

«ЛЕНТА» И «ЦИФРА» В СОВРЕМЕННОМ КИНОИСКУССТВЕ: ДИНАМИКА И СИНТЕЗ

Рассматривается краткая история развития кино. В частности, рассматриваются основные этапы становления и развития кинематографа. Говорится о достижениях в сфере кино, оказавших самое серьёзное влияние на киноиндустрию. Приводится сравнительная характеристика ленточного и цифрового кино. Автор отмечает преимущества ленточного кино. Поясняется современное положение киноплёнки в мире кино. Рассматривается техническая сторона применения цифровых технологий в кино. Указываются достоинства и недостатки цифрового кино. Автор приводит примеры фильмов, где применялись цифровые технологии, которые оказали важнейшее влияние на мир кино. При этом отмечается кризис оригинальных сценарных идей в киноиндустрии. Делается вывод о завершении эры киноплёнки и начале эпохи цифровых фильмов.

Ключевые слова:

киноискусство, киноплёнка, компьютерная графика, современная культура, цифровое кино.

Климов Я.И. «Лента» и «цифра» в современном киноискусстве: динамика и синтез // Общество. Среда. Развитие. – 2017, № 2. – С. 60–63.

© Климов Ярослав Игоревич – аспирант, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, Москва; e-mail: kyai@mail.ru

Начиная с конца XIX века человек стал осваивать новый вид искусства – кино. Первопроходцами в этом стали братья Люмьер, которые в числе первых смогли изобрести специальную камеру для съёмки объектов, находящихся в движении. В дальнейшем процесс создания фильмов совершенствовался. Первые фильмы были полностью чёрно-белыми и беззвучными. В 1920-х начинается эпоха звукового кино, что было революцией в кинематографе, так как позволяло демонстрировать сопутствующие звуковые эффекты, которые раньше можно было только представлять. Но главное, теперь можно было услышать голоса своих любимых и известных актёров, которые ранее были не доступны для зрителя. Именно звуковое кино положило начало таким приёмам в кинематографе, как переозвучивание и дубляж. При этом выяснилось, что не все актёры имеют нужный голос для героя картины, поэтому режиссёры стали прибегать к приёму переозвучивания того или иного персонажа картины. А дубляж позволил демонстри-

ровать картины по всему миру, то есть делать кино более доступным для широких масс в разных странах, переозвучивая героев фильмов на разные языки.

Следующим важным шагом в развитии кино становится создание цветной плёнки. Фильмы стало можно снимать в цвете и люди могли видеть картинку, как в реальности. Правда, долгое время процесс создания цветной плёнки оставался дорогостоящим, в результате чего переход на цветную съёмку осуществлялся очень долго.

Отдельно стоит отметить мультипликацию. Она зародилась раньше, чем кино. Но в дальнейшем тесно переплелась с миром киноискусства, став одним из жанров кино. Анимация долгое время создавалась вручную, при этом применялись различные технологии, в частности покадровая рисовка или песочная анимация.

К концу XX века технологии в создании кино уходят вперед и в сферу киноискусства входят компьютерные технологии. Одним из новаторов был Джеймс

Кэмерон, который при создании фильма «Терминатор 2: Судный день», применил систему оцифровывания изображения, а также посредством обработки её на компьютере объединял с картинкой в фильме. В частности, были применены технологии захвата движения и технология моделирования трёхмерных объектов в движении. Также при помощи компьютера редактировались некоторые сцены фильма, чтобы не было видно лишних элементов в кадре. Это был не первый фильм, где применялась подобная технология, однако именно этот фильм показал стандарт и удачность такого синтеза, чтобы его можно было использовать в дальнейшем.

На сегодня киноплёнка полностью ушла из мира кино. Во многом это связано с тем, что отдельные режиссёры предпочитают работать именно с этой технологией. Однако на сегодня только 3 компании занимаются производством плёнки, но при этом они продолжают сокращать объём выпуска. Это Kodak, Agfa и FilmTec GmbH. Ранее с рынка ушла такая крупная компания, как Fujifilm, на долю которой приходилось до 35% общемирового производства киноленты. В 2015 году с подачи таких режиссёров, как Квентин Тарантино, Кристофер Ноллан и Джей Джей Абрамс, ведущие студии Голливуда заключили контракт с Kodak на закупку плёнок для фильмов. Таким образом, киноплёнка остаётся востребованной теперь только отдельными режиссёрами, которые могут позволить себе с экономической точки зрения и с позиции своего мастерства и умения, а также любви к ленте работать с ней. В дальнейшем количество режиссёров, работающих с плёнкой, будет только сокращаться, так как цифровое кино открывает огромные возможности для творчества.

Однако стоит заметить, что в мире кино ещё долгое время будут находиться режиссёры, которые предпочтут работать с лентой, нежели с цифровыми технологиями. В этом есть своя притягательность, которая заключается в возможности окунуться в удивительный мир плёночного кино. Например, В. Беньямин в своём эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» говорит о том, что кино позволяет создать идеальное произведение посредством монтажа и удачных дублей. Но при этом нарушается контакт со зрителем. Однако подлинным произведением искусства он считает «совокупность всего, что вещь способна нести в себе с момента создания: от своего материального возраста до исторической ценности» [1, с.

