технология комбинированной съемки в кино и др.). В некоторой мере эти приемы были затронуты в трудах Жюль Делеза, когда он обращался к работам Дэвида Гриффита («Рождение нации») или Орсона Уэллса («Гражданин Кейн»).

К сожалению, технологический прогресс обгоняет развитие гуманитарных наук, поэтому многие параллели придется проводить весьма условно и косвенно.

Объект исследования: Сфера взаимодействия человека с различными проявлениями визуальных эффектов в современной экранной культуре (преимущественно в игровом кинематографе).

Предмет исследования: Визуальные и специальные эффекты, созданные с применением компьютерной графики (на основе анализа фильмов) в контексте процесса смыслообразования в современной экранной культуре.

Цель и задачи исследования: *Целью* исследования является осмысление влияния компьютерных спецэффектов на зрителя и на создателя кинопроизведения в игровом кино.

В работе поставлены следующие *задачи*:

1) проанализировать выход языка киноискусства на новый эстетический уровень с многообразием смыслонесущих и смыслодержущих форм в связи с применением компьютерных спецэффектов;

2) систематизировать использование элементов анимации и компьютерной графики в соответствии с историческими и социокультурными процессами;

3) обозначить основные признаки, позволяющие говорить о компьютерной графике как вехе, которая дает основания рассматривать современную визуализацию в кино в философском контексте;

4) установить критерии вхождения компьютерной графики в контекст экранной культуры как способа выражения индивидуальных взглядов автора кинопроизведения не просто в контексте духа времени или колорита эпохи, а как субъективного взгляда со стороны;

5) рассмотреть потенциал компьютерной графики в плане возможности получения абсолютного контроля над кинореальностью, которого в реальной жизни невозможно добиться ни при каких обстоятельствах.

Методологическая и теоретическая основа исследования: В основу работы положены несколько исследовательских начал:

- Принцип историзма, позволяющий взглянуть на эволюцию экранной культуры на различных этапах технического прогресса и социального бытия; определить изменения, связанные с активным внедрением компьютерных технологий в киноискусство и, как результат, на изменение восприятия экранных искусств современным зрителем; рассмотреть этапы развития экранной культуры, влияния на нее не только научно-технической революции (в том числе коммуникаций), но и различных социальных явлений, эстетических тенденций в обществе и культурно-исторических событий.

- Метод системного анализа, позволяющий рассматривать спецэффекты как неотъемлемую часть киноискусства, экранной культуры в целом. Благодаря этому методу возможно не только взглянуть на фигуративность определенной статистики (количество просмотров, суммы кассовых сборов и т.д.), но проанализировать ее: определить степень

влияния, воздействия на общество, на культуру, на эволюцию экранного искусства.

- Феноменологический метод, позволяющий объединить и в определенной степени ассимилировать опыт работы независимого (авторского) кинематографа и кино как индустрии, опыт творческий и опыт успешного применения компьютерных эффектов в сегодняшнем кино, а также на этой основе выявить смыслы, закономерности современной экранной культуры.

- Герменевтический метод, предполагающий выявление различных образов и смыслов в контексте кинопространства и рассмотрение их как некоего кинотекста, с последующим анализом, обобщением и систематизацией.

- Философия техники, позволяющая исследовать компьютерные спецэффекты как средство воплощения и изменения кинореальности.

На диссертационное исследование оказала влияние концепция эстетической антропологии М.Н. Щербинина, его идеи о возможности социального движения в контексте влияния экрана на общество.

Положения, выносимые на защиту:

1. Компьютерные спецэффекты изменили формат повествования кино, способствовали художественному (революционному) прорыву этого вида искусства. Они качественно изменили само кинопространство, что позволяет говорить о новом способе концептуализации в искусстве вообще.

2. С помощью компьютерной графики можно получить абсолютный контроль над кинореальностью. Сейчас автор с помощью современных технологий может воплотить любой смысл, реализовать любую идею. Однако применение спецэффектов может как помочь созданию кинопроизведения, так и помешать, отвлечь внимание от главной идеи на внешний глянец.

3. В контексте эволюции экранной культуры именно компьютерная графика стала вехой, которая позволяет всерьез рассматривать современную визуализацию в кино с точки зрения философии. Спецэффекты позволяют творить бесконечное многообразие смысловесущих и смыслодержущих форм, невозможных ранее.

