

Ольга Пашкова
(Київ)

ПРОЦЕСИ КОНВЕРГЕНЦІЇ В СУЧАСНОМУ КІНЕМАТОГРАФІ

Сьогодні термін «конвергенція» отримав нове значення, що характеризує сходження ознак і функцій різних видів медіа. Предметом дослідження є специфіка процесів конвергенції в сучасному кінематографі.

Ключові слова: процес конвергенції, інтеграція ЗМІ, медіа, кінематограф.

Convergence got a new value today, characterizing integration of signs and functions of different types of medias. The article of research is a specific of processes of convergence in the modern cinema.

Keywords: process of media convergence, media integration, media, cinema.

В настоящее время термин «конвергенция» получил новое значение, характеризующее сходжение признаков и функций различных видов медиа. Предметом исследования является специфика процессов конвергенции в современном кинематографе.

Ключевые слова: процесс конвергенции, интеграция СМИ, медиа, кинематограф.

Серед традиційних мистецтв кінематограф фактично не мав попередників, котрі випередили появу естетичного феномену, художнє послання якого проектувалося на екран. Щодо інших екранних мистецтв, які виникали в період завершення самоідентифікації кінематографа, то він виступає для них у галузі екранного зображення своєрідною першоосною, базовою моделлю. Кіномистецтву належить прерогатива створення візуального перцепту (від лат. *perception* – сприймання, пізнання) як нового засобу бачити та чути.

Атракційний характер демонстрації перших кінострічок обумовив їх структуру з акцентом на нову форму бачення. Кінематографічна техніка в перші роки перебувала в одному ряду з іншими оптичними засобами, які мали посилити та озброїти людське око (зокрема телескоп, мікроскоп і т. п.). Можливість репрезентації форм об'єктивності домінувала над естетичною метою, що пояснюється відсутністю на першому етапі концепції розвитку художніх засобів. Творчість у галузі кінематографа починає розвиток з моменту виникнення ідеї про мистецьку суть кіно. Випадкові та експериментальні здобутки, як, наприклад, монтаж і обов'язковий світловий режим – технічно детермінована необхідність для раннього етапу – спрямували напрям розвитку кінематографа в бік мистецтва.

На першому етапі відбувається апробація виразних засобів традиційних мистецтв з метою переосмислення. Перші теоретики кіно, як правило, вбачали спадкоємність кіномистецтва щодо фотографії (фотографічна природа зображення), живопису (композиційна будова кадру й система освітлення), для ігрового кіно – театру (акторське виконання) та літератури (принципи кінодраматургії). Тільки в другій половині ХХ ст. остаточно утвердилася гіпотеза щодо специфічної природи екран-

ного образу, яка, завдяки оригінальному використанню часової категорії, не мала попередніх аналогів.

По суті, кіномистецтво запропонувало новітні специфічні засоби естетичного освоєння дійсності згідно з матеріалістичною орієнтацією. Предметом екранного мистецтва, як і його традиційних попередників, виступають різноманітні форми реальності (людина, суспільство, предметне оточення і т. д.), проте переосмислення й художня образність набувають принципово оригінальних рис. Кінематографічна система в процесі еволюції залучає естетичні засоби, опрацьовані традиційними мистецтвами, підпорядковуючи їх власній специфіці. Принципова різниця між кіно та іншими мистецтвами сфокусована на матеріалі: кінематограф використовує фрагменти видимої реальності та поєднує їх так, що утворюється цілісний ілюзорний відбиток (у певному сенсі реалістичний прообраз віртуальної реальності), ступінь іконічності якого максимальний.

