

УДК 791.62+791.635

АКТОР І НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КІНЕМАТОГРАФІ

Геннар Мохсін

У статті розглядається актуальна проблема сучасного кінематографа: можливість виведення на екрани віртуальних виконавців замість реальних акторів, естетичний і етичний аспекти проблеми.

Ключові слова: еволюція кінотехнологій, віртуальний кінопростір, віртуальний кіноактор.

В статье рассматривается актуальная проблема современного кинематографа: возможность выведения на экраны виртуальных исполнителей вместо реальных актеров, эстетический и этический аспекты проблемы.

Ключевые слова: эволюция кинотехнологий, виртуальное кинопространство, виртуальный киноактер.

The article studies the actual problem of modern cinematography, namely the possibility of portraying the virtual performers in lieu of real actors, as well as the esthetic and ethical aspects of the question.

Keywords: evolution of cine-technologies, virtual cinema space, virtual film actor.

Те, що кінематограф – мистецтво технологічне, сприймається як незаперечна аксіома. Водночас, кинувши погляд у глибини історії, можна перекоонатися, що взаємозалежність і взаємовплив мистецтва і технологій простежується впродовж віків.

Філософи Ханна Аренд і Макс Шеллер увели в науковий обіг поняття «Номо faber» – «людина вмюча», яка творить і здатна за допомогою певного інструментарію контролювати й перетворювати зовнішній світ. Спрямування її діяльності було суто практичним і утилітарним. Номо faber антропологи протиставляють інший тип особистості – «Номо ludens», домінантою діяльності якого є вільна гра, що немає практичного спрямування.

Герберт Маркузе, один із чільних представників франкфуртської школи, побачив риси «людини вмючої» у міфологічній постаті Прометея, який дав людству знаряддя праці й вогонь. Але, на думку філософа, істино людське начало може розкритися в іншому міфологічному герої – Орфеї – втіленні вільної творчості.

Історія та археологія розкривають перед нами характер використання знаряддя праці, що виступали як продовження зусиль людської руки. У цьому аспекті можна говорити про спільність такої діяльності з приматами, що за необхідністю можуть удосконалювати якесь примітивне знаряддя. Та ось з'являються сліди людської діяльності, які не могли принести миттєвого

практичного результату. На скелях, у печерах можна побачити зображення тварин і мисливців, які полюють на них. Знамениті фрески Альтамірської печери й по сьогодні залишають нерозв'язаним питання, за допомогою якої техніки первісна людина могла виконати ці зображення.

Так почалася епоха в історії людства, коли на перший план виступило творення об'єктів, позбавлених безпосередньої утилітарної цінності. Натомість, головне місце посідає естетична цінність, хоч і прихована подекуди «магічною завісою».

Первісна людина вірила, що зображена сцена полювання принесе вдачу на ловах. Водночас впадає в око прагнення створити довершене зображення, передати в статичних фресках навіть рух, як ми це бачимо в тій же Альтамірі.

Постає питання – чи удосконалювалися з плином часу знаряддя художників? Не викликає сумнівів, що створення статуї Афіни Парфенос, або Ніки Самофракійської, потребувало в руках митця зовсім інших за своєю досконалістю засобів виробництва, ніж ті, якими володіли степові племена, що залишили по собі постаті ідолів на курганах.

На думку деяких філософів і культурологів, зокрема О. Шпенглера, певні етапи й періоди становлення мистецьких напрямів і стилів були опосередковано пов'язані з науково-технічними кроками людства. Філософ вважав, що «математика прекрасного

і краса математичного віднині неподільні» [2, с. 462].

О. Шпенглер порівнював сприйняття простору людиною епохи античності з «фаустівською» особистістю і зіставляв різні домінанти «аполонічної» та «фаустівської» культур. Відповідно, у першій переважали тілесність конкретної скульптури, тоді як, починаючи з Леонардо да Вінчі, мистецтво демонструє «відмову від тілесних меж в ім'я простору» [2, с. 454].

Домінантою аполонічного мистецтва була статуя, а для «фаустівського» – стає переважаючим олійний живопис та інструментальна музика. «Фаустівська» культура сповнена відчуття простору, проникнення в глибини всесвіту, індустріальна епоха, яку Шпенглер вважав добою згасання культури й переродження її в цивілізацію, з висуненням своїх пріоритетів (не бачу узгодження від слів «індустріальна епоха»). Спостерігаючи всюди прикмети занепаду – і в образотворчому мистецтві, і в поезії, і в музиці, О. Шпенглер пророкував загибель «фаустівської» культури, так само, як ви-черпали себе й зникли попередні великі світові культурні системи.