4. Кино как вид искусства с применением цифровых технологий становится все более субъективным, воспринимается не просто в контексте духа времени или колорита эпохи, но все лучше способствует выражению индивидуальных взглядов автора, провоцирует зрителя на принятие чужого и формирование собственного субъективного взгляда.

5. Если раньше создание кино относилось к элитарной сфере искусства, то сейчас этот процесс настолько массовый, глобальный и доступный, что смыслы Я (коллективное, гиперколлективное, дробное) трансформируются, приобретают двоякое значение.

6. Визуальные эффекты во многом играют решающую роль не только в развитии технологий в кино, но и в обмене опытом, информацией между людьми различных социальных категорий, становясь солидаризирующим фоном, экраном для человечества в целом.

Научная новизна:

1. В данной работе выявлена потенциальная возможность солидаризации человечества через слитые переживания, сопереживание (сопереживание), которые благодаря компьютерной графике по-новому находят свое воплощение и отражение в контексте восприятия зрителем современной экранной культуры.

2. Рассматривается взаимосвязь технической стороны искусства с непосредственно созидательной, смыслообразующей его частью в рамках его идейной, содержательной насыщенности и значимости.

3. Авторский подход позволяет определить, насколько использование элементов анимации в современном игровом кино способствует как гармонизации внутреннего мира человека, так и окружающей реальности.

4. Эффект виртуализации позволяет человеку реализовать весь свой потенциал и даже выйти за его пределы, ощутить себя сверхчеловеком в кинопространстве. Поскольку это становление происходит в кинореальности, то, учитывая степень тождественности экранного воплощения и объективной реальности, можно полагать, что процесс создания образа направлен в обратную сторону – не от человека на экран, а с экрана на человека.

5. В работе объясняется значимость спецэффектов как для современной индустрии кино, так и для независимых авторов; их влияние на процесс создания, редактирования кинопроизведения.

Научно-практическая значимость: теоретические выводы диссертационного исследования могут быть использованы

- для развития отдельных положений сравнительно нового направления философской мысли – эстетической антропологии;
- в практике преподавания философии, теории и истории культуры, культурологии, теории и истории кино;
- в проведении спецкурсов;
- в практике независимых и профессиональных кинематографистов;
- в практике создания фильмов и в кинопрокате.

Апробация работы. Основные положения диссертации обсуждались на кафедре философии Тюменского государственного университета. По теме диссертации опубликовано семь статей и параграфов в научных журналах и коллективных монографиях.

Структура и объем диссертации. Работа состоит из введения, двух глав, содержащих пять параграфов, заключения и библиографии. Диссертация изложена на 143 страницах, библиография содержит 150 наименований.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во «**Введении**» обосновывается актуальность выбранной темы, ее научная новизна, определяются объект, предмет, цели и задачи исследования, теоретическая, практическая значимость работы, излагаются положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Влияние современной экранной культуры на формирование массового сознания и распространение особого типа мироощущения»** заявленная тема рассматривается в двух направлениях.

В параграфе **1.1 «Социально-психологические аспекты использования визуальных эффектов»** дается понятие экранной культуры как развивающейся системы элементов кино, телекоммуникаций и компьютерной культуры, общим началом которых является предоставление информации в динамичной аудиовизуальной форме. Старейшей формой экранной культуры является киноискусство. Связь философии с киноискусством – тема, не исследованная в должной мере, хотя между философским и кинематографическим мышлением существует определенное единство (о кинематографичности мышления рассуждает Жиль Делез, опираясь на работу Бергсона «Материя и память»). В отличие от других видов искусства, имеющих давние традиции, кино не исследовано детально в философско-теоретическом плане. Однако к нему вполне применимы идеи и подходы философов, осмысливающих изобразительное искусство в целом. В частности, мы можем вслед за Ф.В.Й. Шеллингом, опираясь на его взгляды о будущем искусства, говорить о синтезе бессознательного и сознательного, объективного и субъективного в кино. Хотя он не дожил до возникновения «седьмого вида искусства» - кино, но идеи философа могут быть применимы и для исследования экранного искусства XXI века. Шеллинг говорит о важности искусства в целом, его перспективы он связывает с целостностью всего человеческого рода. Именно масштабность и способность искусства

связывать людей наиболее ярко воплощается в кино. Таким образом, и родовое, и индивидуальное человеческое находят совместимость.

