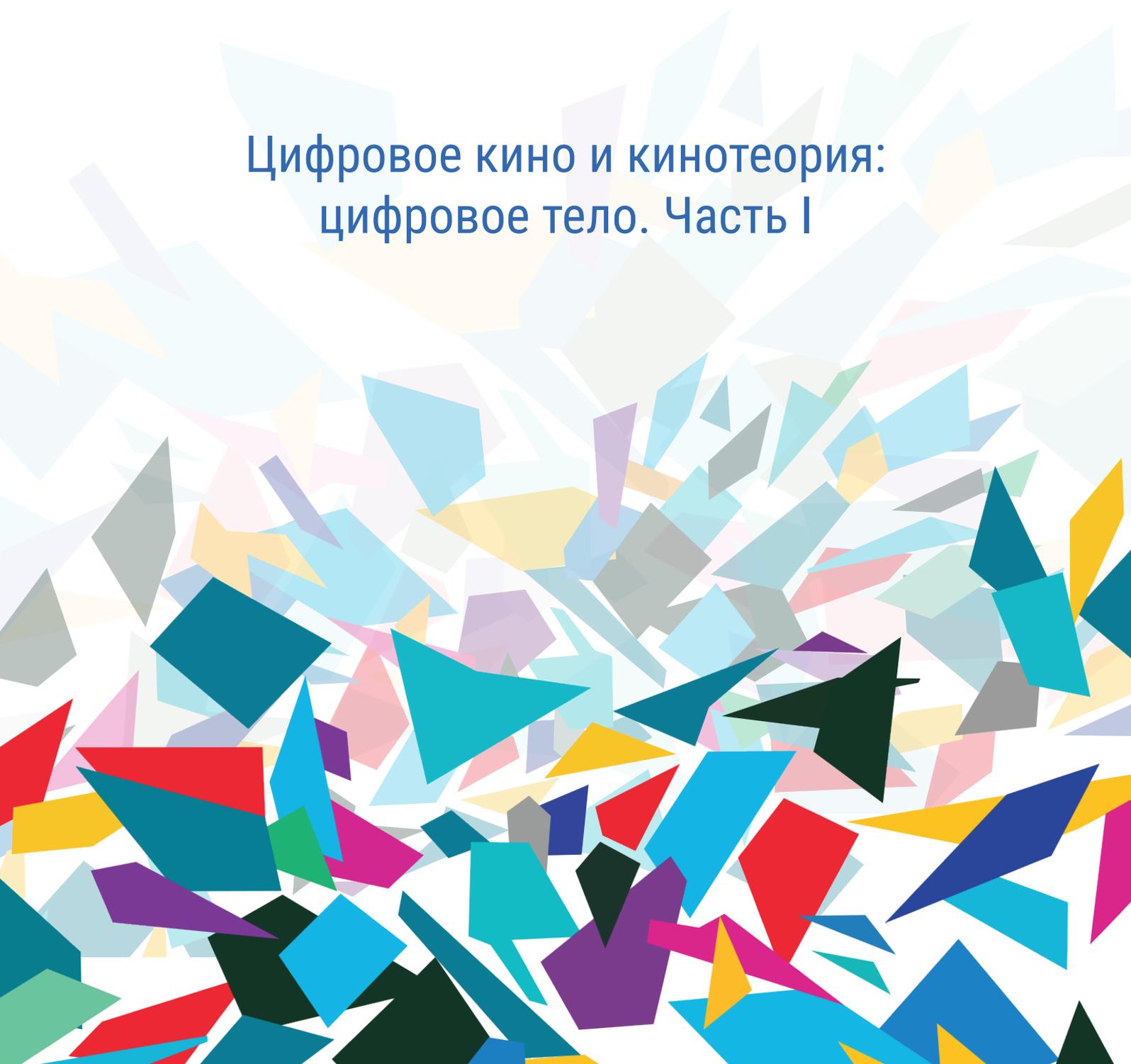


ТЕОРИЯ КИНО: ВВЕДЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЧУВСТВА

Цифровое кино и кинотеория:
цифровое тело. Часть I





Сегодняшняя лекция и следующая - заключительные. Они завершают замечательную, как мне кажется, книгу Томаса Эльзессера и Мальте Хагенера по теории кино «Глаз, эмоции, тело». Что я бы хотел сказать перед этими двумя заключительными лекциями. Дело в том, что в первом издании этой книги заключительной главы не было вообще. То есть то, что мы говорили с вами про кино как окно, как дверь, как глаз, как зеркало, как прикосновение, гаптический опыт, наконец, кино как мозг - всё это было. Но чем мне импонирует позиция авторов, так это тем, что они не остановились на достигнутом и наверняка еще будут добавлять много интересного. Они прекрасно понимали, что в кино буквально каждый год, а тем более каждое десятилетие, происходят какие-то изменения, и их необходимо учитывать, корректировать свою теорию. А, может быть, наоборот видеть в ней еще более широкое объясняющее поле и возможности, ведь через десять лет после первого издания книги вышла картина Спайка Джонса «Она», фильм Альфонсо Куарона «Гравитация», который к тому же стал парадигмальной метафорой, помог объяснить, как звук дисциплинирует или стабилизирует наше тело. От этого концепция авторов только выиграла.

Это касается последней главы, которая называется «Цифровое кино», и кинотеории «Цифровое тело». Речь идёт о наступлении дигитальной эры, как принято говорить классическим языком о дигитальной цифровой сфере, об оцифровке, об изменении формата, о появлении девайсов, гаджетов и всевозможных других технических протезов, если использовать термин Фрейда.

Мы, если вы помните, говорили о том, что Фрейд уподоблял человека Богу на протезах. И он говорил, что человек, особенно, если говорить о режиссере, это демиург, создатель, ведь кино от начала и до конца - чистое искусство. Однако в то же время и техническое изобретение. Мы же говорим о технике живописи, но искусство живописи появляется в эпоху Кватроченто, с появлением холста, с открытием перспективы. Краски, кисть, мольберт - и всё. У кино такой простоты нет. А технический прогресс, как вы понимаете, на месте не стоит. Постоянно происходят критические, можно сказать, изменения, которые полностью меняют все подходы. И