

КОРРЕКЦИЯ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ АКТУАЛИЗАЦИИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

А. А. Безуглый

аспирант факультета философского образования и науки,
Национальный педагогический университет им. М. П. Драгоманова
horseincoat92@gmail.com
ORCID 0000-0002-0137-2872

DOI: [https://doi.org/10.34017/1313-9703-2021-1\(17\)-2\(18\)-25-31](https://doi.org/10.34017/1313-9703-2021-1(17)-2(18)-25-31)

Анотация

Андрей Безугли. Коррекция на кинематографичната реалност в контекста на актуализирането на специалните ефекти. Стогодишното съществуване на киното не би могло да се случи без развитието на неговия уникален език, който придоби сили за въплъщение на смислите на екрана и предостави известен опит на битието в света. Специалният ефект е един от важните елементи, който допринася за реалността на случващото се на екрана. Той изпълнява функцията за легитимиране на случващото се от гледна точка на реалното. С други думи, специалният ефект помага на зрителя да повярва в случващото се на екрана, така че да се осъществи проникване в кинематографичната реалност. Статията е философски дискурс по темата за специалните ефекти в киното. В нея направен опит да се отговори на следните въпроси: "Каква е функцията на специалния ефект?", "Каква реалност той помага да се създаде и как?" Направен е и опит да се разбере същността на това явление, връзката му с другите елементи на филмите, да се определи ролята на специалния ефект.

Ключови думи: кинематографична реалност, специален ефект, поезия, мимезис, зрител, свидетел, зрелищност, "образ-движение", "образ-време"

Анотація

Андрій Безуглий. Корекція кінематографічної реальності в умовах актуалізації спеціальних ефектів. Століття існування кінематографа не могло відбуватися без розвитку його унікальної мови, яка набирала силу для втілення смислів на екрані та надавала певний досвід перебування у світі. Один з важливих елементів, який забезпечує реальність того, що відбувається на екрані – це спецефект. Він здійснює функцію легітимізації того, що відбувається з точки зору реального. Іншими словами, спецефект допомагає глядачеві повірити в те, що відбувається на екрані, щоб здійснилося "занурення" у кінематографічну реальність.

Стаття є філософським міркуванням на тему спеціальних ефектів у кінематографі. У ній були зроблені спроби відповісти на такі питання: "Яку функцію виконує спецефект?", "Яку реальність він допомагає створювати та яким чином?". Також була зроблена спроба осмислити природу цього явища, зрозуміти його зв'язок з іншими елементами фільмів, позначити роль "спецефекту".

Ключові слова: кінематографічна реальність, спецефект, поезис, мимезис, постав, глядач, свідок, видовищність, "образ-рух", "образ-час"

Abstract

Bezuhlyi Andrii. Correction of Cinematic Reality in the Conditions of Actualization of Special Effects. Almost a century of the existence of cinema could not have happened without the development of its unique language, which was gaining strength in order to embody meanings on the screen and provide a certain experience of being in the world. One of the important elements that ensured the reality of what was happening on the screen was a special effect. It performs the function of legitimizing what is happening from the point of view of the real. In other words, the special effect performs the function of making a spectator believe in what is happening on the screen and making a "dive" into cinematic reality.

The article is a philosophical discourse on the topic of the special effects in cinema. The attempts were made in order to answer the following questions: "What function does the special effect perform?", "What kind of reality does it help to create and how?". An attempt was also made to comprehend the nature of this phenomenon, to understand its connection with other elements of the films and to designate the role of the "special effect".

