

https://doi.org/10.31516/2410-5325.086.06*
УДК 004.9:791.44.075

ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ КІНЕМАТОГРАФУ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ НОВОЇ ВІЗУАЛЬНОЇ ЕСТЕТИКИ: АНАЛІЗ ЗАРУБІЖНОГО ДИСКУРСУ ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

І. П. Печеранський

Київський національний університет культури і мистецтв,
м. Київ, Україна
ipecheranskiy@ukr.net

I. Pecheranskyi

Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-1443-4646>

І. П. Печеранський. Цифрова трансформація кінематографу як чинник формування нової візуальної естетики: аналіз зарубіжного кінодискурсу початку ХХІ століття

Досліджено зарубіжний кінодискурс початку ХХІ ст. і на основі цього аналізу розкрито цифрову трансформацію кінематографу як чинника формування нової візуальної естетики. Акцентовано на тому, що комп'ютеризація та цифровізація вплинули на появу нових жанрово-тематичних утворень у межах кінематографу, породивши нові структури репрезентації, новий контент, та ініціювали переосмислення ролі кіномистецтва в суспільстві. Доведено, що під впливом цифровізації дематеріалізація камери детермінує розвиток естетичних стилів, які, завдячуючи гібридності цифрових зображень, виходять за межі візуального реалізму. Також з'ясовано, що кіно 3.0 експериментує з новими впливами та жанровою гібридністю й ці експерименти безпосередньо спричиняють розвиток нової візуальної естетики.

Ключові слова: кінематограф, цифрова трансформація, цифрові технології, нова візуальна естетика, пролептичний монтаж, комп'ютеризація та дематеріалізація камери, цифрова анімація.

I. Pecheranskyi. Digital transformation of cinematograph as a factor in forming a new visual aesthetic: an analysis of the foreign film discourse at the beginning of the XXI century

The purpose of the article is to consider the process of the digital cinematograph transformation as a factor in forming a new visual aesthetics through the analysis

of the foreign cinema discourse at the beginning of the XXI century.

The methodology of the research is based on a holistic approach, which involves formulating a picture of cinema in the digital world, based on different points of view of directors and film critics on the results of the impact of new technologies on reforming the foundations of cinema, resulting in the formation of a new visual aesthetic. This dictates the use of discourse analysis (a method of studying the content) of reviews, comments, surveys, etc. related to innovative approaches in the film industry. An attempt to define the influence of new media on cinematic aesthetics involves the use of the principle of techno(media)determinism, which helps to reveal the interconnections of technological, stylistic, programmatic, and socio-cultural processes.

The results. It is confirmed that the computerization at the beginning of the XXI century actively contributed to the formation of new structures of representation and content, and also initiated a rethinking of the role of cinema in society. Digital technologies have freed traditional cinema from its aesthetic and stylistic tropes and languages, thus opening up cinematic aesthetics to the influences of automatism integrated into digital tools and computer software. It is emphasized that, along with the choice of long shooting, deep focus and A. Bazin's theory of the objective machine, where the filmmaker's prejudices are minimized, proleptic editing and indexicality are also perceived as a choice, not as format-driven limitations. The computerization and dematerialization of the camera turns it into a co-creator and co-director, thereby dictating a new logic of seeing the mise-en-scene and the nature of authorship,

* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

and also determines the development of aesthetic styles that, thanks to the hybridity of digital images, go beyond the boundaries of visual realism. It is found out that the optimization and further spread of compositing, as well as digital intermediaries, changes the indexical nature of cinema and creates conditions for the consistent hybridization of visual forms and the transformation of aesthetic styles that become more similar in their characteristics to the visuals of video games and graphic novels than to photography.

The scientific novelty. The article for the first time analyzes different points of view of foreign directors and film critics in the first decade of the XXI century on the consequences and prospects of the impact of digital technologies on reforming the foundations of cinema, and also considers several creative experiments within the framework of cinema 3.0 with new influences and genre hybridity that have influenced the formation of a new visual aesthetic.

The practical significance. The results of this research can be used in the educational process when teaching a general course on the history of cinema and special courses on the digital transformation of audio-visual art and cinematograph in particular.

Keywords: *cinematograph, digital transformation, digital technologies, a new visual aesthetics, proleptic editing, computerization and dematerialization of the camera, digital animation.*

Постановка проблеми. Відома філософія Г. Арендт у передмові до праці В. Беньяміна «Люмінації» (1969) натякнула, що він був проникливим аналітиком й діагностиком технологій ХХ ст. саме тому, що виявився людиною ХІХ ст., яка живе у ХХ ст. (Benjamin, 1969, p. 22). Аналогічно можна стверджувати й про кіно, яке з позиції минулого століття є «спостерігачем» за ХХІ ст., тобто на прикладі його метаморфоз та еволюції можна простежити перехід від індустріальної до цифрової культури. Варто погодитися з істориками кіно в тому, що воно тривалий час «опиралося» трансформаційним перетворенням у нові медіа, залишаючись складним у частині виробництва, відтворення, поширення та демонстрації, до моменту комп'ютеризації та переходу на цифрові технології. І все-таки це сталося: кінематограф видозмінився з індустріального мистецтва на електронне, а також на «телекультурну форму на стику мистецтва та

