

УДК 004.946

DOI: 10.34670/AR.2023.45.12.008

Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии

Мешков Егор Александрович

Аспирант, соискатель,
Государственный институт телевидения и радиовещания,
125284, Российская Федерация, Москва, Хорошевское ш., 32а;
e-mail: egorofficial@inbox.ru

Люсый Александр Павлович

Доктор филологических наук, профессор,
Государственный институт телевидения и радиовещания,
125284, Российская Федерация, Москва, Хорошевское ш., 32а;
e-mail: mail@gitr.ru

Аннотация

Кинематограф относится к передовым видам искусства, основной характеристикой которого является способность адаптироваться к изменяющимся условиям действительности и аудитории. В статье рассматриваются особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии. Отмечено, что физическая недоступность кино, отсутствие общения способствовали формированию «удаленной» культуры в цифровой среде, в частности, широкое использование гаджетов, выход на рынок стриминговых сервисов, стремление представителей киноиндустрии, с одной стороны, вернуть популярность и финансовое обеспечение, с другой, модифицировать реальность и создать своеобразный гибридный вариант реального и виртуального, привлекая цифровые технологии. Анализ кинофильмов 2020-2021 гг. позволил определить следующие технологии кино, характерные для эпохи пандемии. К ним отнесены: 3D-печать, аниматроники, нейронные сети, формат видео скринлайф, вертикальное видео. Рассмотрены особенности указанных технологий. Сделан вывод о том, что применение вышеперечисленных технологий в производстве кинофильмов обусловлены влиянием эпохи пандемии на кинематограф в целом, необходимостью самоизоляции и избегания физических контактов, что способствовало как технологическому развитию, так и эстетическому преобразению на всех этапах работы с фильмом.

Для цитирования в научных исследованиях

Мешков Е.А., Люсый А.П. Особенности новых технологий кино и их влияние на образность кинематографа эпохи пандемии // Культура и цивилизация. 2023. Том 13. № 10А. С. 63-69. DOI: 10.34670/AR.2023.45.12.008

Ключевые слова

Кино, технологии, пандемия, образность, культура.

Введение

Кинематограф относится к передовым видам искусства, основной характеристикой которого является способность адаптироваться к изменяющимся условиям действительности и аудитории [Горина, 2022].

Вынужденная изоляция подразумевала отсутствие физических контактов с окружающими людьми, отказ от посещения мест массового скопления людей, к которым в том числе относятся кинотеатры. Физическая недоступность кино, отсутствие общения способствовали формированию «удаленной» культуры в цифровой среде, в частности, широкое использование гаджетов, выход на рынок стриминговых сервисов, стремление представителей киноиндустрии, с одной стороны, вернуть популярность и финансовое обеспечение, с другой, модифицировать реальность и создать своеобразный гибридный вариант реального и виртуального, привлекая цифровые технологии [Чшиева, 2022]. Такой подход позволил переосмыслить влияние таких факторов, как вынужденное ограничение свободы перемещений в пространстве, уменьшение затрат на рабочие ресурсы, поиск эстетически адекватных и физически осуществимых выразительных средств, форматов, отвечающих требованиям динамичности, образности, драматизма, реалистичности, вовлеченности зрителя. Это, в свою очередь, потребовало применение новых технологий кино.

Основная часть

Анализ кинофильмов 2020-2021 гг. позволил определить следующие особенности новых технологий кино, характерных для эпохи пандемии.

1. 3D-печать, которая применяется не только для изготовления сложного грима, но и декораций [Cengiz, 2020]. В эпоху пандемии данная технология приобрела новое значение ввиду необходимости устранения снижения количества сотрудников, занимающихся проектированием, изготовлением костюмов, создания высококачественных атрибутов для съемки фильмов [Dutta, 2020]. В качестве примера можно привести световые мечи, доспехи мофф Гидеон в фильме «Звездные войны: Мандалорец», костюмы и дизайн одежды героев «Аватар 2», «Стражи Галактики», кинематографической вселенной Marvel (Рис.1).