Key words: cinematic reality, special effect, poetry, mimesis, posture, spectator, witness, amusement, "image-movement", "image-time"

Постановка проблемы. Концепт "спецеффе́кта" представляет собой ценность в философском поле, потому что он является техническим по своей природе, но имеет и другую сторону – нематериальную. Понимание статуса "спецеффе́кта" в кинематографической реальности, обозначит его поле деятельности и покажет, каким образом он меняет мир кино. Немаловажен тот факт, что концептуализации "спецеффе́кта" практически не уделялось внимания ни в философском дискурсе, ни в культурологическом. Его объяснение исчерпывалось лишь функциональным предназначением. Очевидно, что философское осмысление этого концепта значимо. Ведь он уже давно плотно вошел в арсенал кинематографической сферы. Исследование роли спецеффе́кта позволит понять его природу и функционирование в структуре кинематографической реальности.

Степень научной разработки проблемы. Концепт "спецеффе́кта" требует большего внимания по причине того, что он упускался из виду мыслителей, либо о нём вспоминали вскользь. В этом контексте нужно упомянуть известных кинематографистов и теоретиков кино, которые касались "спецеффе́кта" в своих работах: Ж. Делез, А. Бергсон и Р. Барт. Важное значение имеют работы и таких авторов: С. Эйзенштейн, В. Пудовкин, Л. Кулешов, В. Шкловский, А. Тарковский, А. Базен, А. Бергсон. Нам помогут наработки М. Хайдеггера, который поставил вопрос природы технического. Он помог своими работами глубоко раскрыть природу "спецеффе́кта", концентрируясь на вопросах другого характера.

Несмотря на внушительные разработки мыслителей в области теории кинематографии, понятие "спецеффе́кта" рассматривалось с точки зрения практической функциональности и применения в съемочных фильмах. "Спецеффе́кт" мыслился, как инструмент, не являющийся предметом отдельного научного исследования.

Учитывая сказанное, **целью работы** есть понимание сущности "спецеффе́кта". Так же, осмысление того, как он работает в структуре кинематографической реальности. Необходимо выяснить, каким образом спецеффе́кт стирает границы между объективной реальностью и кинематографической для достижения "ощущения подлинной реальности".

Основная часть. Развитие кинематографа с самого начала было связано с техническим прогрессом. Благодаря неустанным поискам и ряду новаторских открытий на свет смогло появиться движущееся изображение, не требовавшее прямых человеческих усилий по его поддержанию. Окаменевшая статика фотографий смогла наконец-то "ожить" по-настоящему.

Гулкое эхо ярмарочных балаганов и аттракционов осколками пронеслось над новорожденным. Иллюзии фокусников и заготовленные яркие зрелища, которые ещё вчера развлекали посетителей ярмарок, перенеслись в новый медиум – ярко освещенный экран, приковывающий к себе взгляды масс. Догоняя своих "старших братьев" – изобразительное искусство и фотографию – кинематограф должен был совершить невозможное. "Прыжок" был необходим по нескольким причинам:

1) Преодолеть сложившуюся многовековую традицию оптического и специфики его восприятия;

2) Обеспечить себе существование благодаря зрителю и его вниманию;

3) Найти пространство для развертывания кинематографической реальности.

Началом рождения "спецэффекта" можно считать небольшое изобретение под названием "Тауматроп". Эта незатейливая игрушка была основана на оптической иллюзии: с двух сторон одного диска рисовались разрозненные изображения, объединены одним сюжетом, потом по обе стороны проделывались отверстия для ниток. "Магия" возникала в момент натяжения и поступательного вращения, которое набирало огромную скорость. Два разрозненных изображения растушевывались в пространстве, чтобы явить на свет нечто новое – образ. Он преодолевал физическое представление двух нарисованных изображений и показывал то, что было скрыто о них самих. Две стороны монеты не существуют друг для друга, покуда их не освобождает некая третья сила. Тогда они сливаются в единое целое и показывают общее, что было с каждой из сторон. Слияние образовывало кажимость, которая притягивала внимание. Она заставляла себя наблюдать. Это стало отправной точкой в понимании природы "спецэффекта".