інформації» (Daly, 2008), тим самим перетворившись на цікавий та актуальний об'єкт аналізу медіаархеологів, кінознавців і тих, хто займається аудіовізуальними студіями, зокрема вивчає питання цифрової трансформації аудіовізуального ландшафту та його окремих екосистем (кіно, телебачення, відеоарт, комп'ютерні ігри, анімації тощо). При цьому необхідно розуміти, що цифрова трансформація екосистеми кінематографу безпосередньо вплинула і на візуальну та кіноестетику, що й досі є малодослідженим питанням у межах українських аудіовізуального та мистецтвознавчого дискурсів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наукова література, присвячена вивченню впливу цифрових технологій на кіномистецтво й тісно пов'язаної з ним індустрії, являє собою солідний масив дисертацій, монографій, статей, оглядів, рецензій, у яких висвітлено різносторонні аспекти цієї проблеми. З останніх досліджень і публікацій у цьому контексті потрібно відзначити працю А. Солідоро та Дж. Віскузі «Цифрова трансформація та інноваційна бізнес-модель у кіноіндустрії: приклад Movieday.it», у якій автори зазначають, що цифрові технології дозволяють трансформувати встановлені ринкові межі та бізнес-моделі кіноіндустрії, уможливаючи реконфігурацію концептуальних засад поширення кіноконтенту через кінотеатри, а також концепції кінотеатру як традиційного проєкційного простору та інституційного майданчика (Solidoro & Viscusi, 2020). Ч. Чен наголошує, що невпинна трансформація цифрового кіно та технологій ініціює еволюцію естетичних систем і категорій, що є показником художнього прогресу, а колаборація старих і нових технологій у синергії з оригінальною кіносистемою прискорили розвиток цифрової кінотехнології саме як естетичної моделі, що виходить за межі оригінальної системи з точки зору віртуальних образів, просторово-часових концепцій, наративних засад, зв'язків звуку й зображення, персонажів (Chen, 2022). Ї Нонг Тянь та Г. Дяо вважають, що з естетичної точки зору цифрове кіно демонтувало деякі теоретичні основи та важливі концепції традиційної кіноестетики стосовно онтології фільму, а зміни та прогрес

принципу створення цифрового кіно, аудіовізуальне середовище й характеристики медіа істотно вплинули на створення кіномистецтва та естетичні смаки аудиторії. Феномен цифрового антропоморфного фільму й імерсійний режим сприйняття мультимедійного звуку та зображення ідеально реалізують на сучасному етапі свободи й трансцендентності естетичного досвіду цифрового фільму, є важливим чинником розвитку та еволюції кіноестетики (Nong Tian & Diao, 2023). У праці «Кіновиробництво та відеоарт в цифрову еру» А. Торун акцентує на тому, що цифрові інструменти розширили не лише технічні можливості кінематографістів, а й наративні та естетичні межі. Конвергенція мистецтва, дизайну та оцифрування відкрила нову еру творчості, де технології органічно інтегруються з художніми концепціями, а перехід від аналогових до цифрових методів демократизував кіновиробництво, запропонувавши розширені можливості оповіді. Крім того, інтеграція штучного інтелекту посилила ці ефекти, змінивши наративи та естетику (Torun, 2024). Серед українських авторів також можна згадати кілька імен, які присвячували свої розвідки зазначеній проблематиці, приміром, статті І. Зубавіної (2008), І. Печеранського (2023) та ін. Однак це скоріше поодинокі спроби, тоді як комплексного аналізу впливу та ролі цифрових інновацій у трансформації естетично-художніх засад кінематографу й досі немає, що лише актуалізує цю наукову розвідку.

Мета статті — розглянути процес цифрової трансформації кінематографу як чинник формування нової візуальної естетики, здійснивши аналіз зарубіжного кінодискурсу початку XXI ст. Зазначена мета досягається шляхом вирішення таких завдань: з'ясування передумов й окреслення контексту комп'ютеризації та цифровізації кіногалузі, а також аналіз думок західних кінокритиків і режисерів, які на прикладі окремих кінотворів намагалися коментувати формування нової візуальної естетики як результат цифрової трансформації кінематографу.

Методологія дослідження. Це дослідження базується на холистичному підході, застосування якого передбачає розгляд позицій багатьох теоретиків кіно та критиків початку XXI ст. й

формування комплексного бачення ситуації. При цьому головний акцент зроблено на формуванні картини кіно в цифровому світі, що впливає з різних точок зору режисерів та експертів з приводу результатів впливу нових технологій на реформування засад кіномистецтва, наслідком чого є формування нової візуальної естетики. Врешті, це диктує звернення до дискурс-аналізу (методу дослідження змісту) рецензій, коментарів, оглядів тощо, пов'язаних з інноваційними підходами в кіноіндустрії. Спроба, за словами Л. Мановича, розкрити вплив нових медіа на кіноестетику, передбачає використання принципу техно(медіа)детермінізму, що характеризує зв'язки технологічних, стилістичних, програмних і соціокультурних процесів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Специфіку кінематографу завжди було доволі складно концептуалізувати. Д. Родовік у праці «Віртуальне життя фільму» описує «класичний період кіноестетики» як серію дебатів щодо ідентичності фільму, підкріплених аргументами з медіадискурсу (Rodowick, 2007, р. 9–24). Свого часу в цих дебатах брали участь вищезгаданий В. Беньямін, З. Кракауер та А. Базен, намагаючись з'ясувати відмінність кінематографу від інших видів мистецтв. Складність подібних дискусій була зумовлена гібридною природою кіно, синтезом звуків, мови та рухомих фотографічних зображень. На цьому також наполягали ранні відеохудожники на чолі з Намом Джун Пайком, переходові між кадрами фільму протиставляли, зокрема, електронні викривлення, зображення низької чіткості й потік відеозображень. Теоретик і критик Е. Таубін називає це «хибною сепарацією» (“false separation”), на чому також акцентували увагу адепти медіаарту, оскільки на той момент відео не могло конкурувати за технічними та художніми критеріями з авангардним фільмом (Taubin, 2007). Як наслідок, фетишизація вказаної різниці відеомітцями на етапі становлення напряму дозволила переорієнтувати аргументацію на онтологію медіума. Але в силу того, як відео зближувалося з фільмом, відмінність почала втрачати значення, у зв'язку із чим кінокритик М. Даргіс у 2005 р. писала про перейменування Нью-Йоркського відеофестивалю на Scanners та неохоче бажання

