

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

УДК 130.2:791.43

*Е.Н. Антипкина***ВИРТУАЛИЗАЦИЯ УТОПИИ В СОВРЕМЕННОМ КИНОИСКУССТВЕ:
НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМА Л. И Э. ВАЧОВСКИ «МАТРИЦА»**

Проводится анализ утопических и антиутопических идей, нашедших претворение в современном киноискусстве. Отмечается схожесть данных идей с идеями виртуальной реальности, которые являются итогом и генератором космологических фантазий, утопий и антиутопий рубежа XX и XXI вв.

Ключевые слова: киноискусство, виртуальная реальность, утопическое сознание, антиутопия, пространство и время кино.

Кино – искусство не просто специфическое для XX в., но в определенном смысле создавшее сам образ XX в. Как никакое другое искусство оно может задокументировать реальность, но этот документ может быть самой достоверной фальсификацией [1. С. 130]. Кино – визуальное искусство, поэтому оно очень хорошо умеет показывать визуальную иллюзию – фантазии, сновидения, воспоминания и, конечно, утопии.

В данной статье мы предлагаем провести анализ фильма Лэрри и Энди Вачовски «Матрица» (1999) и рассмотреть, какие утопические и антиутопические идеи нашли претворение в современном киноискусстве.

XX в. поистине является веком фантастики. Авторы заимствуют идеи из последних научных разработок и выдвигают свои. Довольно часто действие развёртывается в близком или далёком будущем, вопросы касаются таких проблем, как путешествия во времени и пространстве, сквозь время, встречи с роботами, чужаками (контакты с инопланетными цивилизациями), утопии и антиутопии, развитие физических и психических возможностей человека, противостояние людей и машин. Современный исследователь В. Чаликова отмечает, что в XX в. в утопии все больше преобладает «технический уклон, в центре оказывается не столько социально-политическая организация будущего, сколько прогнозирование научных достижений и – главное – их социальные и психологические последствия» [2. С. 59].

Родившись в недрах ВПК с весьма определенными целями, Интернет довольно быстро стал неотъемлемой частью современной культуры. Его распространение идет фантастически быстрыми темпами. Они несоизмеримы, например, с темпами распространения книги от начала книгопечатания до того времени, когда книга стала явлением массовой культуры и пришла в каждый дом. Соединив в себе книгу, газету, радио, телевидение и другие средства массовой информации и оплодотворив их мультимедийной технологией, Интернет явил собой новое качество.

Именно с появлением Интернет мы стали говорить о виртуальной реальности – искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами. Понятие «виртуальный мир» воплощает

в себе двойственный смысл: мнимость, кажимость, потенциальность и истинность [3. С. 6].

Феномены утопии и виртуальной реальности близки друг к другу тем, что позволяют человеку уйти от неустраивающей его действительности: где он беспомощен, где его никто не любит, где государство безразлично к его бедам и т.д., используя при этом критическую, познавательную, прогностическую, компенсаторную функции. Принципиальная эстетическая новизна связана здесь с открывшейся для воспринимающего возможностью ощутить мир искусства изнутри, благодаря пространственным иллюзиям трехмерности и тактильным эффектам погрузиться в него, превратиться из созерцателя в протагониста. Виртуальные авторские перевоплощения, половозрастные изменения, контакты между виртуальным и реальным мирами усиливают личностную, волевою доминанту художественных экспериментов.

Технологические достижения последних лет заставили по-иному взглянуть на виртуальный мир и существенно корректировать его классическое содержание. Специфика современной виртуальности заключается в интерактивности, позволяющей заменить мысленную интерпретацию реальным воздействием, материально трансформирующим художественный объект. Превращение зрителя, читателя и наблюдателя в сотворца, влияющего на становление произведения и испытывающего при этом эффект обратной связи, формирует новый тип эстетического сознания. Герменевтическая множественность интерпретаций сменяется мультивоздействием, диалог – не только вербальным и визуальным, но и чувственным, поведенческим полилогом пользователя с компьютерной картинкой. Роли художника и публики смешиваются, сетевые способы передачи информации смещают традиционные пространственно-временные ориентиры.

Мнимо-подлинность виртуальных артефактов лежит в основе многообразных эстетических опытов с киберпространством. В продвинутом экспериментальном искусстве «дигитальная революция» наиболее бурно протекает в кинематографе. Дигитальный экран, электронные спецэффекты во многом изменили традиционную киноэстетику. Так, если в компьютерной графике, позволяющей обойтись без дорогостоящей буферии («Челюсти», «Кинг-Конг»), момент искусственности иронически обыгрывается, то в компьютерном (нелинейном, виртуальном) монтаже, заменяющем последовательную организацию кадров их многослойным

наложением друг на друга, искусственность трюков тщательно камуфлируется.

