

Хриненко Т.Ю.

студентка,

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури

КОМП'ЮТЕРНА АНІМАЦІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ВПЛИВУ НА ЕМОЦІЙНЕ ЗАБАРВЛЕННЯ СЦЕН У СУЧАСНОМУ АМЕРИКАНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ

Стрімкі темпи розвитку технологій дають нові можливості та відкривають невідомі горизонти кінематографії й мультиплікації. У наш час кіно відіграє важливу роль у житті суспільства. Формує візуальні та естетичні смаки молоді, створює нові культурні напрямки, підіймає важливі соціальні теми та задає певний настрій будь-яких подій.

Комп'ютерна анімація – це мистецтво створення рухомих, яскравих, реалістичних зображень, одушевлення або поживлення об'єктів і суб'єктів, це дієва й надзвичайно гнучка форма аудіовізуального донесення інформації, що дає змогу розповідати історії та пояснювати ідеї, поєднуючи рухоме зображення зі звуковим супроводом та акторською грою. Цей інструмент дозволяє презентувати теорії й поширювати повідомлення, а виразність анімації, як штучно створюваної форми, робить її придатною для найширшого спектра комунікаційних застосувань. У своїй книзі «Основи анімації» (2006) Пол Веллз зазначає: «Анімація – найдинамічніший засіб вираження, доступний творчим людям» [1, с. 7]. З самого свого зародження анімація різко почала змінювати потік розвитку культури, вона вможливує й заохочує творення яскравих візуальних ефектів у кінематографі, дозволяє показати нереальні події як реальні й занурювати глядача у нові невідомі та цікаві місця. Можливо ми не помічаємо цього, але зараз анімацію використовує майже кожна галузь нашого життя.

Проблематику впливу засобів комунікації та кіно на масову свідомість досліджували багато науковців. Серед ґрунтовних досліджень – праці С. Кара-Мурзи [2] «Маніпуляція свідомістю», Г. Шиллера [2] «Маніпулятори свідомістю». До цієї проблематики звертались Ролан Барт, Жан Бодрійяр та інші.

Метою статті є дослідження комп'ютерної анімації як інструменту впливу на суспільство і людину, особливо в аспекті емоційного забарвлення сцен сучасного кінематографу, зокрема, американського.

Кінематограф є одним з видів засобів масової комунікації, який є невіддільною частиною життя практично кожної людини, що живе у сучасному суспільстві. За рівнем фактичного впливу на настрої та світогляд людей цей вид ЗМІ не поступається іншим: популярні художні фільми дивляться широкі верстви населення найрізноманітніших поколінь і соціальних статусів. Нерідко, той чи інший кінофільм стає предметом широкого обговорення, а усілякі нагороди, фестивалі, відомі актори, спеціалізовані академічні видання, семінари, блоги створюють підвищений рівень цікавості до цієї ланки мистецтва. Однак інколи сприймається не так серйозно, як телебачення чи інтернет.

Для більшого розуміння важливості анімації у цій сфері неможливо оминати розробки Леонардо да Вінчі, телескоп Галілео Галілея, роботи Ньютона – вже ці діячі заклали провідні основи комп'ютерних технологій. У багатьох професійних колах днем зародження анімації заведено вважати 30 серпня 1877 року, день коли Еміль Рейно запатентував свій пристрій – праксиноскоп. Він складався з високого циліндра, 12 картинок і дзеркальної призми, що створювала враження анімації при її обертанні. Це була перша вибухова подія, пов'язана, хоч і не з комп'ютерною, але вже з анімацією. Іграшка миттєво розлетілась по всьому Парижу, а згодом і по всій Європі. З цього моменту розвиток не припинявся ні на мить, пізніше почали залучати рахувальні машини.

Показовим прикладом, де вперше анімація стала ключовим інструментом для втілення режисерського задуму в американському кінематографі, став фільм «Зоряні війни» 1977 року. В цей час, коли комп'ютерні спецефекти у кіно лише почали використовуватися, у автора ідеї й творця Джорджа Лукаса було не так багато технічних можливостей для того, щоб втілити свій амбіційний план. Але він не бачив перешкод, йому дуже кортіло побачити результат. «Мені просто хотілось якомога швидше зняти фільм, в якому летіла би Зірка смерті. А вона з'являлась лише у четвертій частині. Тому я і почав з неї», – зазначав режисер в одному з інтерв'ю [3]. Так, як анімація була не досконалою, для надання максимальної реалістичності творці йшли на будь-які хитрощі: ліпили, клеїли, майстрували з будь-яких підручних матеріалів, малювали фарбами та навіть створили власну автоматичну систему управління зйомками Dykstraflex. За допомогою цієї системи кінематографісти могли втілити найнеймовірніші на той час маневри, які не міг виконати ні один оператор.

«...Справжнім дивом у «Зіркових війнах» є не роботи й не чудовиська, якими б чудовими вони не були. Дивом фільма – є спеціальні, майже фантастичні ефекти, більшість з яких раніше ніколи не використовувались або просто не були винайдені», – написав у 1978 році журнал «Тайм» [3].