Рисунок 1 - 3D-модель Грут (фильм «Стражи Галактики»)

Качество, реалистичность и визуальная образность достигается за счет технологии аддитивного производства SLS, в которой мощный лазер используется для спекания мелких частиц полимерного порошка в прочную структуру на основе 3D-модели.

2. Нейронные сети, основное использование которых сейчас выстраивается вокруг анализа входных данных, написания сценариев, генерирования анимации сложных процессов (например, боевые действия, преодоление препятствий), визуализация природных явлений и катаклизмов (цунами, землетрясение, разломы и т.д.) [Eikhof, 2020]. Одним из технологических новшество стали программы искусственного интеллекта, в частности, Ubisoft Montréal, позволяющие создавать визуальные эффекты, мало отличающиеся от реальной действительности, на основе определения схожих ключевых элементов других изображений той же темы и симуляций физики различных объектов. В качестве примера можно привести сериал «The Last of Us», где сочетание натуральных и павильонных съемок, компьютерной графики и нейронных сетей на этапе постпродакшн позволило создать качественные и реалистичные изображения природы, постапокалиптической городской среды, разрушения и т.д. (Рис.2.).



Рисунок 2 - Результат монтажа посредством нейронных сетей

В результате акцент в работе с программой искусственного интеллекта сместился в сторону конечного монтажа фильма.

3. Совершенствование аниматроников – сложно устроенных роботов, состоящих из металлического эндоскелета и костюма из различных материалов, позволяющих создавать разных живых существ (инопланетян, драконов, чудовищ, представителей разных инопланетных рас и т.д.). Если раньше создавались сложные куклы, то теперь их место заняли компьютерные модели, повторяющие мимику, поведение и речь живых существ [Serttaş, 2020]. Главным достижением в эпоху цифровизации стали гигантские экраны с целью воссоздать окружающее пространство вокруг аниматроников. На них проецируют горы, пустынные

пейзажи, джунгли и др., при этом действия аниматроников посредством серверопроводов воспроизводятся сразу на пейзажной / городской съемочной площадке, что снижает время на постобработку и монтаж. К примеру, таким способом проходили съемки сериала «Мандалорец» (Рис.3.).



Рисунок 3 - Аниматроник Грогу в сериале «Мандалорец»

4. Распространение видеоформата скринлайф – киноповествование посредством трансляции онлайн-видео, при этом все действия разворачиваются дистанционно на экране смартфона или компьютера. Цифровая реальность в период пандемии позволила креативно отражать условия жизни, работы, общения, развлечений действующего лица / лиц и доставлять такой контент зрителям удобным способом через стриминговые платформы [Хачатурян, 2020]. Ярким примером отечественного кинематографа является сериал «#СидЯдома» про самоизоляцию, панику, страхи, беспокойство о себе и близких, крушение надежд и туманное будущее – все это на фоне необходимости избегать физических контактов представлено через онлайн-общение разных людей (Рис.4.).



Рисунок 4 - Скринлайф-формат (фильм «#СидЯдома»)

5. Новый формат повествования – вертикальное видео, популяризированное на стриминговых платформах во время самоизоляции, и ориентированное на просмотр на смартфон, отчего эффект вовлеченности становится значительно сильнее, а просторы в мобильном формате – выше [Comunian, 2020] (Рис.5.).