В современном киноискусстве появляются новые способы выражения виртуальной реальности: morphing (морфинг – преобразование формы или объекта в другую форму или объект с использованием компьютерной анимации). Данный метод впервые использован в 1990 г. для создания спецэффектов при производстве фильмов. В отличие от современной компьютерной анимации, ограниченной двумерным изображением, морфинг позволяет создавать эффекты объемных преобразований и compositing («компоузинг»), или «композиция»: наложение (комбинирование) изображений: процесс наложения видеофрагмента на один или несколько других видеофрагментов и последующей компиляции результата в один файл. Композиция применяется при наложении титров, для вставки в отснятые кадры компьютерной анимации либо для замены специального синего или зеленого фона на компьютерную графику или видео.

Morphing как способ превращения одного объекта в другой путем его постепенной непрерывной деформации лишает форму классической определенности. Становясь текучей, оплазированной в результате плавных трансформаций, неструктурированная форма воплощает в себе снятие оппозиции прекрасное – безобразное. Возникающие в результате морфинга трансформеры свидетельствуют об антииерархической неопределенности виртуальных эстетических объектов.

Compositing, заменяющий комбинированные съемки, позволяет создать иллюзию непрерывности переходов, лишенных «швов», «заморозить» движение, превратить двумерный объект в трехмерный, показать в кадре след от предыдущего кадра, создать и анимировать тени и т.д. Виртуальная камера функционирует в режиме сверхвидения, манипулируя остановленным «вечным» временем, дискретностью бытия, проницаемостью, взаимовложенностью вещного мира. Немалую роль играют и новые способы управления изображением – возврат, остановка, перелистывание и др.

Эстетический эффект такого рода новаций связан со становлением новых форм художественного видения, сопряженных с полимодальностью и парадоксальностью восприятия, основанных на противоречивом сочетании более высокой степени абстрагирования с натуралистичностью, многофокусированностью зрения, ориентацией на оптико-кинетические иллюзии «невозможных» артефактов как эстетическую норму.

Спецэффекты способствуют возникновению амбивалентной мультиреальности, населенной виртуальными персонажами – киборгами, биороботами, зомби, воплощающими недифференцированность живого и неживого. Среда их обитания – фантазматическая область дематериализации объектов, раздвоения их абрисов, утраты непрозрачности, феноменов левитации. Они лишены характеров, личностного начала, что создает выразительные контрасты в случаях сочетания компьютерной анимации и игрового кино («Кто подставил Кролика Роджерса?»). В «Затерянном мире» виртуальные персонажи уже не просто соседствуют, но и активно взаимодействуют с живыми актерами.

Возможность римейка киноидолов прошлого, омоложения актеров (М. Плисецкой, И. Чуриковой в про-

екте «Квартет») либо создания фантомных персонажей, не имеющих прототипов, позволяющая обойтись без живых актеров, радикально меняет не только процесс кинопроизводства, но и воздействует на творческий процесс: исчезновение «сопротивления материала» реальности, позволяющее погрузиться в область чистой фантазии, переструктурирует соотношение рационального и иррационального, конкретного и абстрактного, объективного и субъективного, усиливая концептуально-проектное начало творчества.

Прорастающая в жизнь виртуальная реальность – одновременно итог и генератор космологических фантазий, грандиозных утопий и антиутопий конца XX в., идей современной «транзиторной» цивилизации, неопределенности путей ее развития, «конца истории», нового синкретизма «компьютерной соборности». Такой социокультурный контекст стимулирует разработку концепций новой культуры XXI в., идущей на смену эпохе письменности.

Неоднозначное, противоречивое воздействие виртуальной реальности на мир эстетического подтверждает идеи обратимости культурного континуума, т.к. компьютерная эстетика при всей изощренности своего инструментария, полижанровости и полистилистике, на новом технологическом уровне во многом возрождает эстетику волшебных сказок и театральных чудес, мельесовскую концепцию кинематографа. Но едва войдя в виртуальный художественный мир, современный человек начинает поиск его границ и ориентаций в пространстве-времени мировой культуры. Такого рода навигирование эстетической мысли представляется перспективным и для теории, и для художественной практики.

«Матрица» Лэрри и Энди Вачовски – один из самых значимых культурных фильмов конца XX в., сочетающий в себе философскую притчу, триллер и фантастическую утопию; фильм, удостоенный обсуждения философскими авторитетами настоящего времени (С. Жижек) и вплетающий в свою проблематику наиболее актуальные темы культуры второй половины XX в.: реальность, виртуальная реальность, событие, текст, вымысел, бессознательное время, измененные состояния сознания, картина мира, неомифологизм, массовая культура, пространство, сновидения и т.д.

По существу, этот фильм является пространственной антиутопией. «Матрица» – искусственная реальность, пространство, в которой не существует законов физики, биологии и времени. Данную конструкцию города-утопии, Матрицу, мы можем поместить как в будущее, так и прошлое. Существует вероятность того, что «наш сон» длится уже несколько столетий. Можно выявить несколько признаков, характерных для антиутопии.