Экран позволяет по-новому осознать целесообразность тех или иных решений, событий, может быть, в том числе и каких-то личных качеств индивида, утвердиться в суждениях и др. Об этом говорит в своих работах по эстетической антропологии М.Н. Щербинин, который рассматривает искусство с его возможностью передавать смыслы определенных периодов. В настоящее время именно кино осваивает поле социального движения, под которым ученый имеет в виду перегруппировку общества, людей, индивидов, перемену их мест в социальном пространстве. Кино может выступать солидаризирующим фоном, экраном для человечества в целом. С учетом технических нововведений, процедуры охвата кино могут быть расширены масштабно, ускорены, могут соответствовать скорости современного мышления, скорости анализа и обобщения.

Спецэффекты выводят язык киноискусства на новый, более высокий и недоступный ранее эстетический уровень. Кинотекст – кадры, планы, экспозиции – приобретает другую каллиграфию, становится более доступным и более привлекательным для широкого зрителя. Отсюда идет многообразие смыслонесущих и смылосодержащих форм.

Основываясь на утверждении Шеллинга о том, что лишь в искусстве могут существовать настоящие гении, которые способны выдать шедевр от природы, мы приходим к выводу о соединении в одном человеке и творца, и мыслителя. Такую роль в кино выполняет режиссер. Эта неразрывность позволяет связать бессознательное и сознательное, объективное и субъективное, и все это проявляется именно в художественном творчестве, в одном человеке, в одном Я. В кино это Я представляется широчайшим кругом вариаций – коллективное Я, дробное Я, гиперколлективное Я (за счет зрителя) и др.

Говоря о связи бессознательного и сознательного, объективного и субъективного в одном человеке-творце, нельзя не учесть понятия массового сознания. Одним из первых проблему массового сознания исследовал З.Фрейд. В его книге «Массовая психология и анализ человеческого Я» единичное, индивидуальное противопоставляется массовому. В массе личные характеристики индивидуумов теряют значение, пишет Фрейд. Поэтому важно рассматривать кинопространство либо с точки зрения того, как оно объединяет человечество, либо как оно его разобщает.

Говоря о смыслообразующей роли спецэффектов в экранной культуре, следует иметь в виду две стороны современного кинематографа: художественную и коммерческую. Таким образом, особую актуальность обретает фигура художника – в данном случае, режиссера, создателя кинопроизведения. Фигура режиссера в современном кинематографе должна быть рассмотрена хотя бы с двух точек зрения – с точки зрения независимого автора как творца и в рамках индустрии, с точки зрения режиссера как профессионала. Если раньше режиссер физически не мог находиться в нескольких местах одновременно – ставить свет, писать звук, снимать на камеру, не мог в связи с огромным оборотом ресурсов контролировать проявку пленки, монтаж, наложение звука и т.д., то сегодня, с приходом цифровых технологий, один индивид может осуществлять множество всех этих операций. Кино становится продуктом, все ступени производства которого на сто процентов подконтрольны одному человеку. Таким образом, кино как вид искусства становится все более субъективным, выражает индивидуальные взгляды автора и воспринимается не просто в контексте духа времени или колорита эпохи, а в качестве субъективного взгляда со стороны. Именно компьютерные технологии позволяют выделить фигуру режиссера в качестве непосредственно творца, а не просто руководителя.

В параграфе **1.2 «История развития визуальных эффектов. Эволюция компьютерной графики»** рассматривается место визуальных

эффектов в контексте современной экранной культуры, прослеживается эволюция современного кинематографа.

Уже во времена братьев Люмьер их современники – Ж. Мельес, А. Кларк, У. Пол и др., прибегали к применению визуальных эффектов в своих картинах для придания им определенного смысла. Именно в те времена, у самых истоков кинематографа, зарождаются основные техники и способы работы с изображениями, которые будут развиваться, совершенствоваться, видоизменяться на протяжении многих десятилетий, чтобы достигнуть своего апогея в начале XXI века.

Нельзя обойти вниманием работы о кино Ж. Делеза, где он детально рассматривает приемы работы с визуальным рядом. Кино у Делеза становится инструментом философской логики. Элементами его философского языка оказываются именно кино-кадры, движение в них, освещение, различные эффекты, в них присутствующие. Он рассматривает то, как смена кадров или определенный монтаж приближают нас к пониманию того, как устроено наше восприятие и мышление, гораздо сильнее и ближе, чем многие теоретические обобщения. Во время просмотра кинофильма человек выносит на экран свое восприятие, свои мысли, которые казались ему собственными. Экран преобразует их, они там, «вовне», как бы отделяются от человека, становясь восприятием и мыслью другого, сливаются в коллективные переживания.

