

**УДК 7.01**

## **СЕМАНТИКА ИГРОВОГО КИНО В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ**

Курова Е.Г.

Доцент кафедры «Гуманитарные дисциплины»

Институт гуманитарных технологий

ЧОУ ВО ЮУ (ИУБиП)

[Lady.kurova@yandex.ru](mailto:Lady.kurova@yandex.ru)

Аннотация. В статье рассматриваются возможности цифрового кино в плане построения значений и смыслов, из которых режиссёр формирует содержательную составляющую игрового кино.

Ключевые слова: кино, цифровое кино, семиотика, семантика, цифровая эпоха, кинематограф.

## **THE SEMANTICS OF FEATURE FILMS IN THE DIGITAL ERA**

Kurova E.G.

Annotation. The article considers the possibilities of digital cinema in terms of constructing meanings and meanings, from which the Director forms a meaningful component of feature films.

Key words: cinema, digital cinema, semiotics, semantics, digital epoch, cinema.

Современные технологии в кинематографе видоизменяют язык киноискусства, создавая новые способы формирования образов и модернизируя художественные приёмы, ставшие классическими. К таковым технологиям в киноиндустрии, именуемым «революционными» относится цифровизация кино, которая охватывает несколько технологических процессов кинопроизводства: съёмку на цифровую камеру, редактирование и монтаж отснятого материала на компьютерах высокой мощности и демонстрации цифровых фильмов с жёстких и оптических дисков при помощи цифрового кинопроектора. На современном этапе развития кинематографа стало возможно производить полностью цифровое кино, метод цифровизации используется не только как средство создания фантастических или иллюзорных образов, виртуальных миров и симулякров,

но также успешно рекомендует себя и как способ обработки изображения в целом, преобразования и создания звука, способ трансляции фильма.

По авторитетному мнению теоретика кино первой половины XX века Б. Балаша, новые технологические средства влекут за собой и новый язык кино, знаменуют собой каждый раз новый этап в развитии кинематографа: «Техническое изобретение несёт идею нового искусства» [1]. Так, например, изобретение звукового кино выдвинуло киноискусство на новый уровень развития, расширило, и, одновременно, по мысли Балаша, сузило возможности кино (в частности, уменьшилась потребность в крайне выразительной актёрской игре и тщательной мимике, которую частично заменила актёрская речь) [2].

Изначально цифровизация на первых этапах её использования в кино касалась отдельных элементов и сцен фантастического характера. Так, Дж. Лукас впервые применил цифровые технологии в объёме завершённого процесса кинопроизводства (съёмка, монтаж и распространение) в фильме фантастического жанра «Звездные войны: эпизод II» (2002). Изначально, идеи Дж. Лукаса были встречены с большим скепсисом [3], но с течением времени доказали свою жизнеспособность. До появления второго эпизода «Звёздных войн» цифровизация касалась только отдельных образов фильмов и не затрагивала фильм в целом. Переход к цифровому кино оказался неизбежен не только с точки зрения потребностей массового зрителя в фантастических фильмах и боевиках, но во многом был обусловлен техническими и экономическими причинами. Цифровые технологии достаточно удобны, экологичны, значительно сокращают съёмочный и производственный процесс, позволяют сохранить фильм в первоизданном качестве и значительно удешевляют затраты на создание фильма [4].

Цифровизация затрагивает самые, на первый взгляд, далёкие от технологических новшеств элементы сцен фильма, например, фон, которым в доцифровом кинематографе могут служить вполне реалистичные декорации, как-то природа, комната или улица. Для съёмки теперь необязательно искать

специальные декорации, выезжать в особенную местность или ждать определённого времени года – это «устаревшие» приёмы, которые могут обходиться и достаточно дорого создателям кинокартин. Существует более дешёвый способ – это создать нужный фон посредством цифровых технологий. Уже существуют и пользуются огромной популярностью фильмы, снятые буквально «в пустоте» на голубом или зелёном фоне помещений. Например, фильм режиссёра База Лурманна «Великий Гэтсби» (2013) снят по мотивам романа реалистического толка, сохраняет основной ход сюжетной линии и отражает острую социальную проблематику романа. Но, вследствие декоративности, гротесконности, контрастов, созданных благодаря цифровым технологиям, фильм погружает зрителя в уже близкую и знакомую ему среду обитания – среду виртуальной реальности, изображения, возникшего целиком и полностью посредством цифровых технологий.