Не лише О. Шпенглер, але й інші видатні філософи, естетики, культурологи не готові були побачити у винаході рухомої фотографії, що мав місце на межі XIX–XX ст., зародок великого мистецтва, що стане однією з найважливіших культурних домінант XX ст. Ніхто не стане заперечувати, що кінематограф – породження технологій епохи індустріалізації. І взаємозв'язок його з технологіями куди тісніший і виразніший, ніж у традиційних мистецтвах. Технологічні зрушення викликали до життя естетичні новації, змінювали систему виражальних засобів. Ідеться не лише про прихід звуку й кольору в кіно, але й про ті винаходи (легка ручна камера, панхроматична плівка, на-решті, технічна можливість переводити зображення з 16 мм на 35 мм), що розкрили шлях «новим хвилям» у європейській кінематографії.

Уже друга половина XX ст. несе в собі небачені в попередні періоди технологічні зміни. Індустріальна епоха поступається інформаційній. Як у калейдоскопі, зміню-

ються не лише засоби фіксації рухомих об'єктів, тобто характер кінозйомки, але й сам спосіб відтворення й перетворення передкамерного простору. Кожна новація викликає кризове явище, тобто болісне відторгнення того, що йде в минуле.

Уже з перших років свого існування кінематограф продемонстрував свою подвійну природу: з одного боку, з документальною точністю відображати реальний світ, а з другого – перетворювати реальність, творити іншу, яка не має аналогів. Звідси й дві тенденції – люм'єрівська і мельєсівська. Жорж Мельєс у своїх кінофеєріях створив фантастичний світ чи то на Місяці, населеному селенітами, чи то на морському дні, у володіннях морського царя, чи то серед крижаних полів Північного полюсу, де панує Велет-людоджер.

Проте з часом наївні кадри театральних декорацій, уміщених перед камерою, поступилися місцем тим можливостям, що таїлися в самому кіноапараті й монтажних структурах. Починаються спроби створити простір, якого не існує в реальності. Про такі можливості говорив Дзиг'я Вертов: «Ти йдеш вулицею Чикаго сьогодні, в 1923 році, але я примушую тебе поклонитися т. Володарському, котрий в 1918 році йде по вулиці Петрограда і він відповідає на твій уклін <...> Я – кінооко. Я будівничий. Я посадив тебе, сьогодні створеного мною в дивну кімнату, що не існувала до цього моменту, теж створену мною. В цій кімнаті 12 стін, що зняті мною в різних частинах світу. Сполучивши знімки стін і деталей одне з одним, мені вдалось розташувати їх в порядку, котрий тобі подобається і правильно побудувати на інтервалах кінофразу, яка і є кімната» [1, с. 55].

Ще більш зухвалим жестом було прагнення створити за допомогою кіноока людину більш довершену, ніж Адам. «Я – кінооко. Я у одного беру руки, найсильніші і найспритніші, у другого беру ноги, найстрункіші і швидкі, у третього беру голову, найкрасивішу і найвиразнішу, і монтажем створюю нову, довершену людину» [1, с. 55].

В ігровому кінематографі експерименти зі створенням простору-симулякра робив

ТЕОРІЯ

Лев Кулешов. Він примушував двох персонажів, що йдуть назустріч один одному вулицями різних російських міст, зустрітися на сходах Капітолію у Вашингтоні. Режисер мріяв створити і портрет ідеальної жінки на екрані, взявши риси облич у різних актрис.

Але насправді фантастичні можливості розкрилися перед кінематографом на межі XX–XXI ст. Настав час «віртуального» простору, коли глядач потрапляв у фантастичні світи, які не мали аналога в реальності. Спершу йшлося про незвідані глибини Космосу, його незнані галактики, де відбувалися події «Зоряних війн» Дж. Лукаса. Далі кінематограф творить ландшафти й архітектуру країв, що не існують на Землі («Володар перснів» П. Джексон). Складається враження, що знову актуалізуються творчі зусилля Мельєса у творенні фантастичних світів, але вже на зовсім іншій технологічній основі.

Такі явища в кіно стали об'єктом прискипливих досліджень з боку мистецтвознавців. Інколи й сам кіноекран розповідає про творчі пошуки та ті кризи, до яких призводила поява нових технологій в кінематографі. Можна згадати хоча б «Артиста» Мішеля Азанавічуса. Здається, вперше з'явився фільм, де йдеться про роботу режисера з віртуальним актором. Картина режисера Е. Ніккола «Сімона» хоча й не збрала численних призів і премій, але, на нашу думку, є цікавою як спроба засобами кіно показати появу в кінематографі віртуального виконавця. Нагадаймо, новозеландський і австралійський кіномитець Ніккол був автором сценарію резонансного фільму режисера П. Уівера «Шоу Трумена», герой якого існує в телевізійному просторі, вважаючи, що це і є реальний світ.