Спецэффекты в кино, несомненно, способствуют художественному прорыву этого вида искусства. В то же время нельзя не учитывать другую сторону спецэффектов – пагубное влияние на массовое сознание, а, следовательно, на высокое предназначение кинематографа как интеллектуального вида искусства.

Однако сегодня кинематограф широко представлен именно как индустрия, для которой коллективность зрителя представляется не единством образа мысли и восприятия, а количеством кассовых сборов того или иного

фильма – часто лишь продукта. Это накладывает отпечаток и на сферу применения визуальных эффектов – они используются зачастую лишь для придания лоска будущему фильму, усиления его зрелищности, а не содержания. Отсюда определенное однообразие кино – жанровое, стилистическое. Это приводит и к атрофии восприятия современного зрителя, и к кризису идей, смыслов у создателей. Столпы индустрии, стоящие у ее истоков, Стивен Спилберг и Джордж Лукас пророчат значительные изменения – переход кино в элитарную сферу из массовой, уход с широкого экрана на малый (телевизионный). При этом сфера свободной телевизионной коммуникации, в основном Интернет, лишь потом кабельные и вещательные каналы, наполнятся абсолютно новыми средствами развлечения, общения, взаимодействия со зрителем. И в этом случае именно компьютерные эффекты помогут установить высокую планку коммуникации со зрителем – чтобы переход из кинотеатра к просмотру более интимному не стал болезненным для зрителя, уже привыкшего к определенным стандартам. И если стандарты качества кино с визуальной точки зрения вполне успешно поддерживаются и даже растут, то стандарты содержательные будут значительно меняться именно благодаря технологиям.

Глава 2 **«Основные особенности и эволюция применения визуальных эффектов в кино»** посвящена проблемам использования спецэффектов в современной экранной культуре.

В параграфе **2.1. «Соотношение компьютерных технологий и художественной условности в кинематографе»** предпринимается попытка теоретизации процессов применения визуальных эффектов в современном кино.

Визуальные эффекты рассматриваются не только как способ развития и совершенствования технологий, но и как попытки человека обмануть время – обогнать его или повернуть вспять. С философской точки зрения некоторые возможности современных технологий в кино вполне могут оказаться

ключом к бессмертию – экранному, социальному. Современные технологии способны воплощать на экране все возможные образы – это зависит лишь от фантазии автора, его творческого замысла. С точки зрения развития кинематографа как вида искусства такой подход может быть даже революционным – ведь кино, в первую очередь, это динамичная визуализация образов, смыслов и идей. Намного важнее не просто подменять реальные объекты виртуальными, а совершенствовать мир вымысла, делать его ярче и «жизненнее», насыщеннее с точки зрения существующей в нем информации.

Стоит отметить, что именно спецэффекты делают кинореальность таким гибким инструментом. Без использования компьютерных технологий автор попросту не имеет такой творческой (может быть, даже мыслительной) свободы. Человек мыслит в рамках возможностей, гений выходит за эти рамки. Возможно, это обусловлено не только тем, что в искусстве сходятся объективное и субъективное, творец и мыслитель в одном индивидуе, но еще и тем, что в искусстве гений в состоянии менять установленные правила, стандарты, саму реальность, в рамках которой он творит.

В разделе также рассматриваются основные проблемы современного кинематографа. Их в плане использования столь сложных инструментов (имеются в виду компьютерные спецэффекты) две. Первая – это отказ от использования эффектов в сотворении произведения с глубокой идеей. Вторая, вытекающая из первой, это использование графики только для создания «материалистических» объектов, излишнее углубление в технологии. Вместо того чтобы подчинить технологию идее, идею подчиняют технологии.

Тем не менее, именно благодаря технологиям искусство сегодня позволяет актуализировать для наших современников древние/первобытные прообразы и архетипы через виртуальные образы. При этом виртуальный образ уже создается не актером, а неким другим творцом или группой в

непосредственно виртуальном пространстве – с воздействием технологического прогресса набор художественных средств кинематографа многократно расширяется. Пытаясь соответствовать сегодняшней динамике, кинематограф активно эволюционирует, развивается и уже не просто предлагает зрителям образы персонажей, а старается (еще и в угоду модному тренду современной римейкизации) их интерпретировать, переосмыслить, актуализировать для зрителя.