вот, добавление этой главы, посвященной цифровизации и цифровому кино, мне кажется, ещё даже не последний момент, которого можно ожидать при этой концепции. Я более чем уверен, что, если бы эта книга переиздавалась и дополнялась в ближайшие годы, появились новые акценты и коррективы. Например, в этом году Альфонсо Куарон своим фильмом «Рома» в буквальном смысле перечеркнул классическое кино, которое представлено в кинотеатре. Компания «Нетфлик», заявившая помимо других проектов, фильм «Рома», не предназначенный для просмотра в кинотеатре с, который заявил кроме очень многих других картин фильм «Рома» не предназначен для просмотра в кинотеатре. Вы можете благодаря стринговому сервису за небольшую плату скачать или посмотреть онлайн этот фильм, когда и как вам удобно. Сидя, лёжа, как угодно прерываясь, возможно, возвращаясь к аким-то эпизодам. Вы помните, что многие режиссеры, такие как Стивен Спилберг, не знали, как на это реагировать. Предлагали даже бойкотировать фильм «Рома». И Каннский фестиваль так сделал, но картина все равно получила призы в Венеции. Американская киноакадемия всё-таки пошла на уступки, и в итоге картина «Рома» получила премию «Оскар» как лучший иностранный фильм, Альфонсо Куарон стал лучшим режиссером. И вот это изменение положения кино в нашей жизни, расположение нашего тела, которое теперь уже обладает большей свободой при просмотре, очень важно. Нам необязательно идти в кинотеатр, и это революционным образом меняет перспективу и будущее кинематографа. Также как появление отдельных новых форматов.

В следующий раз мы с вами будем говорить о формате скринлайф, который создал Тимур Бекмамбетов. Фильмы этого формата представлены на многих фестивалях, они получили какие-то оценки. Точнее, не были приняты жюри, но получили призы зрительских симпатий. Судьи не знали, как вообще реагировать на этот формат. Но то, что картина понравилась - это самое главное для создателей. Что это за формат, и как он разрушает или вписывается в парадигмы, в принципы классического и постклассического кино, что он реанимирует, а что он разрушает, совершая деструкцию - всё это, конечно, очень интересно. И я более чем уверен, что через год, два, три произойдут другие изменения, которые обязательно будут включены, если авторы захотят продолжить своё интересное и уникальное исследование.