1. Авторы фильма изображают вымышленное общество, но оно вызывает не восхищение, как в утопии, а ужас. Мир долгожданной компьютерной реальности не привлекает, а отпугивает и ни в коем случае не может считаться идеальным: на дворе – 2099 г., на месте Нью-Йорка – жалкие развалины, взбесившиеся компьютеры правят миром. Люди нагнали на небо тучи, чтобы лишить машин возможности заряжаться солнечной энергией, а машины, в итоге, стали заряжаться от них, т.к. человеческое тело производит электрические импульсы и тепло. Машин разложили людей по контейнерам, а чтобы «живые батареи» не гибли, через модемный кабель,

подключенный к ним, транслировали им виртуальную реальность. Получается, что мы находимся в интерактивной программе виртуальной реальности. Человеческое сознание полностью контролирует генеральная программа – Матрица. Если уничтожить компьютер физически (например, выдернуть из розетки), все люди, чье сознание находится в Матрице, погибнут. Об истинном положении вещей осведомлены лишь несколько Воинов, но и они не всемогущи.

2. Для антиутопий характерен мотив предостережения: герой Киану Ривза существует главным образом в мире виртуальном. Интерес к виртуальному заложен в природе голливудского кино с девизом создания прекрасного мира мечты. Западная киноиндустрия с ужасом смотрит в следующее тысячелетие, когда синтетическая мечта, поселившаяся в искусственном сознании компьютеров и Интернет, предложит человеку более качественные суррогаты реальности, нежели кино. Один из возможных – матрица, реальность, состоящая из зеленых цифр.

3. Антиутопии, воплощенной в данном фильме, свойствен трезвый, рациональный взгляд на утопические идеалы. Она оспаривает то, что создано утопиями без опоры на реальность. В данном случае – веру в благо технологической революции.

4. Сюжет фильма связан с реальной жизнью, он показывает, что выходит из утопических идей, если их претворять в жизнь. Поэтому здесь мы видим острый конфликт, подсказанный жизнью, драматический, напряженный сюжет, яркие характеры героев. Главный герой – компьютерный хакер Нео и одновременно новый потенциальный Христос, до поры не знающий об этом. Он не знает также и о том, что им интересуются, с одной стороны, спецслужбы, а с другой – человек с прозрачным именем Морфеус (Лоуренс Фишберн), а также его помощница, имя которой еще более прозрачно – Тринити (Кэрри-Энн Мосс). Морфеус рассказывает Нео о том, что реальность, в которой он, как ему кажется, живет, уже давно не существует, это виртуальная реальность, созданная неизвестно кем по законам, суть которых и передает слово «матрица». Задача Нео – спасти человечество, разрушить матрицу и чтобы человечество тем самым обрело реальный мир.

5. Антиутопии ведут полемику с утопическими идеалами с помощью иллюзий, реминисценций.

В данном случае авторы фильма создают иллюзию компьютерной игры: герои игнорируют законы притяжения, пространства и времени, играющий может воспользоваться новым оружием, энергией и другими средствами для ведения боя. Сцены драк имитируют игры.

Братья Вачовски в рамках этой истории сумели найти киноэквивалент компьютерных игр. Например, когда герой, хакер Нео, сидит в своем офисе, камера показывает его рабочее место с точки зрения сидящего человека. Герою приносят посылку – мобильный телефон. Звонок – и голос на том конце провода сообщает, что героя сейчас арестуют. Он встает – и мы видим, что в офисе нет потолка и дверей, все «кабинеты» сотрудников разгорожены только невысокими перегородками, и вся контора являет собой лабиринт коридоров и тупиков – классический лабиринт компьютерной «игры-ходилки». С этого ракурса Нео превращается в компьютерного персонажа, которого «поведет» по лабиринту игрок (т.е. голос в телефонной трубке).

Ложность всего зримого олицетворяется важностью образа телефона как медиатора между зримым и слышимым. Он также медиатор между симулятивным миром искусственной реальности и подлинным миром, который предлагает Морфеус. Это не особый художественный ход, просто режиссеры фильма убеждены: мира, как мы себе его представляем, не существует. Все, нас окружающее, – искусственно созданное, иллюзия, компьютерная игрушка. И мы – ее персонажи, переходящие с уровня на уровень в соответствии с персональным IQ.

6. Авторы фильма неслучайно используют фантастику с целью дискредитации мира, выявления его нелогичности, абсурдности, враждебности человеку. Для этого используется сатира, гротеск и парадоксы, которые мы встречаем на каждом шагу. Это и гнущиеся ложки, прыжки с небоскребов и т.д.

В результате анализа «Матрицы» можно назвать фильм-антиутопией со всеми основными признаками. Таким образом, здесь изображено вымышленное общество, вызывающее не восхищение, как в утопиях, а ужас. Авторы свободны в использовании художественных средств: обращаются к научной фантастике, сатирическим приемам, аллюзиям, реминисценциям.

В антиутопии всегда развернутый сюжет, который строится на конфликте идей, получающих конкретное воплощение в характерах героев.

ЛИТЕРАТУРА

1. Руднев В.П. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1997. 384 с.
2. Чаликова В.А. Утопия и свобода: Эссе разных лет. М.: Весть, 1994. 180 с.
3. Маньковская Н. Виртуальная реальность в искусстве и эстетике // Кино: Методология исследования: Сб. науч. работ / Сост. и науч. редактор В.М. Муриан. М.: ВГИК, 2001. С. 7–16.

Статья представлена научной редакцией «Культурология» 30 мая 2008 г.