Етапу, на якому кіно почало себе ідентифікувати як мистецтво, передував архаїчний період – опрацювання власне художніх можливостей. Спочатку кінематографісти-піонери отримали в розпорядження недосконалі технічні засоби, які надавали можливість фіксувати фрагменти реальності. Результати перших механічних спроб поставили перед початківцями актуальне питання, суть якого полягала в тому, як удосконалити систему фіксації з метою вироблення художньої форми. Вирішення проблеми створення специфічно кінематографічних прийомів розпочалось із запозичення напрацьованого традиційними мистецтвами, насамперед образотворчим. Перші кінематографісти створювали композиційні рішення окремих кадрів згідно з власною, вихованою образотворчим мистецтвом, зображальною перцепцією. Французькі постановники перших десятиріч існування кіно (Мельєс, Мекка, Жассе та ін.) використовували досягнення тогочасної графіки – карикатури, журнальні ілюстрації, розмальовані листівки, а згодом і твори живопису тощо. Найвідоміший приклад періоду ранніх запозичень – хрестоматійний «Политий поливач» (1895) Л. Люм'єра, що повторював композиційне вирішення гравюри Германа Фотеля «Поливач».

Технічна обмеженість архаїчних кінокамер детермінувала підхід до матеріалу, що фіксувався. На рубежі XIX–XX ст. кінозображення мало апріорі визначений характер: чорно-біле, німе й первісно позбавлене варіативності комбінування та побудови залежно від авторської ідеї (монтаж як художньо-технічний засіб з'являється в процесі розвитку кіно). Крім того, кінематографічний кадр мав регламентоване співвідношення сторін, які відповідали горизонтальному прямокутнику формату 1 : 1,33, що відрізняло його від фотокадру та образотворчого мистецтва, де діяли власні стереотипні правила, за якими горизонтальні площини відповідали пейзажним або багатоплігурним планам, а вертикальні вважались портретними.

Еволюція зображальних засобів живопису, під час якої візуальний перцепт поступово змінювався й на початку XX ст. призвів до кардинальних зрушень у галузі зображення (трансформації живописних образів представниками різних модерністських течій та розповсюдження абстрактних форм живопису), мала певний вплив на кінематографічну культуру, первісний розвиток якої відбувався паралельно з визначеними тенденціями.

Подібність двох зображальних мистецтв – образотворчого і кіно – полягає у визначальній ролі іконічного знака для їхньої видової специфіки. Сприйняття такого знака відбувається за принципом схожості видимих ознак (форма, абрис, колір та ін.). Різниця простежується в ступені іконічності: в образотворчому мистецтві відповідність якостей знака та денотата може мати максимальне розходження (наприклад, умовне зображення людини і реальний прототип), у кінематографі – фотографічна копія, навпаки, наближена до об'єкта. Таким чином, у кіно межа між іконічним знаком і денотатом знівельована, в образотворчому мистецтві ступінь іконічності залежить від художньої манери автора. Адепти абстрактного мистецтва розпочали руйнацію усталеної системи сприйняття за схожістю: форма знака втратила зв'язок з об'єктами,

а сприйняття – з пам'яттю. Абстракціоністи ініціювали появу нових кодів – знаків почуттів.

Кінематограф, який тільки починав досягати дійсності, на відміну від живопису, поступово починає руйнувати усталені уявлення про межі зображальної площини: будь-яка кінокомпозиція розгортається за горизонталлю. Завдяки експериментам із масштабами кадру виробляється сукупність різних планів (великий, два середніх, загальний, далекий та деталь). Горизонтальний великий план спростовує живописний стереотип, він із часом набуває регламентованості й навіть стає звичайним у фотографії, яка так само наслідувала візуальну культуру образотворчого мистецтва.

Слід зазначити, що авангардність нового мистецтва в галузі зображальної виразності привернула увагу художників, які розпочали експериментувати з рухомим зображенням. Саме адепти безпредметного живопису спробували надати рух своїм композиціям. У таких фільмах, як «Ритм 21» Ганса Ріхтера, «Діагональна симфонія» Вікінга Еггелінга і «Опус 1» Вальтера Рутмана, художники робили спробу створити симфонію оптичних рухів. Погляд на фільм як на «малюнок, що ожив», знайшов відгук у працях художників, причетних до безпредметного живопису того часу. Найвідомішим з таких вважають «Кабінет доктора Калігарі» (1920, реж. – Р. Віне). Художник Герман Варм, який разом з Вальтером Рьорігом і Вальтером Рейманом створював декорації цієї стрічки, уважав фільм фотографічною реальністю, його погляди багато в чому збігалися з позицією Вікінга Еггелінга. Площинні декорації «Кабінету доктора Калігарі» з поламаними формами будинків, стін, ліхтарів створювали примарний світ кінотвору. У пластичному вирішенні картини відчувається могутній вплив естетики одного з модерністських напрямів образотворчого мистецтва – експресіонізму. Можливо, фільм «Кабінет доктора Калігарі» є одним з небагатьох прикладів, коли відверте використання естетики іншого виду мистецтва привело до створення істинного твору кіно, проте мутантні форми в кінематографі залишилися маргінальними експериментами, що ввійшли в історію кіно як відхилення від мейнстрімного шляху. Досвід художників, які намагалися зробити рухомими картини, довів, що міжвидова конвергенція образотворчого мистецтва й кіно безперспективна, проте підтвердив продуктивність взаємобміну засобами виразності, завдяки чому народжуються нові мистецькі напрями (наприклад, оп-арт).