Итак, вернемся к нашей главной теме. Хотя бы некоторые идеи мы с вами должны обозначить в нашей сегодняшней и последующей заключительной лекции. Цифровое кино, цифровое тело, открывается, как и предыдущие семь глав, парадигмальной фильмом, сценами. Как правило, это начальная сцена. И здесь абсолютно логично и закономерно в качестве примера можно привести знаменитую анимационную картину Джона Лассетера «История игрушек», вышедшую в 1995 году.

Это был первый цифровой анимационный фильм. И вообще очень знаменательно, что именно в середине девяностых годов происходит очень интересные изменения в мире кино. Одно из них - это «История



игрушек», а буквально за год до этого вышло «Криминальное чтиво» Квентина Тарантино. И кинокритики, киноведы даже делят кино на «до «Криминального чтива»», который меняет местами последовательность, темпоральность событий и фабулу, которую мы создаем из этого сюжета самостоятельно. Норагия здесь уже выглядит совершенно по-другому. В отличие от классики, неслучайно фильм получил «Оскар» за лучший сценарий. И это действительно явление в мире, кино как бы мы к нему не относились.

Так вот, «История игрушек» знаменует, по сути дела, переход от аналогового кино к цифровому. Мы получаем цифровой, хоть и анимационный, полнометражный фильм. И, я думаю, вполне справедливо то, что «История игрушек» получила «Оскар» за особые достижения, имея в виду этот переход.

Конечно, «История игрушек» продолжает классический киноопыт, но делает его еще более телесно чувственным. О чём говорят авторы «теории кино»? Как начинается эта картина? Мы видим одного из персонажей - это бандит, который начинает будоражить всех окружающих кукол. Оказывается, его направляет мальчик. Который затем оставляет свои игрушки и уходит.

Мы понимаем, что речь идет о том, что нам будет показана жизнь игрушек, и насколько она важна будет в последующей цифровой анимации. Это жизнь предметов, игрушек вне человеческой жизни. Это станет особым вектором развития студии Pixar. То есть цифровой, оцифрованный мир получает самостоятельную жизнь в кино. Но более того, чем интересна вот эта революционная работа Джона Лассетера, так это тем, что в ней заявляются правила игры, которые потом уходят на второй план. И кроме космического Рейнджера, одна из игрушек, и ковбоя, а здесь сталкивается для Америки очень понятная идея столкновение двух фронтиров, с одной стороны это вестерн, с другой - космическая фантастика. Это интересное противоречие могло дальше получить какое угодно виртуальное наполнение и рассказать нам еще десяток таких историй игрушек. Но, оказывается, что важнее переезд этой семьи и то, как на это будут реагировать игрушки.

Мне кажется, что это очень любопытный ход для того, чтобы за столбить идею перехода от аналогового кино к цифровому. Конечно, гибридность, здесь уместен этот термин, и противоречивость кинематографа, который обнаруживается в случае перехода к цифровому кино, буквально лежит на поверхности. И многие теоретики, исследователи говорят, что кино - это гибридный медиум. Что значит гибридный? Он соединяет, казалось бы, очень противоречивые, в чём-то несовместимые понятия. Возьмите базовые, по сути дела, сочетания эпохи цифрового кино, цифровой эры - это виртуальная реальность, и цифровое кино. И теоретики склонны считать, что, наверное, правильнее всего оценивать эти сочетания, словосочетания как оксюмороны. Что такое оксюморон? Это сочетание несочетаемого.