126]. Далее он приходит к выводу, что с потерей ценности того или иного искусства критика такого искусства прекращается: «Привычное потребляется без всякой критики, действительно новое критикуется с отвращением» [1, с. 126]. А именно сейчас это можно заметить по отношению к ленточному кино, которое сегодня временами пытаются идеализировать.

Последние технологии в мире киноискусства стали возможны в результате, возможно, самого революционного прорыва в технологиях из всех, что были до этого. Так как именно она позволила не только упростить и удешевить процесс съёмок, но создать и показать такие ракурсы и картинки, которые сложно было бы снять в реальности прежними техническими средствами. Новейшие технологии позволяют использовать спецэффекты, для создания большей зрелищности в кино. Речь идёт о технологии цифрового кино. Когда фильм или оцифровывается, или же сразу снимается на цифровой носитель. Рассмотрим ряд достоинств и недостатков плёночного и цифрового кино и определим характеристики цифрового и ленточного кино.

Цифровым называют такое кино, которое было произведено и распространено с помощью цифровых технологий без использования специальной кинематографической ленты.

Киноплёнка – фотоматериал на прозрачной гибкой подложке, предназначенный для киносъёмки, печати фильмокопий и звукозаписи [3, с. 125–126].

Определим материальные и технические характеристики каждого из видов кино. Киноплёнка представляет собой особый материальный носитель, который требует не только особых условий для производства, но и специальных условий для хранения информации. Именно технологическая сложность производства киноплёнки делала невозможным на первоначальном этапе развития кино съёмки полнометражных фильмов. Также плёнка имеет особую чувствительность к свету, что также можно отнести к её минусам, так как в случае порчи плёнки её дальнейшее использование уже невозможно. Очень трудоёмким является процесс монтажа фильма, то есть в процессе сборки фильма кадры буквально нарезаются и потом склеиваются заново. Также очень технологически сложно использовать спецэффекты.

Для создания нужного эффекта в кадре при монтаже используется специальная система наложения двух и более кадров.

Такая работа является долгой и кропотливой, но тут есть и обратная сторона: фильм создаётся с наименьшим числом ошибок. Лента не позволяет сильно менять картинку, вносить сколько-нибудь серьёзные изменения в процессе создания фильма. Уже готовое кино необходимо донести до широких масс, и ленточное кино необходимо копировать на другие ленты, что также является не самым удобным средством распространения. Кроме того, киноплёнка требует бережного обращения и хранения в специализированном месте, без доступа света, огня, воды и иных опасностей, которые могут уничтожить изображение на плёнке.

Возможности цифровой киносъёмки полностью на сегодня ещё не раскрыты. И хотя сейчас повсеместно снимают с применением цифровых технологий, ниша цифрового кино только-только образовалась и развивается. Тем не менее, уже видны преимущества такого вида технологий, так как процесс создания фильмов значительно упрощается. Все кадры преобразовываются в цифровую систему, которая записывается на компактный материальный носитель или сразу же на профессиональное оборудование, где дальше будут редактироваться [4]. Теперь любой фильм может быть записан на материальный носитель (жёсткий диск или флеш-карту), тем самым упростив процесс распространения кино, транспортировки и хранения. Технологии сети Интернет также позволяют упростить возможности для доступа к фильмам. При съёмках сегодня можно использовать большое количество камер, не боясь за хронометраж с одной стороны, так как он ограничивается только запасом памяти в кинокамере и временем работы от аккумулятора. И, самое главное, художник теперь не обременен кропотливой и долгой работой монтажа, нарезки киноплёнки. А различные эффекты при помощи цифры создаются гораздо легче и во множестве вариантов. В частности, при создании III части «Звёздных войн» Джордж Лукас использовал все передовые на тот момент времени цифровые технологии, в том числе съёмки в форматах высокой чёткости и с применением CGI-эффектов [5, с. 108–110]. Особо отмечается одна из финальных битв, которая по сюжету происходит на вулканической планете. В начале Джордж Лукас отснял всю боевую часть на «зелёном фоне», на который потом наложил фон вулканической планеты. Причём самым сложным моментом было создание этого самого фона. По сути, сам фон создавался

постепенно, но в кадре это не видно, так как в отличие от ленты, цифровое кино составляется из пикселей, которые ложатся в основу кадра и в конечном итоге целостность картинки не нарушается.