Обов'язкова умова сприйняття кінематографічного твору – проекція на екран, який і виступає площиною-посередником між митцем і глядачем. Розвиток кіно як художньої системи відбувався за еволюційною схемою: зародження специфічних атрибутивних ознак самостійного мистецтва, самоідентифікація кінематографа щодо попередників – традиційних мистецтв, розвиток і виокремлення деяких елементів, які започатковують нові підсистеми (процес дивергенції), взаємовплив і перетинання основних та другорядних ознак, що приводить до поєднання окремих систем у загальну за принципом видової близькості.

Процес локальної дивергенції в кінематографі розпочинається майже одночасно з його публічною презентацією. Відповідно до поширеної в кінознавстві теорії поділу кіно на два напрями – так звані люм'єрівський і мільєсівський – у перше десятиріччя існування кінематограф поділявся на хронікально-документальний та ігровий. З подальшим еволюціонуванням кінематографічної системи почали діяти механізми змістової дивергенції: остаточно склалися чотири види кіно – ігрове, документальне, просвітницьке та анімаційне.

Суть дивергенції в кіно на початку ХХ ст. зводилася до різноспрямованих векторів освоєння об'єктивності: ігровий кінематограф пішов шляхом досягнення дійсності через художній образ; неігровий – маніфестував створення кінообразу із самої дійсності; анімація першою наблизилася до створення віртуальної реальності засобами кіно.

На першому етапі освоєння візуальної природи кіно було опрацьовано основні елементи кінозображення: масштабність планів, освітлення, ракурс щодо окремого кадру і послідовних, а також монтаж як засіб конструювання цілісного твору. На межі

1920–1930-х років винайдено дві додаткові технології зображення – звук і колір, які зумовили розвиток у напрямі, що привів до сьогоденної моделі кіно.

Уведення слова й кольору стимулювало нову хвилю орієнтації на традиційні мистецтва: літературу, театр та живопис. На початковому етапі впровадження нових технічних можливостей кінематографісти активно почали дублювати попередників до того часу, доки не з'ясувалося, що автоматичне перенесення на екран літературного першоджерела чи відбитку живописного колористичного вирішення – антиприродне для кіно, що має власну специфіку. У кінематографі суть іконічного знака, максимально наближеного до денотата, визначає сприйняття образу. Текстульність предметного світу та фізіологічність людини в кадрі надає кінообразу винятковості порівняно, наприклад, з літературою, де слово є умовним знаком, який не має природного зв'язку із зображуваним об'єктом. Мовна «зображальність» принципово відрізняється від кінозображення: зоровий образ, який виникає в читача, є умоглядним, основаним на індивідуальних асоціаціях. Натомість кінематограф при переведенні літературної основи на екран візуалізує емоційне сприйняття першоджерела, яке може не збігатися з почуттями читачів, тому екранізації відомих творів, як правило, викликають гарячі дискусії.