Жорж Садуль, французский теоретик и критик кино, считает, что создателем этого приспособления можно считать английского физика, математика и изобретателя, Джона Гершелла (Садуль, 1958, р. 78). Возникновения прибора родилось из спора с Чарльзом Бэббиджем, которому Джон Гершелл обещал показать одновременно две стороны золотой гинеи. В 1825 году Генри Фиттон и доктор Пари догадались сделать из этого детскую игрушку, которая стала весьма популярная.

"Спецэффект" дофильмовой эпохи проявлял себя как обман на карнавалных ярмарках. Он приковывал внимание к происходящему на сцене с помощью содержания в себе такого элемента, как "зрелищность" (spectacularity). Иллюзионист умело направлял вниманием толпы, проделывая трюки. Он брал в заложники их внимание, чтобы удивить. Тут нужно углубиться в механизм действия удивления, потому что он позволяет понять, как в человеческую душу может проникнуть нечто новое.

Итак, удивление не может ждать, а потому его невозможно застать врасплох. Оно появляется из некоего сдвига смыслов и резкого их контраста между собой. Также важен эффект осуществления того, что здравый смысл отрицает. Чтобы нарушить законы, нужно сначала поместить человека в определенное состояние, в котором мысль подавляется иллюзионистом, после направить внимания на неверную деталь, и совершить трюк. После совершенного трюка, человек просыпается и пазл из разложенных частей резко собирается в единую картину, противоречащую здравому смыслу. Осмысление этого процесса рождает удивление. Иллюзионист работал с объективной реальностью, а потому ему приходилось конструировать материальные приборы, которые помогали ему добиваться должного эффекта. "Спецэффект" имел техническую природу, что помогало ему становиться всему выступлению "образом" в головах у зрителей.

Проходит чуть меньше 10 лет, и в 1833 году Жозеф Плато изобретает новое устройство, которое называется "Фенакистископ". Он основан примерно на том же принципе, только имеет другую, более сложную конструкцию. Благодаря разным рисункам на картонном диске,

верхнем отверстии и механизму его вращения создается иллюзия движимого изображения. В этом же году изобретается современный "Зоотроп" – приспособление, основанное на инерции зрения, которое демонстрирует движущиеся рисунки.

В основе таких приспособлений лежал исключительно стремительный прогресс в технической сфере. Приспособления выстраивали определенные отношения с человеком. Это также меняло мышление таким принципом, что задача и способность человека стала заключаться в том, чтобы заниматься постановом раскрытия потаенного. По мнению Хайдеггера, человек дан технике для того, чтобы заниматься планомерным добыванием истинности (Хайдеггер, 1993, веб-ресурс). Машина не воспроизводит время в своем онтологическом смысле, она может только ему подражать. Другими словами, приспособление только наследует, а не создает. Тем самым оно утрачивает "человеческое" измерение. Время машины не является ни имманентным, ни имеет бесконечную протяженность. Время раздроблено на части, равноускоренные таким образом, что движение кажется человеческому глазу последовательным и непрерывным. Таким образом сохраняется первичный порыв (Бергсон, Творческая эволюция, 1907, веб-ресурс). Оказывается, что запечатленное время можно воспроизвести бесконечное количество раз по желанию (Тарковский, 1989, р. 4). Воспроизводя свою модель с помощью "спецэффекта", наличие машины способно показать своё измерение, в котором вещи могут легитимизовать самих себя. Она выдаёт "образы" – не прямые отсылки к некогда реально существовавшим категориям. Выходит, что машина оказывается способной реализовать своё естество с помощью "образа-время" и "образа-движения". Механизм восстановления объективной реальности машины начинается с создания технологии, по которой запускается имитация. Тщательно нарисованные картинки на барабанах нужно было разогнать до такой скорости, чтобы они утратили четкость. Становясь расплывчатыми, глаз не мог зацепиться за отдельные детали, потому начинает формироваться "образ" изображений, который сам не оставался фиксированным, как в тауроне, но уже имел свое движение. Таким образом, "спецэффект" преодолел границы физического.