кінокритиків відзначити відмінність у застосуванні плівки й відео під час створення фільму (Dargis, 2005). У цьому ключі важливими та водночас суперечливими є думки теоретика кіно Дж. Белтона, який стверджував, що впровадження звуку, кольору та широкоекранного зображення, задіяння цифрових технологій на рівні візуальної репрезентації пройшло майже непомітно (без технічних знань аудиторії не зрозуміти, чи те, що вона дивиться, знято, оброблено, відредаговано та поширено в цифровому форматі), через що цифрову трансформацію кіно він називав «фальшивою революцією» (“A False Revolution”). Науковець стверджував, що цифровий інструментарій лише поліпшує функціонал та застерігав від будь-яких спроб конституювати на основі цифрових технологій нову естетику (Belton, 2002, p. 114).

І дійсно, упродовж певного часу ця думка Дж. Белтона мала вагу та чимало прихильників в авторитетних колах кінокритиків, які вважали, що на ранньому етапі цифрові технології використовувалися як інструмент для дешевшого створення фільмоподібних артоб’єктів. Базенівський ідеал тотального реалізму був перетворений на цьому етапі цифрового відео на ідеал тотального кінореалізму. Так, програмне забезпечення Magic Bullet, яке розроблене для надання цифровому відео більшої кінематографічності шляхом додавання зернистості та за допомогою інших способів погіршення зображення, найновіша та найкраща цифрова камера, редагування в останній версії Adobe Premier — все це не наділяє цифровий «фільм» очевидними перевагами. Але паралельно із цією точкою зору утверджувалася інша, відповідно до того, як швидко цифрове кіно почало розвивати незалежну естетику та стиль. Режисерка С. Аргі, яка у своєму фільмі “Gandhi at the Bat” (2006) відтворює вигаданий інцидент, коли М. Ганді відбиває м’яч за команду «Нью-Йорк Янкіз» у 1933 р. на стадіоні «Янкі», стверджує: «Початкова привабливість DV [цифрове відео] для багатьох режисерів полягала в його нижчій вартості виробництва, але за останні сім років воно перетворилося на формат, який пропонує естетичні можливості та засоби для технічних інновацій» (Argy, 2005, p. 97). Інший, відоміший режисер

Д. Бойл вважає, що цифрове відео краще транскрибує досвід XXI ст.: «Я маю на увазі, якщо є змога зібрати гроші, щоб відзняти щось на плівку, навіщо використовувати DV? Відповідь на це питання полягає в тому, як естетика цифрового відео імітує спосіб, за допомогою якого ми отримуємо інформацію в XXI столітті. Люди отримують зображення, що проєктуються на них через їхні мобільні телефони та комп’ютери — вони звикли до зернистого, пікселізованого вигляду» (Fear, 2005, p. 86).

Дж. Бойл наполягав на тому, що естетика цифрового кіно з’явилася ще до того, як кінотехнологія стала поширеною. Глядачі у своїх численних інтеракціях з комп’ютерними технологіями культурно та естетично розвиваються: піратські DVD-диски та вірусні відео, фільми Quicktime, блоги, рухомі значки, зображення мобільних телефонів формували в них репрезентативний естетичний досвід до масового поширення вебвідео і цифрових відеокамер. Чи означає це, що вказані форми не базуються на моделях аналогового кіно? Міркуючи над цим питанням, К. Дейлі розвиває окреслений свого часу Л. Мановичем у «Мові нових медіа» (2001) вектор дослідження, а саме, як логіка нових медіа впливає на кіно, і більше схиляється до ствердної відповіді на це питання. Окрім зернистості й піксельності цифрового відео, що важливо для сучасного досвіду користувача, воно має ще й інший аспект — є досконалішим і чіткішим порівняно до плівки, у зв’язку із чим для створення «кінематографічних артефактів» просто необхідні спеціальні методи та програмне забезпечення (Prince, 2004). Усе ж кіноплівка не має такої чіткості та глибини різкості як цифрове відео: так, вона спроможна відтворити деталі в яскраво освітлених місцях, де цифрове відео «вибухає», але останнє може бачити в тіні так, як не може плівка. Відео бракує зернистості, яку можна відновити за допомогою програмного забезпечення або експорту цифрового відео на плівку (Daly, 2008). Суголосною цій позиції є також думка режисера М. Манна, який, коментуючи нічні пейзажі у своєму фільмі «Співучасник» (2004), наголосив: «Ви бачите хмари в небі за чотири-п’ять миль. На плівці все було б

просто чорним» (Corliss, 2006, p. 70). Він стверджує, що фотореалістичне використання цифрових технологій, тобто відмова від погіршення якості зображення для копіювання зовнішнього вигляду плівки, швидко набуватиме популярності, адже надалі лише зростатиме кількість режисерів, які виростили з комп'ютерами та не мають «ностальгічної прихильності до фільму» (Corliss, 2006, p. 72).