Упродовж 1930-х років кінообраз з візуального переходить в аудіовізуальний, і глядач звикає під час перегляду не тільки бачити, але й чути. Слово, що зазвучало з екрана, вплинуло не лише на змістовий рівень кінотворів, воно спричинило зміну візуальної перцепції: простір кадру розширився (співвідношення сторін становило 1 : 1,37) і «поглибився». Ілюзія третього виміру набула програмної суті: людина, що розмовляє в кадрі, вимагала додаткового простору. Глибинна мізансцена стала актуальним надбанням звукового кіно, завдяки чому відпала необхідність у дробленні монтажної фрази на кадри різного масштабу, які в такий спосіб конструювали зображуваний простір. Надбання в галузі глибинної мізансцени таких режисерів, як, наприклад, В. Уайлер – «янсєніст мізансцени» (А. Базен), і М. Ромм, сприяло зміні концепції монтажу: від дискретно-ритмічних поєднань німого кіно 1920-х років кіномитці поступово переходять до розповідних форм, де наратив розгортається в трьох вимірах.

Упродовж перших десятиліть існування кінематографа визначаються два традиційні погляди на природу нового мистецтва: синтетичний, за яким кінематограф використовує досягнення мистецтв-попередників, переосмислюючи їх згідно з власною специфікою, та синкретичний, де кіномистецтво є складовою загальної мистецької практики. На користь другого погляду свідчить факт еволюційного вдосконалення візуального кінопростору, що повторювало шлях у цій галузі образотворчого мистецтва. Адже первісне площинне зображення, що не містило ілюзії третього виміру, поступово трансформувалось у перспективне впродовж століть, доки мистецтво Відродження не декларувало теоретично і втілило практично перспективу як зображальний атрибут живопису. У XVII–XVIII ст. традиційним стає принцип тональної перспективи, коли глибинність ландшафту досягалася плавним переходом темного першого плану у світлі тони дальнього. Наукові відкриття в галузі математики та оптики, які змінили уявлення людей про фізичний світ, певною мірою також стимулювали мистецькі пошуки. Кінематограф за короткий час удосконалив власні виразні засоби відповідно до стрімких змін, що відбувалися із зоровою перцепцією під тиском технологізації.

Після Другої світової війни, яка кардинально змінила свідомість переважної більшості американсько-європейської спільноти, відбувається переоцінка світоглядних орієнтирів і відповідно трансформується уявлення про об'єктивну реальність та її мистецький відбиток. У кіномистецтві формується спрямованість до «реабілітації фізичної реальності» (З. Кракауер), суть якої зводиться до створення ілюзії неінсценуваної фіксації дійсності. Доробок італійського неореалізму наочно продемонстрував можливості напряму, що склав альтернативу «театралізованому» фільмуванню 1930-х років. Новітня концепція кіно спростовувала основні стереотипи, які були провідними в довоєнний період: техніці акторського виконання, запозиченій у театру,

протиставлялися виконавці-неактори, позбавлені професійних штампів у трактуванні характерів, реакцій та пластики; поступово було звільнено камеру, яка отримала додаткову рухомість; складні штучні декорації замінили реальні локації. Розвиток повоєнної тенденції було продовжено в 1950–1960-х роках французькими режисерами «нової хвилі», творчість яких загострила протиріччя між традиційним / мейнстрімним напрямом кіно і новаторським, що програмно руйнував усталену візуальну перцепцію. Таким чином, відбувалося поступове розходження в стильових ознаках двох паралельних трендів ігрового кіно, і водночас зображення авангардного напрямку конвергувалося з документалістикою, принципи якої взяли на озброєння режисери неореалізму і «нової хвилі». Про загальність подібного еволюціонування свідчать факти виникнення альтернативних шляхів у більшості національних кінематографій із середини минулого століття.

У 1970–1980-х роках поглиблюється розходження в концепціях еволюції двох напрямів – артхаузного і мейнстрімного, спрямованість яких набуває відверто опозиційного характеру. Адепти авторського кіно занурюються у внутрішній світ людини, її психологію, а світ трактують як відбиток розумової діяльності, натомість традиційний кінематограф, де визначальною є комерційна складова проекту, використовує технологічні досягнення з метою загострення видовищності, яка могла би стати конкурентоспроможною поряд з телебаченням. У мейнстрімному кіно провідними жанрами стають епопеї різної тематичної спрямованості: історичні, фентазійні, футуристичні та ін., утілення яких вимагає вдосконалення технологічної бази кінематографа. Так починається поступовий перехід від суто кінематографічних спецефектів (наприклад, комбіновані зйомки) до застосування комп'ютерних технологій, а також подальше експериментування з кінопростором у бік удосконалення ілюзії об'ємного зображення.