Происходит сдвиг, который послужит развитием "спецэффекта". Образы, которые выдаёт машина характеризуются тем, что объективная реальность утрачивает себя в них, становится недействительна и вытеснена. У машины появляется другое измерение – виртуальное. Есть два условия его существования – машина, производящая образы и наличие свидетелей, которые смогли бы подтвердить её наличие. Она есть постольку, поскольку её можно увидеть. "Образы" по своей структуре более притягательны, они являются пустотой, которая притягивает взгляды. Человеку остается смотреть на развертывания виртуального, подтверждая реальность его присутствия. Телесные переживания свидетельствуют о её подлинности, потому на обыденном уровне не происходит ничего особенного.

Как было уже сказано, "образ-время" не является имманентным и не имеет ничего общего с онтологическим временем, а также его течением. Он, скорее, похож на конструктор, потому что его можно собрать в той последовательности, которая будет удобна. "Образ-время" не линейен. В нём отсутствует прошлое, настоящее и будущее. Есть только наличествующее, всегда актуальное время. С "образом-время" по-разному можно взаимодействовать в полотне фильма. Оно не имеет прошлого, настоящего и будущего, а потому не соблюдает онтологическую последовательность и проявляет себя в каком угодно направлении. Момент может длиться вечность, но в то же время и продолжительность вечности может быть всего час тридцать. "Образ-время" (Делез, Кино, 2016, р. 917). проявляет себя, как делёзовский концепт (Делез, Что такое философия, 2009, р. 3). Оно обретает бесконечное множество возможностей, бесконечное количество реализаций и осуществлений. Стоит отметить, что скомпонованное время в произведении уже является "замороженным", т.е. по факту является застывшей реализацией одной единственной возможности из всех состояний.

Развитие "спецеффека" сильнее всего началось с окончанием дофильмической эпохи на платном киносеансе братьев Люмьер в 1895 году. Экран, как новый медиум, был представлен миру и доступен для широких масс. Машина стала способна воспроизводить короткие сюжеты таким образом, чтобы не выдавать своё присутствие. Общий свет в зале выключали, чтобы аппарат мог транслировать изображение. Он скрывался в тени, пока новый медиум притягивал внимание своей зрелищностью. Первое время, снятые фильмы пытались имитировать реальность: в большинстве сюжетов воспроизводились знакомые из опыта ситуации. Это помогало зрителям удивиться благодаря "сходству" того, что происходит на экране с их собственной жизнью. Пытаясь существовать по правилам объективной реальности, кинематограф потерпел неудачу. Обыденные картинки, воспроизведенные в первых кинотеатрах, удивляли, ну и с тем теряли интерес у публики. Поэтому кино необходимо было понять, каким способом взаимодействовать с виртуальным пространством через спецеффека. Одним из первых таких опытов стала картина Жоржа Мельеса – "Замок дьявола", продемонстрированная 1896 году, и "Путешествия на луну", 1902 года.

Опираясь на виртуальное пространство и "спецеффека" они реализовали сокровенные желания и грёзы человека. Слово книги Жуль Верна, эти фильмы говорят о будущем, которое уже наступило. "Образ-время" – изобретение машины, которое реализовывает человеческие фантазмы на экране, тем самым каждый фильм становится реализацией бесконечного множества пространств. Их грандиозный успех говорит о том, что кинематограф тогда повернулся к самому себе. Он стал пользоваться своим инструментарием, чтобы открыть виртуальное, выпустить его наружу. За это также отвечал и "образ-движение". Он возник благодаря предельному ускорению плёнки — ленты застывших кадров. Было определено, что 24 к/с оптимальное решение, при котором предельное ускорение достигало пика. Задача киноаппарата было – поддерживать это состояние на протяжении всей демонстрации. Также "образ-движение" помогал "образу-время" разворачиваться в каком угодно направлении. "Спецеффека" являлся надстройкой, которая легитимизировала происходящее в фильме. Удивление публики в этих первых фильмах было основано на смехе (Бергсон, 1900, веб-ресурс). Он помогал человеку всецело окунуться в кинематографическую реальность. Наслоение объективной и фильмической (Барт, 1984, веб-ресурс) реальности рождало комизм, который усиливался гоговой структурой фильма.