Я замечал такую культурологическую особенность, что, когда возникает состояние подвешенности и теряется определенность, утрачивается вера в фундаментальные ценности. Нет того, на что можно положиться, нет опоры под ногами. И в данном случае речь идет о том, что выражением связующим нашу речь и сознание становится фраза «как бы?». Посмотрите, как сегодня говорят молодые. Они говорят: «ну вот как бы он пришёл». Так он пришёл или не пришёл? Он как бы пришёл, я как бы пошла, и так далее и тому подобное. И, понимаете, вот это тоже сочетание, казалось бы, несочетаемых и противоречащих вещей задаётся и здесь. Так виртуально или реально? Так все-таки цифровое, совершенно на другом носителе сделанное, совершенно по другому принципу, технологии построено или всё-таки кино, «film» как мы говорим, а значит плёнка, а значит целлулоид и химический процесс проявки, и проекция, которая имеет источник за нами на экран или идет от экрана дисплея. Это совершенно разные векторы. И может быть главным теоретиком, основным теоретиком эпохи цифрового кино, является Лев Манович, который формулирует главный постулат эпохи, в которой мы живём последние 20-25 лет. Он говорит, что цифра - это новая антология кино, новая форма и способ бытия кинематографа. Мы уже не можем это изменить, это не в нашей воле. И переход на новый организующий принцип Манович обозначает так - это «программное обеспечение». Программное обеспечение - это основа новой онтологии.

Шон Кабед идет даже дальше Мановича и говорит о том, что кино всегда было цифровым. Поэтому, если мы хотим правильно понять и дать оценку того, что происходит, то нужно изменить вот эти властные отношения. То есть прилагательное «цифровое» подчиняет себе существительное «кино». И получается, что мы смотрим на кино и должны смотреть с точки зрения того, чем оно стало. И тогда хвост виляет собакой. И другого пути нет. И мы не можем мыслить по-другому, потому что иначе нам нужно полностью перечеркивать классическое кино. Тогда мы просто отрежем очень многие культурные антропологические идеи, которые есть там, потому что это смена и антропологии. Есть такое понятие «визуальная антропология». Я об этом упоминал, когда говорил о фильмах-катастрофах. Человека завораживает, когда что-то взрывается, разлетается в пух и прах. Так он устроен. Но сегодня появилось новое понятие -



дигитальная антропология.

Как человек воспринимает и реагирует на цифру, как изменяется его сознание, его мир, образ мысли, образ жизни вот в эту цифровую эпоху - вот один из главных акцентов современности. Понятно, что очень много возможностей для кино связано с переходом на цифру. Это изменение формы очень хорошо показано, как текучесть одного образа, одного лица, что было совершенно невозможно в силу технической невозможности того, что было в классическом кино - одно лицо переходит в другое. А вот Морфинг как раз это и делает. И вот эта цифровая эластичность, пластичность позволяет моделировать самые разные образы в кино. И физическая изменчивость, и текучесть в том же самом «Терминаторе» это доказывает. Что изменилось с приходом цифры? Самый простой факт, который лежит на поверхности, если, начиная с Джорджа Лукаса с его потрясающими изменениями в плане звука, а мы говорили насколько звук важен, насколько он может даже создавать изображения, а не просто сопровождать его. И вот эти изменения происходили уже в то время. Отдельно стоит сказать о спецэффектах и привести в пример фильм Джеймса Кэмерона «Аватар». Это уже не фильм со спецэффектами, это фильм как единый спецэффект. И это еще один шаг в демонстрации возможностей цифрового кино.