Відштовхуючись від тези про монтаж як візуальну граматику кіно, варто відзначити, що комп'ютерне редагування зробило вирізання та вставки легкими й важливішими, тому первинною реакцією на цифровий монтаж є естетика MTV (швидка зміна кадрів у ритмі поп-пісень у музичних кліпах), розвиток і популярність якої простежується на прикладі бойовиків з крупним бюджетом (Dickinson, 2001). Ці фільми з кліповим монтажем внесли деякі корективи в стилістику: естетичний і стилістичний режими схожі на ті, у яких працювали, приміром, С. Ейзенштейн і Д. Гріффіт, просто дещо прискорені. У зв'язку з цим, К. Дейлі пише про трансгресивну естетику, детерміновану цифровими технологіями, і сутність якої становить не-вирізання. Індексальність реального часу, тобто його безпосередня фізична та екзистенціальна кореляція із часом у кадрі, може стати заміною автентичного зв'язку, оскільки із цифровими та комп'ютерними технологіями індексність аналогового зображення втрачається, світло більше не залишає прямого відбитка на плівці, а інформація натомість кодується (Daly, 2008). Так, найбільш показовим прикладом подібної естетики є «Російський ковчег» (2003) — 87-хвилинна кінострічка, яка, по суті, є безперервним кадром, відзнятим режисером О. Сокуровим не в ручному, реалістичному стилі, а з допомогою цифрового зображення у зв'язку з «ною здатністю передавати час єдиним безперервним потоком» (Martin, 2008). Слідом за А. Базеном, який в «Онтології фотографічного образу» не приховував захоплення об'єктивністю машини, завдяки чому «вперше образ світу формується автоматично, без творчого втручання людини» (Bazin, 1971, p. 15), О. Сокуров теж посилається на автономію камери. Однак допоки, за словами П. Метьюза, «окремі режисери розрізали

безперервну повноту реального, накладаючи на нього стиль і значення» (Matthews, 1999), ці спроби нагадували нездоланий квест. Схожим чином Ш. Кьюбітт пояснює концепцію, згідно з якою чистота й правдивість пікселя анігілюються розрізом, який ініціює «предестинацію»: монтаж розділяє елементи апарата так, що суб'єкт (я) здатен оволодіти камерою-проектором як об'єктом (Cubitt, 2004, p. 67). За цією логікою змонтований кадр виступає формою контролю та зв'язку режисера з машиною, тоді як немонтаж звільняє камеру та може допомогти втілити бачення А. Базена щодо об'єктивної машини, де упередження кінорежисера зведені до мінімуму. Повертаючись до О. Сокурова, потрібно наголосити, що попри ретельно зрежисований дальній план йому були непідконтрольні всі фактори, а за умови того, що архітектура Ермітажу забезпечувала власну мізансцену та індексальний зв'язок, глядачі вільно блукали довгим кадром, так, як їм заманеться, і це, власне, заклало підвалини альтернативного стилю в кінематографі з меншим контролем і більшою інтерактивністю.

Спочатку Ж. Дельоз на прикладі «Хроніки одного кохання» М. Антоніоні (1950) називає автономію камери «стилістичним тропом» (Deleuze, 1989), а згодом Л. Манович пише про перетворення комп'ютера з аналітичної машини на «ткацький верстат Жаккара — медіасинтезатор і маніпулятор» (Manovich, 2001, p. 26), тим самим підводячи до ідеї звільнення камери від суворох нарративних норм завдяки її альянсу з комп'ютером. Режисери-новатори, опанувавши нові цифрові технології, закладають підвалини для трактування естетики через алгоритм, початковий набір умов, структурований автором, але відтворюваний без нагляду. Деякі прогресивні режисери експериментували з незалежністю комп'ютера / камери, відкриваючи нові можливості для мізансцени, мінімізуючи суб'єктивність автора та досліджуючи алгоритмічні й архітектурні форми. Приміром, іранський режисер А. Кіаростамі експериментує з мобільною неконтрольованою камерою у фільмі «Десять» (2002), де мізансценою та рухом камери керують техніка автомобіля та рух Тегерана, а не режисер чи оператор. Як зазначав А. Мант у статті «Цифровий Кіаростамі», кадри об'єднуються відповідно до

чіткої моделі повторення та варіації як знімків камери в межах десяти «модулів», так і між модулями (Munt, 2006). Естетична та стилістична грайливість досягається завдяки простоті й відносно низькій вартості цифрових технологій, які сприяють експериментам і новим комбінаціям антропологічно-машинної інтеракції. Одним із таких експериментів можна вважати роботу відомого данського режисера Л. фон Трієра з новою системою камер під назвою "Automavision", яка, до речі, отримує нагороду за операторську роботу у фільмі «Найголовніший бос» (2006). Комп'ютерний алгоритм рандомно змінює нахил, панорамування, фокусну відстань і/або позиціонування камери та запис звуку, у результаті чого отримуємо, за словами Л. Фелперін, «багато невпорядкованих композицій, іноді з головами суб'єктів унизу або збоку екрана» (Felperin, 2006), що створює комічну та дисонуючу з контекстом атмосферу. Експериментування Л. фон Трієра зводиться до автоматизації тих аспектів стилю, які характерно ідентифікують автора, що, відповідно, передбачає трансформацію ідеї та естетики авторського кіно. Так, комп'ютеризована рандомність Automavision забезпечує більшу автономію машини, оскільки позбавляє режисера права диктувати, куди ми дивимося, і надає повноваження алгоритму. Незважаючи на те, що ці фільми відомих режисерів не є мейнстрімом, однак вони вказують на потенціал використання камери як співавтора та співрежисера, що неможливо у випадку кінокамери, де взаємозв'язок за допомогою, наприклад, довжини бобіни, розміру та неможливості програмування був взаємозв'язком контролю між режисером і камерою (Daly, 2008).