Завдяки комп'ютерній анімації у спін-офі «Зіркових війн» – «Ізгой-один» його творцям вдалося «воскресити» двох акторів, Пітера Кушинга та Кері Фішер, які вже померли. Такий приголомшливий результат вдалося отримати завдяки комп'ютерним технологіям. Для ролі Пітера Кушинга було використано схожого за статурою чоловіка, на основі рухів якого було створено комп'ютерну копію Таркіна. Міміка, зовнішня схожість – все було виконано бездоганно. Це здійняло шалені емоції у публіки, такого ніхто не очікував. Тож наскільки можливості анімації безмежні, можливо лише здогадатись.

Незалежне кіновиробництво не підтримується великими кінокомпаніями. З одного боку, це означає менші бюджети, з другого боку – менший тиск на режисерів. А саме тому режисер має безмежну силу у вираженні своєї думки, фантазії та поширення її у суспільство. «Для багатьох справжнє значення анімації вимірюється такими фактами, як її номінування на «Оскар», зростання кількості міжнародних фестивалів анімації, поширення повно-і короткометражних художніх і документальних фільмів на кабельних і супутникових телеканалах, а також інтернет-революція, що відкрила для анімації нові аудиторії по всьому світі. Як зазначає Ендрю Селбі у своєму дослідженні «Анімації» [1, с. 7–8], вивчення анімації як самостійного предмета, зокрема її історії, технічного розвитку й широкого культурного контексту, зумовило створення безлічі міжнародних спеціалізованих і фахових журналів, академічних видань, проведення семінарів і конференцій, інтернет-форумів, появу блогів і мікроблогів».

Сьогодні розкрити будь-яку тему, прорекламувати, зазирнути у майбутнє чи відтворити події минулого можливо використовуючи такий інструмент як анімація. «Мені здається, «Парк юрського періоду» справив великий позитивний вплив на розвиток палеонтології. Звичайно я б міг чіплятися до дрібниць через якісь неточності, але я гадаю, що позитивні моменти у мільйон разів переважають ці неточності», – стверджує американський палеонтолог і еволюційний біолог Стівен Брусаті [5], який спеціалізується на анатомії й еволюції динозаврів, про

фільм «Парк Юрського періоду» 1993 року, що здобув велику кількість нагород та визнання завдяки повноцінному використанню 3d анімації.

Микита Кравцов у своєму дослідженні «Історія анімації. Як народжується мистецтво» [4] показує, що своєму успіху та стрімкому розвитку кінематограф більшою мірою повинен завдячувати саме комп'ютерним дивам і технічному розвитку й звичайно талановитим особистостям, які створювали цей прогрес. У певний період на зустріч технічному розвитку рушили й такі важливі історичні особистості як Джордж Лукас, Волт Дісней, Філ Тіппетт, Стівен Спілберг та багато інших геніальних творців. Розвиток завжди бере гору і протистояти йому – безглуздо.

Отже, кінематограф, особливо сучасний, має значний вплив на думки суспільства та виступає окремим видом мистецтва. Комп'ютерна анімація стала невіддільною частиною й важливим інструментом, за допомогою якого режисер має можливість втілити у життя найсміливіші свої задуми. Створити напружене середовище міжгалактичного протистояння або хитке мегапрогресивне майбутнє. Зараз її використовують для відстеження супутників на орбіті Землі, моделювання простору для життя, використовують у фармацевтичних розробках, для відтворення природних подій й усіляких інших технічних потреб. Вона впевнено та надовго увійшла у наше життя й надалі буде дивувати світ необмеженими спектром можливостей.

Список використаних джерел:

1. Селбі Е. Значення анімації // Анімація. Київ : ArtHuss, 2019. 224 с.
2. Шаповал О. Конструювання віртуального образу в анімації традиції та новаторство. URL: <http://sm.etnolog.org.ua/zmist/2014/1/43.pdf> (дата звернення: 09.11.2020).
3. Блог и кино. Как они это делали:Почему спецэффекты «Звездных войн» впечатляют даже сегодня. URL: <https://112.ua/mnenie/kak-oni-eto-delali-pochemu-speeffekty-zvezdnyh-voyn-vpechatlyayut-dazhe-segodnya-421603.html> (дата звернення: 14.11.2020).
4. Кравцов М. Комп'ютерна революція // Історія анімації. Як народжується мистецтво. Київ : ArtHuss, 2019. 206 с.
5. Мері Хелтон. Динозавры выглядели совсем не так, как в «Парке юрского периода». А как? URL: <https://www.bbc.com/russian/news-44364935> (дата звернення: 07.11.2020).
6. Павлова Г. Что писали в 1977 году критики о фильме «Звездные войны. Эпизод IV: Новая надежда» «О скучный новый мир». URL: <https://www.soyuz.ru/articles/726> (дата звернення: 01.11.2020).