Винайдення технології стереоскопічного кіно та успішна його апробація в 1970-х роках не отримала в той період широкого розповсюдження через дорожнечу виробництва. Мережі стереокінотеатрів у світі становили незначні відсотки щодо традиційних кінозалів. Як правило, перегляд тримірних картин мав характер ознайомлення з новим технічним досягненням. Проте вдосконалення технології впродовж більш ніж тридцяти років привело в 2009 році до пожвавлення інтересу глядачів до форматів 3-D і IMAX.

Сьогоднішня модель кіно, здатна візуалізувати будь-які мистецькі фантазії та продемонструвати їх в об'ємному вигляді, почалася з поодиноких експериментів 1980-х років, коли кінематографісти взяли на озброєння досягнення електронних технологій. Заміна традиційних спецефектів на комп'ютерну графіку знаменувала новий етап трансформації зорової перцепції. Зображення картин 1980–1990 років (наприклад, «Термінатор-2», 1998, реж. Дж. Камерон, «Парк Юрського періоду», 1993, реж. С. Спілберг), де спецефекти, виконані за допомогою комп'ютерних технологій, які становили лічені хвилини щодо загального хронометражу фільмів, залишалися в межах традиційної кінореальності: око глядача не встигало ідентифікувати неприродні цифрові кадри, які стилізувалися під кінозображення. Також кінематографісти експериментували із взаємодією в кадрі реальних та анімованих персонажів, як, наприклад, Роберт Земекіс у фільмі «Хто підставив кролика Роджера?» (1988). Проте в 2001 році з'явився перший фільм «Остання фантазія: Духи всередині / Final Fantasy: Spirits Within», виконаний за допомогою комп'ютерних технологій та за участю віртуальних акторів. Кіновіртуальний гібрид ускладнив завдання визначення власної природи та видової класифікації: «Остання фантазія» одночасно належить до ігрового кінематографа (через маніфестовану стилізацію цифрового зображення під кінозображення) і до анімації (через технологію створення). Цей прецедент міг би залишитися звичайним експериментом, проте гучні кінорелізи 2009–2010 років – «Аватар» і «Аліса в країні чудес» – засвідчили поглиблення процесу конвергенції кіно- й комп'ютерних технологій, який породжує мутантну форму, де співіснують у межах загального зображального образу відбитки реальності та віртуальні об'єкти.

Вплив дигітальних технологій зазнав і кінопрокат, у якому за останні роки активізувався процес переоснащення кінообладнання на цифрове. Ідеться про кардинальну зміну природи фільмів: традиційна першооснова кінозображення – зерно – поступається перед електронною першоюдиницею – пікселем, що вплине на зображальні засоби, набуті кінематографом у ході еволюційного розвитку. Сьогодні растрова комп'ютерна графіка має фотографічні властивості, проте піксельне зберігання інформації поступається в якості перед кінозображенням, де світлочутлива плівка спроможна відтворити ілюзію третього виміру через повітряну перспективу. Подальші технологічні розробки найближчим часом приведуть до впровадження нових приладів, які будуть запам'ятовувати візуальну інформацію диференційовано, тобто колір відокремиться від відтінків, завдяки чому з'явиться можливість відтворення ілюзії перспективи. Подібна конвергенція на технічному рівні відкриває шлях до уніфікації зображення всіх екранних медіа.

Підсумовуючи короткий огляд еволюціонування кінематографа як системи, констатуємо, що за сторічну історію розвитку перше екранне мистецтво поступово трансформувалося під впливом як внутрішніх факторів, так і зовнішніх: синтетична природа кіно органічно сприймала доробок у галузі виразних засобів традиційних мистецтв і опрацьовувала його згідно з власною специфікою. Завершення самоідентифікації кіно як мистецтва збіглося з паралельним процесом виникнення інших екранних медіа, видова близькість яких зумовила естетичну взаємодію між ними та кінематографом. Подальша еволюція кіносистеми була спрямована на поступову зміну візуальної перцепції, що зумовили нові типи зображення. Розпочався процес конвергенції між кінематографом, відео та цифровими технологіями.