Якщо традиційна граматики фільму базується на переходах між повністю сформованими фотографічними об'єктами (кадрами) та маніпуляціях з ними (монтаж), то, як стверджує Дж. Янгблад, «в електронному кінокадр — це не об'єкт, а часовий сегмент» (Shaw & Weibel, 2003, p. 156), який не потребує переходу шляхом транспозиції / зіставлення. На комп'ютері можна тримати відкритим більше одного вікна, виконувати багато завдань і слідувати складному порядку, не зумовленому каузальністю. За допомогою

комп'ютерного редагування нові режими монтажу стали зручнішими й за цих умов легше виконувати маніпуляції в межах кадру. Раніше розділений екран та зворотна проекція ускладнювали ці процеси й залишилися «спецефектами» або трюками на відміну від органічного стилю. Те, що прийнято нині називати естетикою веббраузера, або ж вебестетикою (Web Browser Aesthetic, Web Aesthetics), залежить від програмного забезпечення нелінійного монтажу та глядацького досвіду в контексті цифрової аудіовізуальної культури (Hinterwaldner & Hönigsberg, 2021). Власне, Ж. Дельоз описував цей спосіб перегляду як змінну функцію екрану, коли «зображення постійно розрізається на інше зображення, друкується крізь видиму сітку, ковзає поверх інших зображень у «невпинному потоці повідомлень» і сам кадр схожий не на око, а на перевантажений мозок, який нескінченно поглинає інформацію» (Deleuze, 1989, p. 267). Зрештою когнітивна робота, ініційована цією формою, меншою мірою передбачає візуальний досвід (показати та репрезентувати), а більшою мислинневій досвід, пов'язаний з переданням інформації. А. Гелловей у зв'язку із цим міркує про послаблення монтажу як стилю-гегемона та паралельно обговорює збільшення використання альтернативних типів монтажу, які він називає «пролептичним» монтажем, де, приміром, фактичний екран розділений на квадранти (Galloway, 2007). Зпоміж іншого, йдеться про фільм «Часовий код» М. Фіггіса, де зйомки відбуваються в режимі real time в чотирьох місцях, і фільм транслює кожен такий субфільм одночасно на екрані, розділеному на чотири квадранти. Звук переходить між квадрантами, певною мірою спрямовуючи увагу глядача з однієї історії на іншу, що засвідчує про вихід цієї форми кіно за межі базенівської концепції «особистого вибору».

Пролептичний монтаж конституює інтерактивну естетику кіно, а ще новий досвід імерсії та дієгетичної темпоральності, коли глядач має щомиті вирішувати, куди дивитися й що чути. Якщо, за словами Т. Доув, у фільмі монтаж переміщує в часі, то інтерактивний досвід містить певний розрив (Shaw & Weibel, 2003, p. 236). Неможливо бути повністю залученим до одного екрану, адже увага дрейфує та переключається

на інші, у зв'язку із чим, розум змушений створювати когнітивні мізансцени, що імітує наш досвід роботи з новими медіа та особливо відеоіграми, де екран також розділений на секції або передбачає накладення з різними одночасними точками зору чи інформацією. Примітно, що Л. Манович таку естетику багатівіконного кіно називає макрокіно (*aesthetic of multi-window cinema as macro-cinema*), апелюючи до плюралізму культурних форм у межах цього формату (Manovich, 2005). А. Галловей теж вважає цей стиль кращим за монтаж у часі, особливо для розуміння функціонування сучасного середовища «синхронних, різноматичних інформаційних мереж», яке він серед іншого називає «дистрибутивною мережею як естетичною конструкцією» (Galloway, 2007). Щоб відобразити пошук, гіпертекст і вікна сучасного аудіовізуального середовища, креативні кінематографісти розробили нові режими синтезу рухомих зображень, звуку, графіки та тексту. Пролептичний монтаж уможлиблює гібридну функцію екрану, поєднуючи кіноекран з інтерфейсом комп'ютера.

Тотальне впровадження цифрових посередників (*digital intermediary*) в аудіовізуальному ландшафті безпосередньо стосується також кінематографу, адже за їхньою допомогою оцифровується будь-який запис і потім здійснюються різні маніпуляції зображеннями на комп'ютері, що передбачають зміну кольору та інших характеристик зображення. На початку нового XXI ст. той же Л. Манович помітив, що ці посередники найчастіше використовуються для нетрадиційних спецефектів, компонування всередині кадру і під час монтажу між кадрами. Так, компонування дозволяє поєднати анімацію з живою дією, з легкістю схоплювати цю дію, розбирати й рекомбінувати, створюючи гібридне рухоме зображення (Manovich, 2001, р. 136–160). Дематеріалізація камери, яка перестає співіснувати просторово й темпорально зі світом, детермінує нові естетичні стилі, які завдяки гібридності цифрових зображень виходять за межі кіновізуальності. Приміром, режисер Д. Фінчер вдається до фотограмметрії, щоб записувати та маніпулювати простором. Власне, сам метод був розроблений у Франції в XIX ст. для створення топографічних карт, а техніка передбачає накладання кількох фотографій одна на одну для

створення тривимірного фотографічного зображення, яким можна маніпулювати, поєднуючи зі згенерованими на комп'ютері зображеннями, а ще віртуально масштабувати та створювати різні ракурси в гібридному просторі (Dussere, 2006). Цікаво, що П. Дебевек, будучи аспірантом, ще в 1997 р. вперше в Каліфорнійському університеті в Берклі застосував метод фотограмметрії для створення короткометражного фільму "Campanile", який надихнув Дж. Гаеду на вдосконалення техніки для «Матриці» (1999), на використанні моделювання та рендерингу на основі зображень під час проєктування рухів акторів (Manovich, 2006).