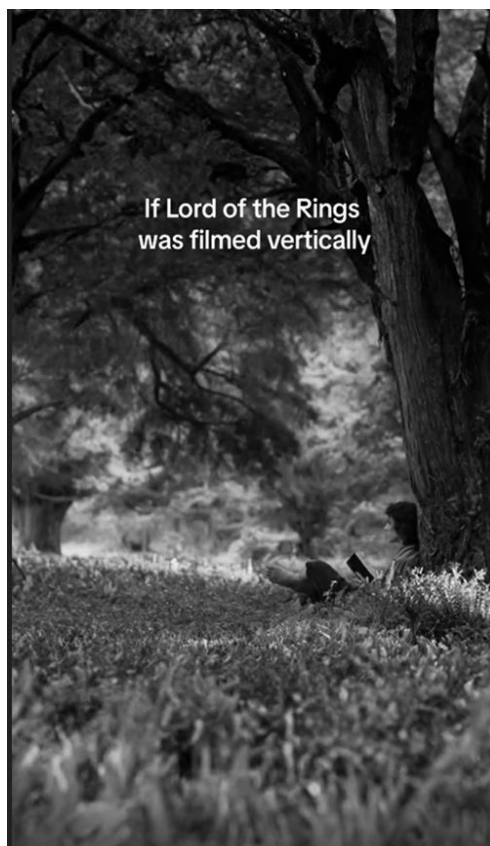


Рисунок 5 - Вертикальный формат фильма

Короткие видео, созданные в двух проекциях, позволяют смотреть фильмы в разных местах (дома, в автомобиле, на работе) на смартфоне, подключив функцию автоповорота – данная технология называется Turnstyle. При этом вертикальный формат позволит увидеть сцену или кадр от первого лица, то есть с максимальным эффектом присутствия.

Заключение

Таким образом, применение вышеперечисленных технологий в производстве кинофильмов обусловлены влиянием эпохи пандемии на кинематограф в целом, необходимостью самоизоляции и избегания физических контактов, что способствовало как технологическому развитию, так и эстетическому преобразению на всех этапах работы с фильмом. Сочетание технических приемов, технологий наравне с художественным потенциалом сценария и работой команды оказало значительное влияние на образность кинематографа в целом, определив его направление от образа – движения к образу – времени, когда реалистичная визуализация, динамичность декораций / пейзажей или, наоборот, однотипность локации (например, скринлайф), но с высокой эмоциональностью становятся визитной карточкой не только эпохи пандемии, но и получают продолжение в постпандемийный период.

Библиография

1. Горина Н.Л. Стриминговые видео-платформы как феномен современных экранных искусств // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2022. № 3. С. 75-82.
2. Хачатурян А. Уроки пандемии: станет ли анимация будущим медиа и индустрии развлечений? // Медиа. Информация. Коммуникация. 2020. № 35. С. 5-9.
3. Чшиева З.Г. Эволюция мировой киноиндустрии и развитие стриминговых сервисов в период пандемии // Развитие науки и практики в глобально меняющемся мире в условиях рисков. М., 2022. С. 382-387.
4. Cengiz E.P. Women's Rights and Gender Equality in Turkey: Cinema Has Split the Girl's Soul into Pieces: Scrutinizing Representations of Women in Films from Turkey // International Journal of Communication. 2020. No. 14. P. 5482-5498.
5. Comunian R. Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy // Cultural Trends. 2020. No. 29 (2). P. 112-128.
6. Dutta M. A Reading of Bhabendra Nath Saikia's Films from Feminist // Lens. CINEJ Cinema Journal. 2020. No. 8 (2). P. 247-274.
7. Eikhof D.R. COVID-19, inclusion and workforce diversity in the cultural economy: what now, what next? // Cultural Trends. 2020. No. 29 (3). P. 234-250.
8. Serttaş A. Transformation of Love in the Digital Age: The film Her and Reaching God through the love in the Perspective of Sufism // CINEJ Cinema Journal. 2020. No. 8 (2). P. 275-306.
9. Türe C., Diken E. C. T. Cinema and Digital Platforms: Pandemic Configurations of Text, Context and Technology // City Life and Beyond in Times of Pandemic. Special Issue of Urbanities-Journal of Urban Ethnography. – 2020. – Т. 10. – №. Suppl 4. – С. 96-100.
10. Saran W. et al. Communication and Cinema: A Comparative Analysis of Videocalls and Telecommunication in Film Works Before and During the Pandemic // Zeszyty Prasoznawcze. – 2022. – №. 2 (250). – С. 81-91.