В параграфе **2.2. «Практика применения компьютерных технологий как средства передачи художественного замысла и соотношения его с действительностью»** дается анализ создания единого образа в кино посредством слияния нескольких актеров, своего рода синтеза актерских фигур с помощью компьютерной графики. Такой подход (синтез актерских фигур, качеств) – это своего рода попытка привести человечество к общему знаменателю через экранный образ, попытка объединить общество, возможно, даже найти общий корень человеческого рода, определенное первоначало: вездесущее, но трудно выявляемое для современного человека. Таким образом, замыкается цепь передачи опыта от определенного индивида к роду человеческому в целом, и наоборот. Компьютерные спецэффекты в данном случае играют роль вспомогательного фактора, но одновременно являются в этом процессе доминантой – без этой технической возможности подобный процесс солидаризации, выявления общей сущности через экранный образ был бы максимально затруднен или вовсе невозможен.

Становится популярным очеловечивание различных компьютерных персонажей, особенно в сфере непосредственно мультипликации. Этот прием является своего рода антиподом драматургического расчеловечивания главного героя или определенного персонажа. Теряя человеческий облик, отдаляясь от морали, от привычного понимания общечеловеческих ценностей, персонаж не только способен вызывать у зрителя сочувствие, он

также способен олицетворять собой определенный замысел или воплощать какое-то качество – порок, страх и т.д.

Механизм, который по-настоящему раскрывается сейчас лишь благодаря использованию цифровых технологий, – это очеловечивание неодушевленных предметов, животных, вымышленных персонажей, а также синтез, смешивание различных актеров и их качеств в едином образе посредством их оцифровки, виртуализации. Если человек, теряющий свой природный облик (как в прямом, так и в переносном смысле), способен вызвать отчуждение, жалость, то анимационный персонаж вызывает симпатию. На сегодняшний день подобный прием – очеловечивание – часто используется в низкобюджетной постмодернистской мультипликации («Поллитровая мышь», «Команда фаст-фуд»), чтобы привлечь внимание зрителя к проблемам неодушевленных персонажей, которые по своей сути являются некими проекциями архетипов. Наделение фигуры гиперболическими характеристиками наиболее отчетливо проявляет в персонаже определенные стороны, которые в реальной жизни не могли так ярко проявиться или выделиться – в результате взору зрителя предстает герой/антигерой в «чистом виде», без примесей. Такая типизация была присуща некоторым жанрам литературы, театру и раннему кинематографу, потом забыта ради реалистичности киноязыка, а сейчас, будучи приложенной к неодушевленному персонажу, органично возвращается в кино, обогащая его новыми средствами выражения задуманной автором «морали».

Компьютерные спецэффекты несут не только визуальные перемены в облик кинематографа. Они позволяют по-новому наполнять смыслом кадр. В настоящее время фильмы без компьютерной графики будут выглядеть неактуально, без компьютерных эффектов кинопроизведение по духу будет подобно немому фильму в сравнении со звуковым. Такой фильм тяжело воспринимается современным зрителем и будет востребован больше для научного или изошренного ретро-эстетического интереса.

В параграфе **2.3. «Двойственность влияния спецэффектов на процесс создания кинопроизведения»** говорится о влиянии экранной культуры на процесс самоидентификации в современном обществе.

Кинопроизведение является общим знаменателем множества разносторонних качеств (возможно, даже ипостасей) одного автора, и при этом позволяет не только взглянуть на его фигуру наиболее широко и целостно, но и отметить возможности, перспективы фигуры, ее значимость в социальном и творческом планах.

Компьютерные спецэффекты, несомненно, играют огромную роль в процессе создания виртуальной реальности кино. Они позволяют с огромной точностью и невероятной детализацией погрузить зрителя в выдуманный мир. Если заставить человека поверить в реальность происходящего, заставить его жить по вымышленным законам и представлениям, то он вынесет из этой ситуации уникальный жизненный опыт, который окажет огромное влияние на личность.

Компьютерная графика является инструментом при моделировании вымышленных событий, она помогает и значительно ускорить процесс создания виртуальной реальности, давая автору больше времени поработать над смысловой нагрузкой произведения. Подобный подход к созданию экранного произведения поможет в значительной степени культурно и исторически обогатить историю человечества. Компьютерная графика позволяет отказаться от любых ограничений, от шаблонов повествования, предоставляет автору возможность мыслить как никогда широко. Творческая мысль, не сдерживаемая никакими техническими, материальными границами, поможет не только по-новому взглянуть на общечеловеческие проблемы, но, возможно, и даст какие-то ответы, и задаст новые вопросы. Весь процесс кинопроизводства с использованием компьютерных технологий переходит на абсолютно другой уровень, позволяя максимально

облегчить технический аспект и уделить больше времени духовной стороне творчества.