Таким чином, з одного 3D-зображення створюють незліченну кількість зображень з різних точок зору (саме це мав на увазі Е. Кушо, трактував його як «зображення в силі зображення» (Couchot, 1984)). Завдяки цьому, за словами Е. Дуссере, у кінострічці «Бійцівський клуб» різниця між кінематографією та мізансценою повністю зникає (Dussere, 2006). Використання фотограмметрії чітко демонструє розмиття дизайну відеоігор й ракурсів, інтерфейсу користувача комп'ютера та традиційних кінематографічних форм. На прикладі деяких більш стилізованих азіатських кінофільмів початку XXI ст. помітно синтез елементів аніме та відеоігор із живою дією («Будинок літаючих кинджалів» (2004), «Герой» (2002), «Кунг-фу» (2004) та ін.). Завдяки тому, що ці кінофільми використовують ракурси та засоби руху у віртуальному чи гібридному просторі, характерні для відеоігор, персонажі та об'єкти можуть порушувати правила гравітації або ж традиційну перспективу об'єктиву камери. Так, викривлення реальності завдяки цифровим ефектам і використанню техніки бічного прокручування, як стверджує фахівець з азіатського кіно І. Бурума, роблять стрічки корейського режисера Пак Чан Ук (як-от «Олдбой» (2003) та «Співчуття пані Помсті» (2005)) схожими на комп'ютерні ігри (Buruma, 2006). У такий спосіб цей стиль демонструє нову візуальну естетику, радикально відмінну від класичного кіностилю, разом з тим, «реалістична» логіка фільмів, на думку Д. Родовіка, зрештою перетворюється на парадигму CGI (зображення, згенеровані комп'ютером) (Rodowick, 2007, р. 104–105).

Технологічний поступ сприяв здешевленню цифрової анімації, яка вийшла за межі великих проєктів Disney / Pixar і DreamWorks. Так, режисер Р. Лінклейтер використав ротоскопіювання у фільмах «Життя наяву» (2001) та «Затьмарення» (2006), а аніматор Б. Сабістон розробив процес, який дозволив швидко анімувати цифрове відео із живими акторами на персональному комп'ютері Macintosh, а не за допомогою професійної мережі мейнфреймів (Minor, 2004). Для «Затьмарення» створюються зображення зі зміною кольору та форми з артефактами живої дії. Комп'ютерний алгоритм керує кольорами й формами, що обертаються. Це надзвичайно добре вписується в історію з наркозалежними, які мають марення та проблеми з розрізненням реального й нереального. Невипадково теоретик кіно К. Майнор назвав ротоскопію «психоделічним пейзажем мрій» і «шлюбом між високими та низькими технологіями» (Minor, 2004), а Р. Ла Франко, описуючи застосування ротоскопії в «Затьмаренні», називає анімацію не окремим жанром, а ще одним способом розповідати історії по-іншому (La Franco, 2006). Зрештою невпинні процеси гібридизації та віртуалізації перетворюють естетику на стилістичний вибір, який можна використовувати в різних жанрах. Прикладами тут можуть бути документальний фільм «Чикаго 10», який поєднав історичні кадри з анімацією, щоб розповісти історію про Національний з'їзд Демократичної партії 1968 р., або номінант на премію «Оскар» 2008 р. «Вальс із Баширом», де під час створення документальної стрічки про пам'ять травми, А. Фолман з командою змішали телеобрази, чисту анімацію та анімацію з відеоінтерв'ю.

Висновки. Отже, підсумовуючи вищезазначене, слід наголосити, що комп'ютеризація вплинула на появу нових жанрово-тематичних утворень у межах кінематографу, породивши нові структури репрезентації, новий контент та ініціювала переосмислення ролі кіномистецтва в суспільстві. Цифрові й комп'ютерні технології звільнили кіно від необхідності певних естетичних і стилістичних тропів та мов, притаманних традиційному кіновиробництву. Оскільки кожен фільм стає цифровим, то на кіноестетику сильно впливають автоматизми, вбудовані

в цифровий інструментарій, та комп'ютерне програмне забезпечення. Етичний та духовний вибір глибокого фокуса, тривалої зйомки й запозичення концепту «неакторів» з теорії А. Базена є типовим стилістичним вибором для технологій цифрового кіно. Монтаж та індексність теж здебільшого сприймаються як вибір, а не зумовлені форматом обмеження. Комп'ютеризація камери перетворює її на співтворця і співрежисера, тим самим диктуючи нову логіку бачення мізансцени й природи авторства. Її (тобто камери) подальша дематеріалізація детермінує розвиток естетичних стилів, які завдяки гібридності цифрових зображень виходять за межі кіновізуальності й реалізму. Композиція кадру, завдяки оптимізації та більшому поширенню, змінює індексну природу кіно й дозволяє створювати гібридні візуальні форми та естетику, більш схожі за характеристиками на візуальність відеоігор і графічних романів, ніж на фотографію. Сінема 3.0 активно експериментує з новими впливами та жанровою гібридністю, що забезпечується легкістю маніпулювання цифровою формою. Тотальне впровадження цифрових посередників в аудіовізуальному ландшафті та кінематографі початку ХХІ ст., за допомогою яких оцифровується запис і потім здійснюються різні маніпуляції зображеннями на комп'ютері, закладає підмурок для активізації процесів гібридизації та віртуалізації надалі, що перетворюють кіноестетику на стилістичний вибір у різних жанрах.

Перспектива подальшого вивчення розглянутої проблеми вбачається в поглибленні аналізу трансформації кінематографу в цифрову та постцифрову епоху саме крізь призму постнекласичної теорії кіно. Пропонується на цьому тлі розглянути аргумент про «смерть кіно», що активізував жваві дискусії в колі західних кінокритиків й експертів, які також обговорюють діалектику критики цього аргументу. Важливо зрозуміти та обґрунтувати, чому саме кінематограф не зник в епоху цифрових технологій і все ще існує як живий вид мистецтва. Проте вплив і труднощі, з якими зіткнеться кінематограф у результаті цифрових змін наступних років та десятиліть, є дійсно величезними, а тому аргумент про «смерть кіно» справді відображає певний

аспект кризи, з якою стикається ця аудіовізуальна екосистема на сучасному етапі. Також перспективним напрямом подальших досліджень є змістовні трансформації фільмів (ціннісні орієнтації кіновидовища), заради яких відбуваються

ці зміни, взаємовідносини / залежність між авторським задумом (кінематографом загалом), майстерністю режисера й глядацькими смаками, зміщення ролей між цими учасниками кінопроцесу на сучасному етапі тощо.