Сегодня цифровое кино представляется коммерчески направленным искусством, в котором зрителю показывают зрелища. Кинозрители сегодня представляют собой яркое воплощение общества потребления, которое начало формироваться ещё во второй половине прошлого века. Через экран зрителям навязывают идеал общества, но при этом во многих фильмах используется и неприкрытая реклама, которая должна убедить зрителя в качестве показываемого товара на экране, что также позволяет коммерчески окупить затраты на фильм. Бодрийяр в своих работах «Система вещей» и «Общество потребления» очень подробно рассматривает современное устройство общества и принципы функционирования общества потребления. В частности, он отмечает «драму досуга», считая, что досуг стал временным промежутком, который нужен для восстановления работоспособности. Также он говорит о гаджете, сводя его использование к игровому поведению, которое свойственно обществу. Именно это сейчас и происходит в кино. Всюду в фильмах показывают различные приспособления-гаджеты, которые не просто упрощают то или иное действие, но при этом является практически значимым. Эти гаджеты позволяют играть со зрителем, вовлекать их в сюжет фильма.

Однако цифровое кино также обладает рядом минусов. В техническом плане сложности возникают при редактировании фильмов с применением различных эффектов через специализированные программы. Цифровое кино сегодня сталкивается с проблемами обработки, а точнее наложения цифрового изображения на отснятый материал. Например, за неимением во время съёмки реальных костюмов для героев приходится их дорисовывать уже на компьютере. И не всегда режиссёру удаётся проследить за качеством вносимых цифровых изменений. В результате чего картинка получается наименее естественной в кадре. Также в погоне за зрелищностью с применением технологий возникают проблемы на этапе монтажа, когда картинка с одним повествованием внезапно прерывается и включается совсем другая, не объясняя, как к этому пришли. Но, пожалуй, самым большим минусом в сфере цифрового кино, да и собственно современного кино в целом – сценарий.

Даже имея самые совершенные технологии и применяя их самым безупречным образом, без сюжета, который будет захватывать зрителя, который будет построен логичным образом, будет иметь красивые диалоги, которые будут раскрывать на экране переживания актёров, хорошего фильма не получится. Современный мир кино пытается не донести какую-то идею, а скорее пытается заработать и делает это за счёт яркой картинки на экране. Это и отличает цифровое кино от ленточного.

Имея киноплёнку с определённым запасом по времени и ограниченные пространственные и физические возможности, режиссёры очень бережно относились к съёмкам, сценарию. Пытались нестандартно мыслить и применять разные эффекты, которые были просты с одной стороны, но очень ярко смотрелись на экране. Сегодня подобное не наблюдается, но отмечается рост различных сиквелов и продолжений, что также говорит о коммерческой составляющей для съёмок современных фильмов.

Оцифровывание ленточного кино можно рассматривать как ещё одну важную веху. Таким образом студии хотят обезопасить плёночные фильмы от разного рода катаклизмов, чтобы фильмы не были полностью утеряны для мирового сообщества, а с другой стороны студии хотят получить возможность для воскрешения этих фильмов. То есть, получив цифровые копии фильмов, открывается возможность для их колоризации, редактирования. Особое значение приобретает использование тех

или иных фрагментов старых фильмов и наоборот, когда в старые фильмы что-то встраивается новая картинка. Эти приемы используются в новых жанрах, создают новые стили кино.

Таким образом, при рассмотрении плёночного и цифрового кино стоит отметить следующее: несмотря на технический прогресс, который позволяет использовать цифровые технологии в киноискусстве, ленточные кинофильмы остаются классикой мирового кинематографа, который развивался, испытывая различные новации. Сегодня в обществе сохраняется запрос именно на такие фильмы, отражающие очевидное и узнаваемое, скрытое и интригующее, живые человеческие эмоции. Поэтому многие фильмы, ставшие классикой, переснимаются на современные носители. Пожалуй, одним из самых удачных примеров синтеза современности и классических фильмов можно назвать картину Д. Шазелла «Ла ла ленд». Это музыкальная комедия, снятая о простых отношениях мужчины и женщины сегодня в стиле американских фильмов 50-х годов с удивительным музыкальным оформлением. О том, что данное кино получилось оригинальным, говорит тот факт, что эта лента получила огромное количество наград по всему миру.

На сегодня метод синтеза традиционного кино и современных цифровых технологий можно считать одним из самых удачных, когда острота эмоций, смыслов и игровых сцен «ленты» сохраняет свою свежесть в новом формате «цифры».

Список литературы:

- [1] Беньямин В. Краткая история фотографии. – М.: АдМаргинемПресс, 2013. – 144 с.
- [2] Богатырева Е.Д. Искусство и научно-технический прогресс: контуры взаимосвязи // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия: Философия. Филология. – 2010, № 2. – Интернет-ресурс. режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-i-nauchno-tehnicheskij-progress-kontury-vzaimosvyazi> (12.05.2017)
- [3] Иофис Е.А. Фотокинетехника. – М. : Советская энциклопедия, 1981. – С. 125–126.
- [4] Скорик Е.А., Скорик А.А. Монтаж изобразительного и кинематографического пространства // Концепт. – 2014, № 3. – Интернет-ресурс. режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/montazh-izobrazitel'nogo-i-kinematograficheskogo-prostranstva> (12.05.2017)
- [5] Hadjioannou M. From Light to Byte Toward an Ethics of Digital Cinema. – London: The University of Minnesota Press, 2012. – 279 с.