У фільмі «Сімона» головний герой кінорежисер Віктор Таранський (Аль Пачіно) під час зйомок нового фільму потрапляє в глухий кут. Виконавиця головної ролі відмовляється з ним працювати. Це загрожує цілковитим крахом його кар'єри. Згадаймо тут інший відомий фільм італійського режисера П. Соррентіно «Юність», коли відмова актриси зніматися призводить до самогубства режисера. Герой Аль Пачіно приблизно в такому ж стані. Видатний актор з при-

тамним йому темпераментом передає сум'яття митця у здавалось би безнадійній ситуації. Далі події розвиваються в жанрі наукової фантастики, у якому переважно працює Ніккол. Порятунком приходить від ученого, який перед смертю передає режисерові сконструйований ним прилад «Simulation-One», що дасть Віктору можливість створити віртуальну актрису. Вона й виконає головну роль в його фільмі.

Сюжетна конструкція викликає до життя найрізномплановішу проблематику, що не лежить у площині наукової фантастики, а переважно піднімає проблеми творчості. Хто такий режисер у фільмі, як він взаємодіє з виконавцями? Чи він дійсно деспот, який перетворює їх у покірних «роботів», чи дає їм можливість для самовираження і самовиявлення? Розвиток подій примушує Пігмаліона і його Галатею помінятися місцями. До речі, у фільмі дається прямий натяк на давньогрецький міф. Історію Пігмаліона читає на своєму комп'ютері донька головного героя. «Подвійна інформатика реактивує старі міфи деміургів, про створення людини людиною, де змішуються тривога перед створенням істоти, яка стане неконтрольованою і підкорить свого деміурга» [2, с. 74]. Режисер щасливий, що він отримав пластичний, цілковито покірний матеріал. Він завершує фільм, який з'являється на екранах і користується шаленим успіхом, особливо його «зірка» Сімона (ім'я від Simulation-One), яка несподівано з'явилась на «кінонебосхилі». Тепер постановник фільму потрапляє в повну залежність від свого творіння. Відмінно інтегрована в фільмі, Сімона успішно й фантастично виконує свою роль. До того ж ситуація повністю контролюється, на перший погляд, волею режисера. Фільм швидко зазнає величезного комерційного успіху, але з найінтригуючими питаннями. Ключовим з яких є загадка, що непокоїть свідомість усіх глядачів: «Хто ж ця Сімона й звідки вона взялась?» Усі затамували подих в очікуванні чіткої відповіді від автора фільму... Щоб захистити свою таємницю Віктор, не маючи вибору, вигадує Симоні *modusvivendi*, підкреслюючи той факт, що вона веде самотницький спосіб життя і просить поваги до

свого особистого світу... Проте секрет підбурює, ще більш загострює цікавість... З огляду на відмову зірки з'являтися на світських раутах, журналісти скаженіють і вимагають її появи... Режисер потрапляє у свого роду неконтрольовану спіраль. Він продовжує свою «сюрреалістичну і непередбачувану» гру з використанням новітніх технологій, кінематографічних спецефектів, підвищуючи при цьому популярність Симони. Її слава перевершує всі очікування!

Відчувши, що досягнув кульмінаційної точки своєї неймовірної пригоди, Віктор вирішує – настав час позбутися Симони раз і назавжди. Він хоче нишком дискредитувати її, змусивши грати ганебну, з точки зору громадськості, роль. Але результат виходить зовсім протилежний. Дивним способом ця роль робить її ще більш людяною і зближує зі своїми шанувальниками. Симона стала зіркою кіно й зіркою в небі. А велика зірка народжується тільки раз і назавжди... Зважаючи на такі непередбачені й складні події, режисер, зрештою, усвідомлює небезпеку цієї неймовірної ситуації, у якій він перебуває. Віктор розуміє, що він більше не зможе позбутися Симони та її всюдисущого образу. Невидимий і вічний зв'язок навіки встановився між ним і його віртуальною зіркою. Він не може протистояти обставинам.

Сюрреалістичний і футуристичний фільм втілює в собі сучасну реальність, реальність зростаючої влади образу над публікою в пошуках підсвідомої релігійності. Під час презентації делегації індійських акторів, режисерів і продюсерів на міжнародному фестивалі кіно в Марракеші французька актриса Катрін Денюв скаже символічну, проте актуальну фразу: «Вони [актори і актриси. – Г. М.] вважаються у своїх країнах богами» [11, с. 96]. Ця проста цитата дійсно констатує реальність впливу «ефекту» кіно на цільову аудиторію.