Двойное умножение помогло на данном этапе развития кинематографа развиваться и закрепиться, как отдельному медиуму. Роль спецеффека заключалась не в том, чтобы размывать реальность изображаемого и объективную реальность, но склеивать выдумку сюжета с опытом. Это помогало вызвать смех в зале.

Новым витком развития спецеффеков стал фильм Фрица Ланга "Метрополис", 1927 год. Чтобы реализовать замысел картины, пришлось построить огромное количество миниатюрных моделей небоскребов и машин будущего. Большинство "спецеффеков" было выполнено по специальному методу Шюфтана, позаимствованным у иллюзионистов. Его технология заключалась в следующем: специально размещенное зеркало под углом 45° перед объективом киноаппарата помогало совмещать объекты на переднем и боковом планах. Она помогала совмещать декоративные макеты с объектами в натуральную величину. Это открывало возможность выстраивать целые миниатюрные города, которые казались реальными.

От карнавального и смехотворного прошлого не осталось и следа. "Спецеффека" углубился в осуществление виртуального настолько, что кинематографическая реальность начала проступать сквозь экран. Экран прекратил быть единым местом взаимодействия с кинематографическим пространством. Человек добился этого путем совершения сверхусилия. Создание небывалых по масштабам декораций фактически сделало "спецеффека" главным проводником виртуального (Носов, 2001, веб-ресурс). Серьезное отношение и методический

подход к созданию муляжей, оживающих на экране, вытолкнули "спецэффект" на новый уровень проявления.

Ранее спецэффект служил элементом обмана, зато сейчас он вшивается в полотно фильма, замыкая на себе виртуальное измерение, кинематографическую реальность, "образ-время" и "образ-движение". Спецэффект помогает осуществляться задуманному. Верно и то, что эти образы не существуют в действительной реальности, они суть только проявления. "Спецэффект" сшивает полотно кинореальности, делая его потенциально реализуемым. Это оживляет происходящее на экране независимо от того, что демонстрируется. Связь кинообразов находит связь с образами, которые продуцирует наше сознание. Анри Бергсон в своей работе "Материя и память" говорил: "Все происходит так, как будто бы в той совокупности образов, которую я называю вселенной, что-то действительно новое могло бы возникнуть только при участии особого вида образов, образец которых дает мне мое тело" (Бергсон, 199, р. 167). Тело при этом является образом, который наделен движущей силой. Она в свою очередь взаимодействует с "образами" кинематографической реальности, актуализируя её с помощью спецэффектов и помогает осуществляться в теле. Человек, который погружается в кинореальность, становится на судьбоносный путь раскрытия потаенности, который М. Хайдеггер называет производственно-поставляющий. Существует также иной путь — поэтический. Каждый фильм в этом плане представляет собой отдельный опыт, который можно условно разделить на мимезис и поэзис. Когда "спецэффект", рожденный и развиваемый техникой, выходит из-под контроля, он подавляет все остальные структуры. Фильм из-за этого превращается демонстрацию технического развития. Это мы называем проявлением мимезического начала, в то же время поэзис действует другим образом. Он наравне с остальными элементами фильма работает на кристаллизацию одной авторской идеи.