Список посилань

- Зубавіна, І. Б. (2008). Метаморфози статусу реального в кінематографі доби цифрових технологій. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки*, 1, 205–219.
- Печеранський, І. П. (2023). Конвергенція технологій і творчих рішень під час створення візуального образу в кіноіндустрії: аналіз екосистемних зв'язків. *Культурологічна думка*, 24, 36–45.
- Argy, S. (2005, May). The Evolving Process of Taking Dv to Film. *American Cinematographer*, 94–97.
- Bazin, A. (1971). The Ontology of the Photographic Image. In H. Gray (Compiler, Translator), *What Is Cinema?* (Vol. 2, pp. 9–16). University of California Press.
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution. *Jstor*, 100, 99–114.
- Benjamin, W. (1969). *Illuminations*. Schocken Books.
- Buruma, I. (2006, April 9). Mr. Vengeance. *The New York Times Magazine*, 34–39.
- Chen, Ch. (2022). New Aesthetic Characteristics Emerging in the Digital Cinema Era. *International Journal of Education and Humanities*, 2 (1). <https://doi.org/10.54097/ijeh.v2i1.224>
- Corliss, R. (2006, March 12). Can This Man Save the Movies? (Again?). *Time*, 20, 66–72.
- Couchot, E. (1984). Image Puissance Image. *Revue d'esthétique*, 7, 123–133.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. MIT Press.
- Daly, K. M. (2008). *Cinema 3.0: How digital and computer technologies are changing cinema* [Doctor's thesis, Columbia University]. Columbia University ProQuest Dissertations & Theses. <https://www.proquest.com/openview/5b7659c886fce62954aadbe70f2fab63/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Dargis, M. (2005, July 27). From Sex to Politics, All Captured on Video. *The New York Times*, July 27, sec. Arts/Cultural Desk: E1.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1985).
- Dickinson, K. (2001). Pop, Speed and The “Mtv Aesthetic” In Recent Teen Films. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, 12. <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2001/june-2001/dickinson.pdf>
- Dussere, E. (2006). Out of the Past, into the Supermarket: Consuming Film Noir. *Film Quarterly*, 60 (1), 16–27. <https://doi.org/10.1525/fq.2006.60.1.16>
- Fear, D. (2005). In the Money: The Always Surprising Danny Boyle Cashes in His Chips to Direct Millions, an Intelligent Kid's Flick. *MovieMaker*, 84–86.
- Felperin, L. (2006, September 25). The Boss of It All. Review. *Variety*. <https://variety.com/2006/film/reviews/the-boss-of-it-all-1200513071/>
- Galloway, A. (2007, April 21). *Keynote Address* [Conference presentation]. Critical Themes in Media Studies, 7th Annual Conference. New School University, New York, NY.
- Hinterwaldner, I., & Hönigsberg, D. (2021). Browser art: navigating with style. *International journal for digital art history*, 8, 39–54.
- La Franco, R. (2006, 1 March). Trouble in Toontown: Director Richard Linklater Has a Mind-Blowing Vision for a New Keanu Reeves Movie, a Scanner Darkly. Making It a Reality — That's Another Story. *Wired*, 128–132.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Manovich, L. (2005). *Softcinema: Ambient Narrative*. Elmcip. <https://elmcip.net/creative-work/soft-cinema-ambient-narrative>
- Manovich, L. (2006). Image Future. *Animation*, 1 (1), 25–44.
- Martin, A. (2008). Digital Literacy and the “Digital Society”. In C. Lankshear, & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies, and Practices* (pp. 151–176). Peter Lang.
- Matthews, P. (1999). The Innovators 1950–1960: Divining the Real. *Sight & Sound*. <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/176>
- Minor, K. (2004, September). Coloring inside the Lines: Digital Animation Comes of Age. *The independent*, 47–49.
- Munt, A. (2006). Digital Kiarostami and the Open Screenplay. *Scan: Journal of Media Arts Culture*, 3 (2). http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=74

- Nong Tian Y., & Diao, G. (2023, May 18). *Research and analysis of the development of news film and television based on the integrated media environment* [Conference presentation abstract]. SHS Web of Conferences, 167, 02014. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202316702014>
- Prince, St. (2004). The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*, 57 (3), 24–33.
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press.
- Shaw, J., & Weibel P. (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. *Electronic Culture*. Cambridge, Mass. MIT.
- Solidoro, A., & Viscusi, G. (2020). Digital transformation and business model innovation in the film industry: the case of Movieday.it. In J. Strandgaard Pedersen, B. Slavich, M. Khaire (Ed.), *Technology and creativity: production, mediation and evaluation in the digital age*. (pp. 239–265). Palgrave Macmillan.
- Taubin, A. (2007, March 10). Panel talk. *Jonas Mekas Exhibit: The beauty of friends being together*. P.S.1, Queens, NY. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4878>
- Torun, A. (2024). Filmmaking and Video Art in the Digital Era. In Gülce Dölkeleş (Ed.), *Impact of Contemporary Technology on Art and Design*. (pp. 237–260). IGI Global.