Від самого початку й упродовж століть людина свідомо й несвідомо шукала образ для наслідування і для відтворення. «Людина знаходиться перед цією іншою природою, яку вона вигадала, але якою вона більше не володіє <...> І знову, мистецтво служить цій природі. Особливо це робить

фільм. Фільм привчає людину до нових аперцепцій і реакцій, що вимагають роботу з обладнанням, вплив якого в її житті зростає майже щодня. Перетворити гігантське технічне оснащення нашого часу в матеріал <...> людської іннервації – таким є історичне завдання, на службі в якого фільм має свій автентичний сенс», – зауважив Вальтер Беньямін [2, с. 10; 3, с. 8].

Створення образу було з самого початку способом передачі інформації, що привласнив собі фільм. Людина повинна у щось вірити, щоб існувати і самореалізовуватися! Їй притаманна ця подвійна потреба: бути одночасно ідолом і поклонятися ідолу... Ідол потрібен, щоб орієнтувати, спрямовувати людину в її вічному духовному пошуку.

Язичництво в наш час є формою релігії без обмежень або обрядів, воно адаптується до щоденних потреб людини! Це духовний фастфуд масового споживання у великих масштабах. Симона – саме такий ідол, якого довго шукали й хотіли, який легко наслідувати, але який недоступний простому смертному. Ми живемо в епоху ефемерних ілюзій, де образ є постійним ідолом на службі в публіки. Образ, який створюється з деталей для миттєвих або актуальних на даний час потреб. Це епоха богів без божества, пророків без пророцтв, де тільки задоволення власної пристрасті має сенс, де мудрість припиняє своє існування, а непослідовність починає своє неймовірне царювання!

Персонаж Симони втілює цей ідеал: приклад наслідування для людини, повністю дезорієнтованої у своїй свідомості. Вона несе в собі та із собою нові цінності суспільства. Це світло, яке буде виявляти темні й невпевнені життєві шляхи, втрачені й знову знайдені, дорогу до несподіваного щастя. Це свого роду «віртуальний», але дуже ефективний хід. Віртуальне життя зі своїми героями та його цінностями стає повсякденною реальністю! Це свого роду дозволений і доступний чудодійний наркотик! Ми постійно перебуваємо під впливом образів, які контролюють і впливають на наше повсякденне життя! Ми шукаємо мету, незрозумілий сенс у цьому житті, що повністю

ТЕОРІЯ

підпорядковується матеріальним благам. Ми шукаємо притулок для самоствердження! Ми шукаємо образ нашої мрії! Симона – цей образ, рішення всіх цих проблем, «технологічні» ліки, чудо...

Аль Пачіно в одному з інтерв'ю після появи на екранах стрічки «Симона» сказав: «Коли ви йдете в кіно, щоб спроектувати й побачити себе у фільмі, ця ідентифікація являє собою конкретний обмін між актором і глядачем. Я не знаю, чи це логічно, або навіть можливо, з комп'ютером» [4, с. 213]. У цьому новому світі, у новому вимірі фізичний актор назавжди стає віртуальним...

Після «Симони» було створено й показано багато фільмів з використанням нових віртуальних образів. Треба сказати, що на подібні експерименти режисери йшли і до появи фільму «Симона». Так, в одній із серій «Зоряних війн» Дж. Лукас продемонстрував персонажа – Джа Джа Бикса, повністю створеного на комп'ютері. Творити у своїх фільмах такі віртуальні постаті, не задіюючи реальних виконавців, – одна із заповітних мрій цього режисера, закоханого в новітні технології.

Насамкінець процитуємо слова Джеймса Кемерона, який частково резюмує надії і побоювання своєї професії: «Що ще залишається зробити, то це створити на екрані гуманіда, з очима, носом, і т. п., який зможе достовірно виражати емоції. По-моєму, створення Хамфрі Богарта або Мерилін Монро, навіть якщо я розумію, чому ця ідея приваблює багатьох людей, – викликає занепокоєння. Це завжди буде лише наближення. Давайте не будемо обдурювати себе: нам ніколи не воскресити чиясь манеру гри» [3, с. 1].