Социальный и антропологический факт здесь состоит в том, что с приходом цифры, а это вы понимаете начинается уже с телевидения, и затем с приходом интернета, уже не мы идём к событиям, а события идут к нам. Мы можем увидеть весь мир на экране телевизора. Раньше мы шли в кинотеатр и могли к этому прикоснуться, но теперь даже не выходим за пределы собственного дома. И Гюнтер Андерс в свое время, на заре телевидения, написал совершенно изумительную работу, которая называется «Мир как фантом и матрица». И то, что сегодня происходит в мире цифрового кино и цифровых гаджетов, всё с чем мы связаны, наши айфоны, ноутбуки - это продолжение этих мыслей. Потому что, если мир даётся нам как изображение, он полуприсутствует и полуотсутствует, то он является призрачным. Вот подумайте, мы живём в призрачной реальности, потому что это реальность, которая даётся нам экраном, если мы можем включить или выключить этот мир, как раньше это было с телевизором, как можно остановить или выключить изображение. Это является выражением нашей какой-то божественной власти. И мир становится, как говорит Андерс, беспутным. Он теряет какие-то ориентиры в этих бесконечных виртуальных возможностях. И сегодня действительно мы с вами можем говорить, вспоминая классическое выражение Декарта, что «я мыслю - значит я существую». А сегодня любой человек, особенно молодой, может сказать: «я в сети - значит я существую, а если я не в онлайн, то меня просто нет, это катастрофа. Если мне никто не ставит лайки - я ничто». И успешность становится вот этим виртуальным процессом, виртуальный успех обеспечивается очень простой вещью - это перманентный абгрейд. Я должен твитерить, я должен выкладывать что-то в Инстаграм. И на этом строится моё «я» как живого человека, я мертв, если этого нет. Моя идентичность, моя личность под вопросом, если нет вот этого признания, если нет этого принятия со стороны интернет-сообщества.

Я уже не говорю о других очень любопытных, хотя и может быть мизерных вещах, которые есть. Вот, например, скроллинг, когда человек на экране своего маленького дисплея, тоже ведь окно, тоже ведь дверь, только теперь уже очень маленькая в отличии от окна и двери наших первых метафор в кино, видит большой мир в миниатюре. Скроллинг - это та нервная реакция, практически автоматическая, которая делается одним пальцем. Это телесность, которая доведена до примитива во этом взгляде в окно нашего Айфона. И это, как говорят психологи, один в один воспроизводит то, когда человек в нервных своих проявлениях грызёт ногти. Сейчас мы это делаем, листая ленту новостей. И более того, благодаря этому цифровому миру появились страхи, которых раньше не было. Например, страх пропустить те события, которые есть у твоих знакомых, близких и даже незнакомых людей, выпасть из вот этих событий.

Если, мы говорим, что вторая половина двадцатого века - это потребительское общество, то сейчас общество переживаний. И не быть причастным к какому-то событию, не пережить те эмоции, которые есть на какой-то тусовке - это очень болезненно воспринимается. И постоянно ты должен в этом режиме онлайн что-то делать, снимать. На концерте, на представлении, ты постоянно отвлекаешься. Ты делаешь селфи в кинотеатре, а потом уже смотришь фильм. Ну и так далее, не будем на этом особо останавливаться.

Работа Андерса действительно очень интересна. «Мир как фантом и матрица» - само название здесь говорит за себя. И изменения, которые происходят в кино, в том числе в цифровом кино, Манович считает, что это изменения, которые постепенно идут изнутри наружу. Не нужно ждать, что здесь произойдет что-то радикальное. Что интересно делает Манович, обращая на это внимание на примере фотографии. Он говорит о том, что это не просто ремедиация, это не просто новый формат, новые цифровые формы, которые вытесняют аналоговые. Это появление новых возможностей действия. Как он это поясняет?



Книга: Теория кино: введение через чувства
Лекция: Цифровое кино и кинотеория: цифровое тело. Часть I
Автор лекции: Олег Борецкий

Он говорит о том, что, если вы возьмете цифровую фотографию, вы сделали какой-то снимок сами, и, если вы сделаете путём репринта на бумаге эту фотографию вы просто сделаете фотографию, тогда у вас будет тоже самое, что было в классической фотографии. Если вы разместите ее или сделаете оттиск на своей футболке -ничего нового не появится. Но если вы можете выкладывать это изображение куда-то в Сеть, в Фейсбук или Инстаграм, раскрывается уже совершенно другое пространство. Вы можете менять эту фотографию, можете что-то создавать, если это не просто фотография, а ваш смонтированный фильм и так далее. Вы погружаетесь в совершенно другое пространство и становитесь уже, как говорят постмодернисты, приводем, то есть придатком этой системы. Вот на этом я ставлю, если не точку, то запятую. И мы уже дополним, ссылаясь на нашу главную книгу, этот разговор о цифровом кино, и подведем какие-то небольшие итоги нашей заключительной, 25-й серии.