Features of new cinema technologies and their impact on the imagery of the cinema of the pandemic era

Egor A. Meshkov

Postgraduate, Applicant,
State Institute of Television and Radio Broadcasting,
125284, 32a, Khoroshevskoe h., Moscow, Russian Federation;
e-mail: egorofficial@inbox.ru

Aleksandr P. Lyusyi

Doctor of Philology, Professor,
State Institute of Television and Radio Broadcasting,
125284, 32a, Khoroshevskoe h., Moscow, Russian Federation;
e-mail: egorofficial@inbox.ru

Abstract

Cinematography is an advanced art form, the main characteristic of which is the ability to adapt to changing conditions of reality and audience. The article examines the features of new cinema technologies and their impact on the imagery of cinema in the pandemic era. It is noted that the physical inaccessibility of cinema and lack of communication contributed to the formation of a “remote” culture in the digital environment, in particular, the widespread use of gadgets, entry into the market of streaming services, the desire of representatives of the film industry, on the one hand,

to regain popularity and financial security, on the other, to modify reality and create a unique hybrid version of the real and the virtual, using digital technologies. Analysis of films 2020-2021 allowed us to identify the following film technologies characteristic of the pandemic era. These include: 3D printing, animatronics, neural networks, screen life video format, vertical video. The features of these technologies are considered. It is concluded that the use of the above technologies in film production is due to the influence of the pandemic era on cinema in general, the need for self-isolation and avoidance of physical contact, which contributed to both technological development and aesthetic transformation at all stages of working with the film.

For citation

Meshkov E.A., Lyusyi A.P. (2023) Osobennosti novykh tekhnologii kino i ikh vliyanie na obraznost' kinematografa epokhi pandemii [Features of new cinema technologies and their impact on the imagery of the cinema of the pandemic era]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 13 (10A), pp. 63-69. DOI: 10.34670/AR.2023.45.12.008

Keywords

Cinema, technology, pandemic, imagery, culture.

References

1. Cengiz E.P. (2020) Women's Rights and Gender Equality in Turkey: Cinema Has Split the Girl's Soul into Pieces: Scrutinizing Representations of Women in Films from Turkey. *International Journal of Communication*, 14, pp. 5482-5498.
2. Chshieva Z.G. (2022) Evolyutsiya mirovoi kinoindustrii i razvitie strimingovykh servisov v period pandemii [The evolution of the global film industry and the development of streaming services during the pandemic]. In: *Razvitie nauki i praktiki v global'no menyayushchemsya mire v usloviyakh riskov* [Development of science and practice in a globally changing world under risk conditions]. Moscow.
3. Comunian R. (2020) Creative and cultural work without filters: Covid-19 and exposed precarity in the creative economy. *Cultural Trends*, 29 (2), pp. 112-128.
4. Dutta M. (2020) A Reading of Bhabendra Nath Saikia's Films from Feminist. *Lens. CINEJ Cinema Journal*, 8 (2), pp. 247-274.
5. Eikhof D.R. (2020) COVID-19, inclusion and workforce diversity in the cultural economy: what now, what next? *Cultural Trends*, 29 (3), pp. 234-250.
6. Gorina N.L. (2022) Strimingovye video-platfomy kak fenomen sovremennykh ekrannykh iskusstv [Streaming video platforms as a phenomenon of modern screen arts]. *Vestnik Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Kazan State University of Culture and Arts], 3, pp. 75-82.
7. Khachatryan A. (2020) Uroki pandemii: stanet li animatsiya budushchim media i industrii razvlechenii? [Lessons from the pandemic: will animation become the future of the media and entertainment industry?]. *Media. Informatsiya. Kommunikatsiya* [Media. Information. Communication], 35, pp. 5-9.
8. Serttaş A. (2020) Transformation of Love in the Digital Age: The film Her and Reaching God through the love in the Perspective of Sufism. *CINEJ Cinema Journal*, 8 (2), pp. 275-306.
9. Türe, C., & Diken, E. C. T. (2020). Cinema and Digital Platforms: Pandemic Configurations of Text, Context and Technology. *City Life and Beyond in Times of Pandemic. Special Issue of Urbanities-Journal of Urban Ethnography*, 10(Suppl 4), 96-100.
10. Saran, W. (2022). Communication and Cinema: A Comparative Analysis of Videocalls and Telecommunication in Film Works Before and During the Pandemic. *Zeszyty Prasoznawcze*, (2 (250)), 81-91.