Через кілька років після виходу фільму «Аватар», зробленого за допомогою нових технологій, режисер зізнається, що «таємна» мрія стає реальністю. Ми живемо в епоху, коли технологія піддалася такій еволюції, яка не мала собі рівних протягом століть. Мистецтво стало елементом технології, а технологія – це сьогодення і майбутнє мистецтва. Під час круглого столу на фестивалі Sundance Джордж Лукас заявить: «Усе мистецтво – це технологія, це єдине, що відокремлює нас від тварин» [5, с. 1].

Можна погоджуватись або не погоджуватись з категоричністю цього висловлювання, але воно несе в собі значну долю істини.

Джерела та література

1. Вертов Д. Статті. Дневники. Замыслы / Дзига Вертов. – Москва : Искусство, 1966.
2. Шпенглер О. Закат Европы / Освальд Шпенглер. – Москва : Мысль, 1993.
3. Benjamin W. Oeuvre d'art à l'époque de sareproductibilité technique / Cadrage 1. Revue en ligne universitaire française. – Pascal Rousse, octobre 2006. – 22 p.
4. James Cameron, Interview au magazine Première, decembre 2000, p. 1. Lemieux P. L'image numérique au cinéma / Philippe Lemieux. – L'Harmatan, 2012. – 264 p.
5. Cauquelin A., Demeriedieu F., Duguet A.-M., Weissberg J.-L., Kunztl T. Paysages virtuel / Cauquelin Anne, Demeriedieu Florence, Duguet Anne-Marie, Weissberg Jean-Louis, Kunztl Thierry. – Paris : Editions Dis voir, 1988. – 100 p.
6. Georges Lucas. Festival de Sundance 2015 Table ronde / Figaro Culture, 03.02.2015.
7. Lemieux P. L'image numérique au cinéma / Philippe Lemieux. – L'Harmatan, 2012. – 264 p.
8. Soirée hommage au cinéma indien lors du festival international du film de Marrakech en 2012 / Revue du festival de Marrakech. – 2012. – 260 p.

SUMMARY

This article examines the technological evolution in the cinema and its impact on target audience, beginning with a virtual *star's* birth, its transformation, its influence on his creator and audience in search of lost emotions. It also describes, in certain details, the adventures of Simone, a virtual *Star*, her tumultuous relationship with her director and her adoring public. The paper raises as well ethical and aesthetic questions that will certainly appear when the offensive of technologies screens virtual performers.

The actor that we all know, will he stop existing? What and whom will he replace? Is the technological evolution a miracle or a curse premise of upcoming chaos? There are questions,

a lot of questions and few answers because nobody knows the end of the story. However, we try to give an answer.

In this article, we try to answer, identify the problems, and find solutions, even through an uncontrolled reality. Will the virtual cinema create the *immortality* of actors and make former silent stars go out of their graves by giving them a voice, immortalize speaking stars by bathing them in the fountain of youth, rewarding them by eternal youth, and thereby creating an idol of everyone's dreams? We tirelessly install a virtual idolatrous image in a *modern* human, as a natural need of his existence.

Telling the story of Simone is setting a new value rule! It is to accept a virtual fact, a virtual history as a major component of our future existence. It is this future before us, but that will become inevitably our daily reality. We are feeling this attack of the technology in the seventh art without the means of defending ourselves.

The character of *Simone* is the anti-Frankenstein; it is rather a beloved person, the diva of a new reality, a generational dream, a new cult with its sublime image. Should we rejoice or should we worry? The answer is in the future effects of this impact on the society.

The technological evolution offers to the human creativity great prospects, fantastic ways that we could not even imagine. A director today, supported by consistent production, is offered exceptional work tools. Computer is more powerful and software is developed according to the needs, highly creative demands of film-makers. Low-budget films will suffer the law of market, since the technological evolution has offered them relatively cheap film techniques.

The research in cinematographic creativity has reached an uneven peak in its development, creating new software fitting to the satisfaction of each fairy need during film production. This has become a new hobbyhorse of major audiovisual productions. The more the technology develops, the more the result is fantastic, the greater is the impact on the public. It is a cycle of constant evolution, a virtual technology for a visual *impure* art with a magical power of seduction.

The development of virtual techniques creates a new form of *idolatry* adapted to today's world that gives science the merit of *creation*, and as the only source of everything of our animal and plant evolutions. A *virtual* heresy accepted by fans of *Simone* as an almost divine blessing in their spiritual quest is dominated by materialistic *ideology* or *theology*. A goddess was born in a computer program, with her name being Simone; her role is seducing the public by pushing their adoration to the extreme, by establishing and confirming the technological evolution in its blasphemous role of divine creation. The impact of the virtual image on behavioral influence of the audience is symptomatic of our time.

Keywords: evolution of cine-technologies, virtual cinema space, virtual film actor.