References

- Zubavina, I. B. (2008). Metamorphosis of the status of the real in the cinema of the digital age. *Aktualni problemy mystetskoï praktyky i mystetstvoznavchoï nauky*, 1, 205–219. [In Ukrainian].
- Pecheranskyi, I. P. (2023). The convergence of technologies and creative solutions in the creation of a visual image in the film industry: an analysis of ecosystem links. *Kulturolohichna dumka*, 24, 36–45. [In Ukrainian].
- Argy, S. (2005, May). The Evolving Process of Taking Dv to Film. *American Cinematographer*, 94–97. [In English].
- Bazin, A. (1971). The Ontology of the Photographic Image. In H. Gray (Compiler, Translator), *What Is Cinema?* (Vol. 2, pp. 9–16). University of California Press. [In English].
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution. *Jstor*, 100, 99–114. [In English].
- Benjamin, W. (1969). *Illuminations*. Schocken Books. [In English].
- Buruma, I. (2006, April 9). Mr. Vengeance. *The New York Times Magazine*, 34–39. [In English].
- Chen, Ch. (2022). New Aesthetic Characteristics Emerging in the Digital Cinema Era. *International Journal of Education and Humanities*, 2 (1). <https://doi.org/10.54097/ijeh.v2i1.224>. [In English].
- Corliss, R. (2006, March 12). Can This Man Save the Movies? (Again?). *Time*, 20, 66–72. [In English].
- Couchot, E. (1984). Image Puissance Image. *Revue d'esthétique*, 7, 123–133. [In English].
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. MIT Press. [In English].
- Daly, K. M. (2008). *Cinema 3.0: How digital and computer technologies are changing cinema* [Doctor's thesis, Columbia University]. Columbia University ProQuest Dissertations & Theses. <https://www.proquest.com/openview/5b7659c886f6e62954aadbe70f2fab63/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>. [In English].
- Dargis, M. (2005, July 27). From Sex to Politics, All Captured on Video. *The New York Times*, July 27, sec. Arts/Cultural Desk: E1. [In English].
- Deleuze, G. (1989). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1985). [In English].
- Dickinson, K. (2001). Pop, Speed and the “Mtv Aesthetic” in Recent Teen Films. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, 12. <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2001/june-2001/dickinson.pdf>. [In English].
- Dussere, E. (2006). Out of the Past, into the Supermarket: Consuming Film Noir. *Film Quarterly*, 60 (1), 16–27. <https://doi.org/10.1525/fq.2006.60.1.16>. [In English].
- Fear, D. (2005). In the Money: The Always Surprising Danny Boyle Cashes in His Chips to Direct Millions, an Intelligent Kid's Flick. *MovieMaker*, 84–86. [In English].
- Felperin, L. (2006, September 25). The Boss of It All. Review. *Variety*. <https://variety.com/2006/film/reviews/the-boss-of-it-all-1200513071/>. [In English].
- Galloway, A. (2007, April 21). *Keynote Address* [Conference presentation]. Critical Themes in Media Studies, 7th Annual Conference. New School University, New York, NY. [In English].
- Hinterwaldner, I., & Hönigsberg, D. (2021). Browser art: navigating with style. *International journal for digital art history*, 8, 39–54. [In English].
- La Franco, R. (2006, 1 March). Trouble in Toontown: Director Richard Linklater Has a Mind-Blowing Vision for a New Keanu Reeves Movie, a Scanner Darkly. Making It a Reality — That's Another Story. *Wired*, 128–132. [In English].
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Manovich, L. (2005). *Softcinema: Ambient Narrative*. Elmcip. <https://elmcip.net/creative-work/soft-cinema-ambient-narrative>. [In English].
- Manovich, L. (2006). Image Future. *Animation*, 1 (1), 25–44. [In English].
- Martin, A. (2008). Digital Literacy and the “Digital Society”. In C. Lankshear, & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies, and Practices* (pp. 151–176). Peter Lang. [In English].
- Matthews, P. (1999). The Innovators 1950–1960: Divining the Real. *Sight & Sound*. <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/176>. [In English].
- Minor, K. (2004, September). Coloring inside the Lines: Digital Animation Comes of Age. *The independent*, 47–49. [In English].
- Munt, A. (2006). Digital Kiarostami and the Open Screenplay. *Scan: Journal of Media Arts Culture*, 3 (2). http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=74. [In English].
- Nong Tian Y., & Diao, G. (2023, May 18). *Research and analysis of the development of news film and television based on the integrated media environment* [Conference presentation abstract]. SHS Web of Conferences, 167, 02014. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202316702014>. [In English].
- Prince, St. (2004). The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era. *Film Quarterly*, 57 (3), 24–33. [In English].
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press. [In English].
- Shaw, J., & Weibel P. (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. *Electronic Culture*. Cambridge, Mass. MIT. [In English].
- Solidoro, A., & Viscusi, G. (2020). Digital transformation and business model innovation in the film industry: the case of Movieday.it. In J. Strandgaard Pedersen, B. Slavich, M. Khairi (Ed.), *Technology and creativity: production, mediation and evaluation in the digital age*. (pp. 239–265). Palgrave Macmillan. [In English].
- Taubin, A. (2007, March 10). Panel talk. *Jonas Mekas Exhibit: The beauty of friends being together*. P.S.1, Queens, NY. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4878>. [In English].
- Torun, A. (2024). Filmmaking and Video Art in the Digital Era. In Gülce Dölkeleş (Ed.), *Impact of Contemporary Technology on Art and Design*. (pp. 237–260). IGI Global. [In English].

Надійшла до редколегії 06.10.2024

І. П. Печеранський

доктор філософських наук, професор, професор кафедри філософії та педагогіки, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна

I. Pecheranskyi

Doctor of Philosophical Sciences, Professor, Professor of the Department of Philosophy and Pedagogy, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine