

Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |

Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

*Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия  
Институт бизнес-коммуникаций, заведующий кафедрой рекламы и связей с общественностью  
Старший научный сотрудник Центра фундаментальных исследований культуры  
Российского НИИ культурного и природного наследия им. Д.С. Лихачёва  
Кандидат философских наук*

*Saint-Petersburg State University of Industrial Technology and Design, Saint Petersburg, Russia  
Head of the Department of Advertising and Public Relations at the Institute of Business Communications  
D. S. Likhachev Russian Institute of Cultural and Natural Heritage, Russia  
Senior Researcher of the Center for Fundamental Research of Culture  
Ph.D. in Philosophy  
michail.stepanov@gail.com*

## ЦИФРОВАЯ ЭСТЕТИКА В КИНО, ИЛИ О ЧЕМ ЗАГОВОРИЛИ ВЕЩИ?

Статья посвящена анализу элементов цифровой эстетики в современном кино. «Цифровая эстетика» – фиксирует происходящие в современном мире процессы освоения цифровыми технологиями (медиа, компьютерной визуализацией и т.д.) предметного мира. В узком смысле под цифровой эстетикой понимается достижение эстетических эффектов (эмоционального и аффективного опыта) цифровыми медиа. Целью исследования является выявление взаимосвязи между специальными визуальными эффектами в кино и их семантической значимостью. Автор статьи задается вопросом, в чём феноменальность спецэффектов, сообщающих объектам, поверхностям и текстурам субъектную функцию источника действия? Как цифровая эстетика преобразует наш опыт? Основные результаты исследования: выявлена специфика воплощения цифровой эстетики в кино; показано, как ключевые элементы цифровых спецэффектов – пиксель, морфинг и глитч – приобретают семантическую значимость, наполняя кино новым содержанием; обнаружено, что общей чертой внедрения и развития цифровых технологий работы с изображением в кино стало преобразование последнего – кино вышло за пределы движущейся картинки и стало чем-то большим, способом расширения опыта.

**Ключевые слова:** цифровая эстетика, медиа, кино, цифровое кино, морфинг, глитч, медиатеория, новые медиа.

DIGITAL AESTHETICS IN THE CINEMA,  
OR WHAT DO THE "THINGS"  
THEMSELVES SAY?

137

The article is devoted to the analysis of digital aesthetics elements in modern cinema. "Digital aesthetics" – marks the processes of mastering digital technologies in contemporary culture. In a narrow sense, digital aesthetics refers to the achievement of aesthetic effects (emotional and affective experience) by digital media. The aim of the study is to identify the relationship between special visual effects in cinema and their semantic significance. The author of the article asks the question, what is the phenomenality of special effects? As digital aesthetics transforms our experience? The main results of the research: the specificity of digital aesthetics in cinema is revealed; it is shown how the key elements of digital special effects – pixel, morphing, and glitch – acquire semantic significance, filling the cinema with new content; it is found that a common feature of the introduction and development of digital technologies of work with the image in the movie was the transformation of the latter – the



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

## | Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |

movie went beyond the moving picture and became something more, as a way to expand our experience.

Существует устоявшееся мнение, будто искусство, созданное при помощи цифровых технологий, должно само по себе напоминать нечто техногенное, компьютерное, в конце концов – кибернетическое. Так в целом и было ещё в 1990-е, когда кинематографисты начали осваивать возможности цифрового кино в жанре фантастики. Это проявлялось в форме отдельных спецэффектов 2D, 3D, анимации, чаще служащих декорацией, украшением с редким достижением смысловой значимости.

При этом, можно вспомнить ещё нецифровые эксперименты – фильмы датской «Догмы 95»<sup>1</sup>, снятые на ручную камеру и принципиально отрицающие как любые технологические манипуляции и эффекты, так и драматургию. Несмотря на их незрелищность, принципиальную анти-иллюзорность и анти-трюкачество, фильмы «Догма 95» с их зернистым, нарочито некачественным распадающимся изображением и звуком задавали новое эстетическое измерение, они стали одной из элементарных реализаций грядущей цифровой эстетики. Запрещая традиционные для кинематографа способы создания фильма, минимализм используемых технологий позволил воплотить сюжетный замысел только таким доступным способом. Вместе с этим новым спо-

**Key words:** Digital Aesthetics, Media, Cinema, Digital Cinema, Morphing, Glitch, Media Theory, New Media.

собом открылись и новые чувственные горизонты, до этого лишь предполагаемые темные глубины и поверхности материального существования человека в нечеловеческом мире. По сути, технический эксперимент «догматиков» открыл доступ к стихии реальности в её подлинности и открытости опыта не событию, а состоянию. И именно поэтому их взгляд был подхвачен и растиражирован в аморфных калькированных фильмах независимого кино последующих лет.

Одним из крупнейших российских авторов, работающих с цифровой эстетикой, является Александр Сокуров. Его «Русский ковчег» 2002 года с непрерывным кадром, снятым цифровой камерой без монтажа, визуализирует идею непрерывности истории без склеек и спаек, которые возникают в режиме старых медиа, – книги, плаката или фотохроники. Следующие его фильмы, такие как «Солнце» (2005) с эффектами совмещения реальностей бомбежки и сна императора, создают дополнительные художественные значения и показывают эмоциональную логику императора, которую едва ли можно было показать иначе. В эссе «Франкофония» (2015) пикселизация символизирует виртуальность собеседника, а цифровые эффекты не имитируют другую историческую эпоху, а дополняют её. Сокуров создает художественное высказывание, используя элементы цифровой эстетики, создавая посредством этих технологий то, что было бы невозможно сделать иначе.

<sup>1</sup> Цыркун Н. Догма 95 // Искусство Кино. 1998. № 12. [Электронный ресурс] / URL: <http://kinoart.ru/archive/1998/12/n12-article10> Режим доступа: 20.08.2018



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

К середине XX-го века утвердился повествовательный кинематограф – кино, рассказывающее истории, в рамках которого визуальные спецэффекты использовались зачастую только как отдельные трюки, дополнение к истории. Современные трансформации кинематографа помещают специальные компьютерные эффекты в центр зрелища, придают этому элементу ведущую роль в производстве смысла<sup>2</sup>.

В настоящее время технологии переживают революцию. Кино изначально является высокотехнологичным, дорогостоящим предприятием. И если «Догма 95» провозглашала радикальный тезис – кино для всех – и пропагандировала ручную доступную камеру, то логично предположить и развитие кинематографа в другую сторону – сторону создания узкоспециального дорогого оборудования позволяющего производить уникальный продукт. Из последних экспериментов в этой области можно назвать открытие 75 Венецианского фестиваля – документальный фильм Виктора Косаковского «Акварель», снятый в новом формате 96 кадров в секунду. Эта техническая возможность, – снять фильм в формате 96 кадров в секунду вместо традиционных 24, – открывает совершенно иной кинематографический опыт зрителю. Зритель видит нечто новое, хотя смотрит на привычные капли дождя, волны и лёд; это неуловимое – окружающая нас реальность со своей драматургией, логикой, которая впервые открывается в своей художественной,

эстетической полноте, конечно, при условии воспроизведения фильма с нужной частотой (стандарт частоты киносъёмки и кинопроекции должен быть одинаков).

Отмечу, что опыты с форматами 24, 48, 60, 120 кадров в секунду проводились и раньше, например Джеймсом Кэмероном, Питером Джексоном или Энгом Ли, однако простое использование нового гаджета в старой манере скорее вызвало вопросы, чем расширило зрительский опыт, поскольку чрезмерная детализация выявляла и демонстрировала декоративность кино, его сделанность: от грима актеров, до шаткости декораций как в телевизионных «мыльных операх», то есть сам факт использования новой технологии ещё не гарантирует новой эстетики.

Для того, чтобы внедрение и развитие цифровых технологий не прошло мимо кино и привело к его преобразению, чтобы оно стало чем-то большим, чем просто движущейся картинкой, а именно проводником в мир человеческий, нечеловеческий и постчеловеческий, нужно, чтобы новому средству позволили делать что-то такое, что может только оно. Тогда, возможно, множество миров, которые всегда продуцировались кинематографом, перестанут быть параллельными реальностями, а станут обживаемой действительностью современного человека. Специфика новых цифровых технологий в кино заключается в том, что она открывает новые связи, уровни взаимодействия вещей и это не миметическая действительность, которой можно подражать как делают, например, субкультуры косплея, а перформативная, то есть укореняющаяся в нашем телесном опыте, реальность. Здесь, как и в современной медиаккультуре в целом, следует говорить о цифровой эстетике, которая фикси-

<sup>2</sup> См. подробный анализ цифровых визуальных эффектов в кинематографе, которые по мнению автора не могут стать субститутуом нарратива, но являются фундаментальными компонентами кино, необходимыми для создания повествования: Prince, St. Digital visual effects in cinema: the seduction of reality. London: Rutgers University Press, 2012.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

рует новые для медиа процессы освоения предметного мира, где принципиально важной является уже не технологичность производства цифровых объектов, а сами логики цифрового существования и трансформации нашего восприятия.

Говоря о цифровой эстетике сейчас, во второй половине 2010-х годов, можно столкнуться с сильным противодействием со стороны теоретиков медиа, утверждающих нерелевантность самого термина «цифровой». Так, Лев Манович отказывается от прилагательного «цифровой», поскольку, по его мнению, следует говорить о двух разных процессах – оцифровке и вычислении, он пишет: «новые медиа представляют собой соединение двух различных историй: медиатехнологий и цифровых вычислений. Важно отметить, что оно осуществляется в два этапа. Сначала медиаобъект переводятся из аналогового формата в цифровой код. Это превращает их в числовые данные, которые теперь могут подвергаться всем операциям, совершаемым компьютером. Здесь вступают в действие два самостоятельных понятия: цифровой код и вычисления. Новые медиа включают в себя две различные концепции: дигитального и вычислительного, которые соотносятся с идеями числового (дискретного) представления и компьютера (вычислительного устройства). Одна не предполагает другую: например, аналоговый компьютер может работать с непрерывными данными. Но поскольку цифровые медиа в действительности чаще всего используются в связке с компьютерами, две идеи были объединены. И все же набор качеств, которые относят к цифровым медиа, достаточно эклектичен и отсылает как к идее цифрового кодирования, так и к идее машинных вычислений. Однако идея ди-

гитальности сама по себе вряд ли может отделить новые медиа от старых. Ключевым является не то, что медиа переводятся в цифровой код, а то, что в результате этого перевода с ними можно производить вычисления. С этой точки зрения термин цифровые медиа, ставший популярным в 1990-х годах, является не слишком удачным, поскольку он отражает лишь одну идею — идею дигитализации. Более подходящим был бы термин компьютерные медиа или, даже лучше, программируемые медиа»<sup>3</sup>.

Приведенный мною объёмный фрагмент текста интересен, прежде всего, развернутой в нем аргументацией. Автор одновременно пытается ввести различие между новыми и старыми медиа, между цифровым и вычислительным, но также стремится показать некий новый «этап» теоретизирования – перешагнуть через дигитальное и говорить о вычислении и программировании, что представляется недостаточно убедительным, поскольку вычисления производятся при наличии чисел, запись которых возможна лишь благодаря цифрам.

Цифра<sup>4</sup> – это, знак, принятый и используемый для записи чисел, иначе говоря, это символ для обозначения количества. Как и любой знак записи цифра обладает неизменностью и узнаваемостью. Само слово «цифра» происходит от латинского *cifra*, которое в свою очередь берет начало в арабском *صفر* (*ṣifr*) «пустое место, нуль». Мне представляется

<sup>3</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. / пер. с англ. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 30-31.

<sup>4</sup> Ср.: Энциклопедия элементарной математики / Под ред. Александров П.С., Маркушевич А.И., Хинчин А. Я. Книга первая. Арифметика. М: Изд-во «Наука», 1951.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

важным сохранить эту этимологическую нить, метафизически соединяющую пустоту и множество. В стандартном европейском варианте существует всего десять цифр: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, с помощью которых может быть записано любое число, «число» которых бесконечно. Если говорить о вычислительности или о программировании, эти связи с системами счисления теряются, пропадает эвристичность обозначения. Десятичная позиционная система счисления, одна из наиболее распространённых. В цифровой технике используется двоичная система, соответствующая особенностям физических принципов, на основе которых работает элементная база современных электронно-вычислительных машин (ЭВМ или компьютеры), а в программировании могут использоваться разные, в том числе и шестнадцатеричная, системы. Когда мы говорим о цифре, мы говорим одновременно об ограниченности символической записи и бесконечной вариативности производимого ими. Тем самым мы указываем на способность к производству, а не к результату в виде программ или девайсов, то есть мы указываем на то, что имеем дело с определенным рода пустой записью, которая может представить и заполнить собой бесконечность.

Использование прилагательного «цифровой» указывает на овладение абстракцией, на то, что она включена в наш человеческий опыт. Это крайне важно с эстетической точки зрения, поскольку цифра не только используется нами как составляющая счёта и числа, но, в тоже время, она являет собой само число, когда речь идёт о предметах в количестве от одного до девяти включительно. Без цифры не существуют числа, без цифры как символа числа невозможно вычисление.

Будучи системой записи, цифры указывают на ещё одну историю – историю письма. История знает много примеров, когда сильные империи завоёвывали страны, а покоренные народы вскоре начинали использовать те знаковые системы, которыми пользовались завоеватели. Так распространилась римская запись числа, затем через культурный и торговый обмен с арабским миром, более практичная индо-арабская система сменила римскую. Использование прилагательного «цифровой» напоминает об истории письма и указывает на экспансию цифровых технологий в настоящем. И наконец, то, что на русском формулируется как «цифровой» есть перевод английского digital, что, в свою очередь, происходит от латинского digitus – палец. Речь идёт о проникновении в мир электронов – цифровое пространство – и манипулирование через него вещами мира. То есть, «цифровое» – это не только о расчетах и цифрах, числах и т.п., но это и о возвращении телесности в технологические пространства, о чувственном опыте взаимодействия с природой во всём её многообразии.

Мне представляется важным оставить прилагательное «цифровой» в словосочетании «цифровая эстетика». Поскольку важные техно-культурные трансформации с 1990-х если и не привели к изменению антропологического типа, то привели к изменению эстетического опыта. Цифровые технологии открыли новую вещественную реальность, которая нас окружает и оказывает на нас воздействие. Это воздействие фиксируется в словосочетании «цифровая эстетика», так как современный мир эпохи «четвертой промышленной революции»<sup>5</sup>, в условиях которого мы живем, изме-

<sup>5</sup> См.: Шваб, К. Четвёртая промышленная революция: пер. с англ. М.: Издательство «Э», 2017. 208 с.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

## | Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |

нился, и, следовательно, должно измениться понимание современности.

Цифровая эстетика возвращает подзабытую эстетику воздействия Аристотеля, эстетику, нацеленную на то, чтобы преобразовать и менять нашу жизнь. Современное искусство и кино, в частности, всё больше предлагает нам новый опыт, требует прохождения определенных порогов восприятия, пытается нас «достать», погружая за пределы существующих миров, давая опыт альтернативной реальности, преодолевая границы восприятия. Все новые медиа прошли путь от потрясающего воздействия к обыденному дистанцированному восприятию. Теоретик медиаискусства Оливер Грау пишет: «когда на сцену выходит новый медиум, способный производить иллюзии, то расширяется промежуток между силой воздействия образа с одной стороны и осознанным, отрефлексированным дистанцированием с другой. Вскоре, после непрерывного и часто непродуманного использования этот промежуток снова начинает сужаться. Привыкание ставит иллюзию, вскоре ей уже не достаёт сил, чтобы обмануть сознание, она становится блеклой, а зрители апатичными. При этом мы постепенно получаем компетенцию в обращении с тем или иным медиумом, что является предпосылкой для его содержательно-рефлективного и художественного использования. Однако рано или поздно этот процесс прерывается появлением нового медиума, который обладает ещё большей привлекательностью для глаз и ещё большим суггестивным потенциалом: такой новый медиум опять ввергает зрителя в пространство иллюзии»<sup>6</sup>. Тон-

кая балансировка на грани реальности и иллюзии – одна из характерных черт технологического искусства и кинематографа, в частности.

Случай «Прибытия поезда» братьев Люмьер, вызвавший панику в кинотеатре, именно об этом – «сила действия того или иного медиума, способного производить иллюзии, напрямую зависит от предшествующего медиального опыта зрителя»<sup>7</sup>. Современная ситуация несколько иная. Цифровые технологии повсеместны (если говорить о мегаполисах), и более того, – помещаются у нас в кармане, что позволяет Мановичу утверждать «любой культурный объект отчасти напоминает смартфон»<sup>8</sup>. Эффекты, производимые технологиями, – уже часть нашего культурного опыта и ожидание от кинематографа реалистичного погружения в иллюзию затруднено имеющимся у зрителя медиальным багажом. Визуальные спецэффекты стали неотъемлемой чертой современной медиакультуры, расширением нарративного пространства.

На первый взгляд формулировка «цифровое кино» утратила свой смысл, поскольку цифровые технологии участвуют в создании кино практически на всех этапах. И, если в начале 1970-х компьютеры использовались лишь для воспроизведения традиционных эстетических эффектов, – ландшафтов, событий панорам и в том числе сгенерированных компьютером изображений персонажей (CGI) и т.д., – то теперь мы уже имеем дело с производством иных эффектов, которые ведут к созданию новой цифровой эстетики. То есть, цифровые технологии создают новый опыт, формируют новую чувственность и восприя-

<sup>6</sup> Грау О. Эмоции и иммерсия: ключевые элементы визуальных исследований. / Пер. с нем. А. М. Гайсина. СПб.: Эйдос, 2013. С. 20.

<sup>7</sup> Там же. С. 21.

<sup>8</sup> Манович Л. Теории софт-культуры. / пер. с англ. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 44.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

тие мира<sup>9</sup>. Сущность эстетической практики цифрового кинематографа состоит не в демонстрации объектов, а в изобретении отношений между объектами. Цифровой образ не «изображает» или «отображает», а моделирует возможности, он моделирует возможность других отношений, других миров и другого времени. Сила нового медиума, в данном случае условно говоря «цифры», проявляется в том, что проверке подвергается человеческая автономная способность к действию, или, иначе говоря, «агенсу» (что недостаточно точно передается на русский язык как «агентность»<sup>10</sup>). Цифровые эффекты ставят вопрос не о реалистичности действия, а о том, кто «источник действия», бенефициар реальности. Всепроникающая способность «цифрового», таким образом, выводит на поверхность наряду с человеческим, нечеловеческих действующих лиц или «актеров», имплицитно присутствующих в нас, демонстрирует или заставляет задуматься о месте человека в мире.

Одним из первых цифровых эффектов, поднявшихся на уровень семантической значимости, оказался морфинг – плавная динами-

<sup>9</sup> Большое внимание в современных цифровых эффектах уделяется обработке звука, цвета, света. Наши чувства могут воспринимать информацию только в виде недискретных или нецифровых сигналов, таких как звуковые или световые волны, поэтому все эстетическое, что в буквальном смысле слова представляет собой aisthesis, по строгим техническим определениям, аналоговое. Поскольку мы находимся в постоянном взаимодействии с окружающим миром и принимаем на себя воздействие различных его факторов, изменения по всему спектру позволяют создать невероятные эффекты, и нам снова приходится изобретать наше восприятие.

<sup>10</sup> См. Глоссарий книги: Эльзессер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. СПб.: Сеанс, 2016. С. 382-387.

ческая деформация предметов. Так же, как и монтаж в начале пути кинематографа, морфинг на современном этапе становится практически обязательной частью любого современного фантастического фильма.

Одним из первых и рубежным в смысловом плане моментом использования этой техники оказался фильм Джеймса Кэмерона «Терминатор II: Судный день» (1991). В фильме в соответствии с прописанной позднее формулой цифрового кино – «Цифровое кино = кадры с натуральным движением + графика + обработка + монтаж + двухмерная компьютерная анимация + трехмерная компьютерная анимация»<sup>11</sup> создается несколько реальностей, которые пересекаются между собой. Сама идея пересечения реальностей, иных пространств не нова и, можно сказать, традиционна для фантастического кинематографа. Однако, взаимодействие этих миров благодаря морфингу, становится метафизически заостренным. Наблюдаемое противостояние терминаторов разных поколений в современной действительности возвращает зрителя в его телесный мир. Трансформации нечеловеческого биометаллического терминатора T-1000, которого играет Роберт Патрик, демонстрируют не только различия человеческого и нечеловеческого, но и зрелищно разводят эти миры в их одновременности. Подчеркнутая неэмоциональность ограниченности мимики героя Роберта Патрика является элементом образа, полностью реализуемого морфингом, когда, например, он выливается из кафельного пола, принимая образ полицейского, вливается в вертолет или трансформирует конечности в

<sup>11</sup> Манович Л. Язык новых медиа Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Москва: Ад Маргинем пресс, 2018. С. 357.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

крюки, проникая в лифт и цепляясь за автомобиль. Технологичность и нечеловечность его мимики – это тот эмоциональный акцент, который адресован зрителю, и служит напоминанием о его собственной телесности, неспособной на подобные трансформации, ограниченной своей человечностью. Весь мир, созданный человеком, противопоставляется нечеловеческому в известной сцене побега из психиатрической клиники, где Т-1000, преследуя свои жертвы (среди которых есть и более человекообразный терминатор раннего поколения Т-800, в исполнении Арнольда Шварценеггера), проходит в облике полицейского через стальную решетку, но сталкивается с проблемой – ему мешает пистолет в руке, который застревает между прутьями. Для продолжения погони терминатору приходится по-человечески повернуть руку и преодолеть неожиданное препятствие. В этой сцене со всей очевидностью показаны различия и взаимодействие миров как на уровне зрелища, так и телесной практики, и общей логики. Особость и отличие человека от нечеловека не являются здесь чем-то предзаданным. Более того, в этой сцене остается некоторая мерцающая неопределенность – какой мир главенствует, какой мир поглотит другой?

К настоящему времени не только морфинг, но другие элементы цифровой эстетики, такие как пикселизация и глитч, по мере их освоения в визуальной культуре, также реализуются в кинематографе и приобретают семантическую значимость. Особенность данных элементов, позволившая отделить их от остальных компьютерных спецэффектов, заключается в том, что, преобразуя различные поверхности, предметы и самих героев, они проблематизируют ключевой элемент narra-

тивного кино – персонаж. Функцию действующего персонажа начинает выполнять само пространство экрана, источник действия оказывается неопределенным, неоднозначным и может стать чем угодно. Не только вещи и поверхности, но и физические измерения, различные состояния объектов начинают визуализироваться, приобретают субъектную функцию и становятся сильным эмоциональным и эстетическим элементом.

Драматургия трансформируется, в центр фильма перемещается не нарратив, а зрелище, визуальный нарратив, в фокусе которого оказываются деформации отдельных предметов, сред и поверхностей реального мира. Не описываемое кинематографическими средствами событие, а демонстрация состояний, будь то состояние сознания, скорость, агрегатное состояние физического вещества или иные свойства и параметры объектов, предполагает определенную диффузность, взаимопроникновение ощущений зрителей от увиденного. Цифровые эффекты выходят на уровень эстетического, когда способны создавать интимность переходов, когда кадр начинает обладать внутренней мотивацией. Элементы цифровой эстетики могут через экран воздействовать на нас физически, изменяя наше восприятие и наше представление об окружающем мире.

Обратимся к фильму «Аннигиляция» режиссёра Алекса Гарленда, 2017 года: люди столкнулись с чем-то неизвестным, разобраться с которым предстоит главной героине, биологу Лине в исполнении Натали Портман.

Нечто попадает на землю, его метаболизм поглощает окружающий земную флору и фауну, производя некие гибридные формы жизни, что угрожает человеку как биологиче-





Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

скому виду. Это нечто превосходит человека, оказывается намного сильнее, поскольку превосходит его разум и чувства. Зона заражения в этом фильме оказывается метафорой цифрового, некоего предельного истока, откуда начинается новая «жизнь». Здесь происходит проецирование, о котором говорил Вилем Флюссер<sup>12</sup> – создание новых миров в точке ноль, поскольку цифровые медиа вбирают в себя все предыдущие и преобразуют их, трансформируя элементы имеющегося в исходных предельных состояниях. Цифровые медиа построены на электронных процессах, недоступных человеческой чувственности. Мы можем лишь наблюдать результат на уровне человекоразмерного интерфейса. Метаболическая зона и используемые спецэффекты формируют саму логику повествования. Здесь визуальный нарратив фильма утверждает переход источника действия от человека к нечеловеческой автономности. Нечто в «Аннигиляции» оказывается пластическим выражением цифрового, что в его антропологической размерности невозможно выразить иными средствами.

Так, глава экспедиции психолог Вентресс, в исполнении Дженнифер Джейсон Ли достигая эпицентра, места истока заражения – подземелья маяка, – произносит ключевые слова – «оно не такое как мы, оно не похоже на нас», тем самым ставя вопрос об идентичности – кем являемся мы сами? Аннигиляция как изменение формы существования есть вопрошание о сущности собственной телесности и собственного существования. Через последую-

щую сцену трансформации или аннигиляции, распада тела Вентресс, сначала на фрактальное динамичное образование, потом, – через поглощение капли крови Лины, – в безликого гуманоида, затем присваивающего её облик, – мы видим уязвимость собственной идентичности, собственной телесности. Осмысля морфинг, киновед Вивиан Собчак говорит именно об этом: о том, что наша природа неустойчива, изменчива, а наблюдаемая нами обратимость формы и кажущаяся легкость изменения очертаний, напоминает нам о текущей, пластичной природе идентичности нашего бытия<sup>13</sup>.



Скриншот фильма «Аннигиляция» режиссёра А. Гарленда, 2017.

Последующая сцена общения Лины с «нечто» крайне важна – это край современного осмысления цифровой эстетики. Гуманоид не дает Лине выйти из маяка, повторяя все её движения, и, в конце концов, копируя и её облик. Здесь показан процесс освоения предельных цифровых технологий – их тотальная индивидуация и постоянная подстройка под пользователя, они оказываются включены в нас, а мы в них как хиазматическое переплетение. То же самое говорит нам и финальная сцена, когда «Лина» и «Кейн» обнимаются и у

<sup>12</sup> Флюссер В. О проецировании / пер. с нем.

М. А. Степанова. // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. 2009. № 3/4 (9/10). С. 65-76.

<sup>13</sup> Эльзесер, Т., Хагенер, М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. - СПб.: Сеанс, 2016. С. 353.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

них начинает мерцать цвет радужной оболочки глаз, так же как мерцает фрактальное нечто в своем истоке. То есть, возможно, оно продолжает существовать и в их телах. Место человеческого в природе оказывается под вопросом, но и нечеловеческое не выделяется в отдельную герметичную зону, напротив, вместо ясной и четкой границы человеческого и нечеловеческого наблюдается их умножение и усложнение.

Приведу другой пример, сцену из фильма «Бегущий по лезвию 2049» (режиссёр Дени Вильнёв, 2017). Главный герой, полицейский-репликант Кей в исполнении Райана Гослинга дарит своей подруге, искусственному интеллекту Джой, в исполнении Аны де Армас, эмуляцию тела, но их романтическая беседа под дождем прерывается звонком – сообщением с работы героя. Джой зависает в момент звонка, он выключает её и едет на работу. В этой сцене интересно показана настройка нового тела: идёт дождь и капельки воды, впервые попадая на поверхность тела, производят микроэлектрические разряды, поверхность начинает адаптироваться, что, в свою очередь, является одной из характерных черт современных цифровых технологий с их стремлением к индивидуации и персонификации. Завершающее сцену зависание программы, звонок, врывающийся в их интимную встречу, – это образ дисавтономии – ни программа, ни репликант не принадлежат себе, они лишены автономии, поскольку управляются внешним воздействием. В данном случае термин «киборг» уместен как метафора, поскольку, даже будучи искусственными людьми, а не машинами, репликанты управляются неким оператором. Термин «киборг» происходит от сокращения словосочетания «киберне-

тический организм», понимаемый обычно как существо «человекомашина». Одними из первых этот термин используют в 1960 году исследователи NASA Манфред Е. Клайнс и Натан С. Клайн для обозначения своей концепции расширения человеческого существа, которое могло бы выжить во взнезменных условиях. Суть концепции заключается в создании человеко-машинной системы, в которой механизм управления человеческими частями был бы возможен извне ("self-regulating man-machine systems", "exogenously extended complex", "functioning as an integrated homeostatic system unconsciously")<sup>14</sup>. Эта концепция в последствии стала основой для множества идей, показывающих необходимость анализа тесной взаимосвязи между человеком, животными, машиной и социумом.

146



Скриншот фильма «Бегущий по лезвию 2049» режиссёра Д. Вильнёва, 2017.

В фильме «Бегущий по лезвию 2049» следует отметить использование глитча в диететическом пространстве фильма, как например, в сцене посещения развалин Лас-Вегаса Кеем, когда его машину подбивают, он теряет сознание, а Ана пытается достучаться до него искажаемая глитчем. В визуальной культуре

<sup>14</sup> Clynes, E. M. and Kline, S. N. Cyborgs and space. // The Cyborg handbook / ed. by Chris Hables Gray. New York, NY [u.a.]: Routledge, 1995. P. 29-34.



Михаил Александрович СТЕПАНОВ / Mikhail STEPANOV

**| Цифровая эстетика в кино, или О чем заговорили вещи? / Digital Aesthetics in the Cinema, or What do the "things" themselves say? |**

глитч выступает критикой «стабильности», «уверенности», устойчивого развития и одновременно расколом реальности, открывающим окно или портал в другую из множества реальностей. В данном случае, глитч, будучи частью вселенной фильма, его диегезиса, по сути, обращается к не-диегетичному пространству, расположенному за пределами фильмической реальности, и, тем самым, вовлекает нас в зрелище. Переживая видимое, мы переживаем состояние нестабильности, входим в новую чувственную реальность.

Само зрелище, его текстура является тем героем, который создает историю. Благодаря структурированию визуального опыта, зритель оказывается захваченным эмоционально. Технологические спецэффекты перестают быть простой декорацией, самодовлеющим трюком, они становятся принципиальной основой эстетического приёма. Они ставят вопросы и вскрывают молчание технологий<sup>15</sup>. Таким образом происходит выход зрителя в чувственное, в ещё не испытанное, в то, что не может быть сообщено другими средствами.

В приведённых примерах кино как вид искусства приобретает свою идентичность, выдвигая на первый план кадр, который является ключевым элементом кинематографа. Именно кадр, его художественная выразительность, лежит в основе кино, а не рассказываемая история. Кино позволяет увидеть что-то, и это что-то всегда есть увиденное впервые. Использование визуальных цифровых эффектов в

кино с целью создания уникального смысла – есть обращение к самим вещам, вещи здесь начинают говорить о самих себе. Техническое срастается с художественным и эстетическим, поскольку в своей совокупности кино как искусство должно дать человеку новое ощущение, которого он прежде никогда не испытывал. Происходящее на экране через фильмический кадр погружает зрителя в пучины опыта, где, даже увиденное прежде, ощущается и проживается заново.

<sup>15</sup> О молчании технологии, «черном ящике» и «голосе машины» см.: Степанов М.А. След машины: генеалогия «комплекса аппарат-оператор» Вилема Флюссера // Про&Контра медиакультуры. Расщепления визуального: значение новых медиа. / коллективная монография. М: 2015. С. 20-28.