Спецэффекты могут сыграть важную роль в донесении определенных, трудно разъясняемых вещей среднестатистическому зрителю на уровне подсознания, не совсем (не до конца) осознанного восприятия. С другой стороны, сокращение дистанции между зрителем и художественными образами ведет к атрофии восприятия.

Именно синтез различных, часто вполне противоположных сфер деятельности (драматургия как литературное ремесло и цветокоррекция как технологическая сфера, например), может способствовать разностороннему развитию индивидуальности, интеллектуальному и эстетическому росту личности. А возможность синтеза всех этих точек роста в определенном результате (условно – в достижении определенной гиперцели) является хорошим стимулом для самореализации, саморазвития, самопознания, самообнаружения и т.д. Но вот возведение этой самости в степень вполне способно негативно отразиться на человеке. Упиваясь собственным могуществом в пространстве экранном, индивид может не просто потерять связь с реальностью, но заместить свои возможности в реальном мире «виртуальными» качествами. Это может отрицательно сказаться на его социальных отношениях с окружающими, внесет диссонанс в его духовный мир, в объективное восприятие окружающей реальности, в самооценку, наконец. Если же смотреть глубже, то, гипотетически, именно благодаря подобному мощному воздействию кино на человека (перемножение талантов и качеств, приведение к общему знаменателю) возможен процесс некоей демонизации личности – когда в степень возводятся пороки и негативные стороны. Или же, наоборот, при первоначальном участии положительных характеристик в результате получается отрицательный результат: так, условно, трудолюбие и ответственность в результате заслуженного успеха (помноженные на него) могут привести к гордыне и корысти.

Возвращая кино к его глубокомысленной природе, нужно в первую очередь полагаться на философию как на средство поиска идей, смыслов и ответов. Спецэффекты могут сыграть важную роль в донесении определенных, трудно разъясняемых вещей «необразованному» зрителю на уровне подсознания, не совсем (не до конца) осознанного восприятия.

В **Заключении** подведены итоги проведенного исследования.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИССЕРТАЦИИ ОТРАЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ:

В журналах и изданиях, рекомендованных ВАК РФ:

1. Запрудин А.Г. Кино: искусство или техника? / А.Г. Запрудин // Вестник Тюменского государственного университета. 2012, №10 («Философия»). С. 110 – 114 (0,3 п. л.).

2. Запрудин А.Г., Щербинин М.Н. Расчеловечивание персонажей кино. Смена позиции фигуры актера в современной индустрии развлечений. / А.Г. Запрудин, М.Н. Щербинин // Вестник Челябинского государственного университета. Философия. Социология. Культурология. 2013, №38 (выпуск 31). С. 71 – 74 (0,4/0,1 п.л.).

3. Запрудин А.Г. Перспективы развития экранного образа. Венера современного информационного общества / А.Г.Запрудин // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2014. Выпуск №2. С. 373 - 376 // [Электронный ресурс: <http://www.online-science.ru/m/products/sovremen-nauki/gid1154/pg0/>] (0,4 п.л.)

Коллективная монография:

4. Запрудин А.Г. Фигура режиссера в современном кинематографе. / А.Г.Запрудин // Эстетическая антропология: фигуративный аспект: коллективная монография. – Тюмень: Изд-во «Мандр и Ка», 2014. - С. 174 – 181 (0, 25 п.л.).

Другие публикации:

5. Запрудин А.Г. Блокбастер в "домашних тапочках" / А.Г.Запрудин // Эстетическая антропология в системе экологического воспитания. Сборник статей. – Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2011. - С. 148 – 153 (0,4 п.л.).

6. Zaprudin A.G. Cinema: art or technique? / Andrey G. Zaprudin // Tyumen State University Herald, №10 («Philosophy»). Publishing house of the Tyumen State University, 2012. S. 100 – 103 (0,3 п.л.)

7. Запрудин А.Г. Общество через призму экранной культуры / А.Г.Запрудин // Эстетическая антропология: фигуративный аспект. Материалы Всероссийской научно-практической конференции 13 декабря 2013. - Тюмень: Изд-во «Мандр и Ка», 2013. - С. 208 - 211 (0,25 п.л.).