Цифровое симуляционное изображение – это уже нечто другое, чем съёмки, вернее, и не съёмки совсем, а продукт цифрового производства, который создаётся постфактум актёрской игры и дублей. Актёры фильмов Дж. Лукаса восторженно относились к старым добрым съёмкам в интерьере и с массовой, а частые съёмки, предполагающие дополнительное цифровое оформление пространства и последующее введение несуществующих персонажей, требовали значительной собранности, концентрации, сил и фантазии. Соответственно, речь уже идёт о преобразовании актёрской игры, актёрского мастерства и выразительного движения. Теперь предъявляются новые требования к актёрскому мастерству – умение играть роль независимо от отсутствия должных по сценарию декораций и персонажей. Актёрам приходится выполнять титаническую работу по «домысливанию» интерьера и даже собеседников, то есть процесс фантазирования актёра достигает высшей точки. Может быть, поэтому, хотя это не единственная причина, в современных фильмах возникает множество претензий к актёрской игре у заядлых театралов и киноведа. В принципе актёрская игра уже всё больше

отходит на второй план с точки зрения оценок и всё реже становится объектом критики, а фильм всё чаще рассматривается с позиций «интересный – неинтересный», «зацепивший» или нет. С другой стороны, так как цифровая камера может работать очень долго и её не надо заправлять киноплёнкой, то актёры могут не отвлекаться от актёрской игры [3], что может способствовать снижению стресса на площадке и экономит время.

По своей семантической составляющей цифровое кино всё больше замыкается на систему значений, заданных режиссёром, ведь теперь режиссёр может создавать любые образы. В плане возможностей воплощения художественного образа современные режиссёры обладают такой свободой в выборе возможностей, которую не знала вся история мирового искусства. У цифровых технологий гораздо больше возможностей в создании образа, чем у карандаша, пианино или движений танцовщика: цифровые технологии гораздо в меньшей степени ограничены материалом предшествующих им технологических средств.

Так как режиссёр все больше располагает пространством фильма, которое значительно виртуализируется (в зависимости от предпочтений режиссёра), то возможность «киноляпов» и «фильмического» («третьего смысла», по Барту) [5], выхваченных зрителем из ряда сменяющихся кадров, значительно снижается. Актёры не так уж и взаимодействуют с той реальностью, которая только будет сконструирована, и «фильмическое» схватывается гораздо хуже, когда для него значительно меньше условий. Но все мы чувствуем разницу в восприятии цифрового и нецифрового кинематографа, за исключением разве что тех случаев, где цифровизация – это просто способ улучшить качество трансляции и хранения. Симулякры, в отличие от снятых актёров и натуральных съёмок, не отсылают к реальности, и для режиссёров оказывается практически невыполнимой задачей согласовывать снятый и воссозданный контент таким образом, чтобы не возникало чувство резкого контраста и чёткой грани между двумя мирами – цифровым и нецифровым. Здесь уже можно говорить о художественной

мифологизации не с точки зрения иносказания и аналогий [6], а с точки зрения изобразительного приёма, располагающего максимумом средств. Благодаря цифровым технологиям, процессы мифологизации личности посредством масс-медиа [6] достигают своей эпохальной точки и провоцируют тоску по «старому доброму кинематографу» у тех зрителей, которые застали фильмы целиком и полностью снятые на плёнку. Отсюда и рост популярности нецифрового кино среди немолодого поколения и регулярный возврат к просмотру старых кинолент.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Балаш, Б. Дух фильма. — М.: Гослитиздат, 1935. — 198 с. [Электронный ресурс] // [http://biblioteka.teatr-obraz.ru/files/file/Teoriya\\_kino/Balash\\_duh\\_filma.doc](http://biblioteka.teatr-obraz.ru/files/file/Teoriya_kino/Balash_duh_filma.doc) (Дата обращения – 23.05.2018).
2. Балаш, Б. Кино: становление и сущность нового искусства — М.: Прогресс, 1968. — 328 с. [Электронный ресурс] // <http://userdocs.ru/kultura/12791/index.html> (Дата обращения – 23.05.2018).
3. Джедаи в голубом: киноэффекты// Популярная механика. - №6. – Июнь 2004.[Электронный ресурс] // <https://www.popmech.ru/technologies/8501-dzhedai-v-golubom-kinoeffekty/#part2> (Дата обращения – 17.02.2019 г.)
4. Эшер, С. Цифровая революция в кинематографе [Электронный ресурс]// <https://thephilanews.com/RU/the-digital-revolution-in-filmmaking-39350.htm> (дата обращения -17.02.2019 г.)
5. Барт, Р. Третий смысл. Исследовательские заметки о нескольких фотограммах С.М. Эйзенштейна [Электронный ресурс]// <http://kinoseminar.livejournal.com/103289.html> (дата обращения - 17.02.2019)
6. Курова Е.Г. Формирование новых культурных ценностей посредством мифологизации личности в масс-медиа // ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ – РЕГИОНАЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ. – Часть 1. - Ростов-на-Дону: ЮУ (ИУБиП), 2017. – С.176-180. [Эл. ресурс] // <https://elibrary.ru/item.asp?id=30766924> (Дата обращения – 17.02.2019).