Вывод. "Спецэффект" был позаимствован у иллюзионистов, которые пользовались им для обманов. В кинореальности это понятие приобрело совершенно другой статус. Спецэффект проявил тяготение к техническому, потому был реализован с помощью специальных технологий, пока человек не отдал эту функцию машине. Машина, не умела двигаться и находится во времени онтологически, потому превратилась в завод по производству иной реальности. В свою очередь, она испытывала необходимость в некоей вещи, выполняющей функцию по легитимации происходящих в ней сюжетов. "Спецэффект" стал проводником, который избавил кинематографическую реальность от продуцирования лжи и иллюзий, переместив его в область генерации и осуществления бесконечного множества замыслов. Тем самым "спецэффект" показал свою виртуальную составляющую.

Литература

- Барт, Р. (1984), "Третий смысл. Исследовательские заметки о нескольких фотограммах С. М. Эйзенштейна". Электронный ресурс. Режим доступа: http://social-orthodox.info/materials/5_3_rolan_bart_tretiy_smysl_issledovatelskie_zametki_o_neskolkih.pdf
- Бергсон, А. (1900), "Смех". Электронный ресурс. Режим доступа: https://librebook.me/le_rire
- Бергсон, А. (1999), *Материя и память*. Пер. С фр., Харвест, Минск, 1408 с.
- Бергсон, А. (1907), "Творческая эволюция". Электронный ресурс. Режим доступа: <http://psylib.org.ua/books/bergs01/index.htm>
- Делез, Ж., Гваттари, Ф. (2009), *Что такое философия?* / Пер. С фр. И послесл. С.Зенкина, Академический Проект, Москва, 261 с.
- Делез Ж. (2016), *Кино*. Издательство, Ад Маргинем Пресс, Москва, 560 с.
- Носов, Н.А. (2001), "Манифест виртуалистики". Электронный ресурс. Режим доступа: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html

- Садуль, Ж. (1958), *Всеобщая история кино*, Искусство, Москва, 1958, Т. 1.
Тарковский, А. (1989), *Лекции по кинорежиссуре*, Тип. Ленфильм, Ленинград, 118 с.
Хайдеггер, М. (1993), "Вопрос о технике". Электронный ресурс. Режим доступа: http://www.bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike.

References

- Barthes, R. (1984), "Third meaning. Research notes on several photographs of S. M. Eisenstein" ["Tretiy smysl. Issledovatel'skiye zametki o neskol'kikh fotogrammakh S. M. Eyzenshteyna"], viewed 28 March 2021, available at: http://social-orthodox.info/materials/5_3_rolan_bart_tretiy_smysl_issledovatel'skie_zametki_o_neskol'kih.pdf [In Russian]
- Bergson, A. (1900), "Laughter" ["Smekh"], viewed 28 March 2021, available at: Access mode: https://librebook.me/le_rire
- Bergson, A. (1999), *Matter and Memory* [*Materiya i pamyat'*]. Per. with fr., Harvest, Minsk, 1408 p.
- Bergson, A. (1907), "Creative Evolution", ["Tvorcheskaya evolyutsiya"], viewed 28 March 2021, available at: <http://psylib.org.ua/books/bergs01/index.htm>
- Deleuze, J., Guattari, F. (2009), *What is philosophy?* [*Chto takoye filosofiya*], Transt. with fr. and after. S. Zenkina, Academic Project, Moscow, 261 p.
- Deleuze J. (2016), *Cinema* [*Kino*], Ad Marginem Press, Moscow, 560 p.
- Nosov, N.A. (2001), "Manifesto of Virtualistics" ["Manifest virtualistiki"], viewed 28 March 2021, available at: http://www.virtualistika.ru/vip_15.html
- Sadul, J. (1958), *General history of cinema* [*Vseobshchaya istoriya kino*], Art, Moscow, Vol. 1.
- Tarkovsky, A. (1989), *Lectures on film directing* [*Lektsii po kinorezhissure*], Lenfilm, Leningrad, 118 p.
- Heidegger, M. (1993), "The Question of Technique" ["Vopros o tekhnike"], . viewed 28 March 2021, available at: http://www.bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike

© **Андрей Андреевич Безуглый**