

ПРОБЛЕМИ САУНД ДИЗАЙНУ В ФАНТАСТИЧНОМУ КІНО

Курбанов Георгій Олександрович

аспірант кафедри звукорежисури

Київський національний університет театру кіно і телебачення

імені Івана Карпенко-Карого

м. Київ, Україна

Проектна діяльність як результат поєднання людських потреб у творчості та вдосконаленні світу іманентно супроводжує розвиток суспільства. Найбільш очевидно результати інженерії та проектування виявляються у технічних галузях. У той самий час, у філософському осмисленні курс розвитку науки й техніки закономірно ставиться під сумнів і критику. Сьогодні, коли за допомогою наукових методів стало доступне проектування практично у будь-якій сфері життя, теми технофобії та проблем, пов'язаних із науковим прогресом, переживають нову актуалізацію у широкій масовій культурі. При цьому зазвичай знаходяться комерційні та наукові організації, які любіють візуальну репрезентацію в масовому кіно технологій майбутнього, що знаходяться на ранній стадії розвитку. В екранних творах ці тенденції органічно поєднуються в русі до постцифрової естетики, що не залишаються поза увагою дослідників дизайну та медіа.

За допомогою потужного комп'ютерного інструментарію з'явилася можливість моделювати просторово-часовий та культурний контекст для інноваційного проектування. Ця можливість широко використовується сьогодні у екранних мистецтвах. Конвергентна анімація та кінематограф через застосування цифрових систем здатні візуалізувати найбільш сміливі концепції щодо прогнозів майбутньої видозміни людини та культури. Прагненням людей наблизитися до можливостей техніки та одночасно віддалитися від своєї біологічної сутності пояснюється поява нових гібридних типів персонажів, які представляють прикордонні форми існування між природою і технікою, саме вони на тлі людини, що слабшає, все частіше стають героями сучасного екрану, зразками для наслідування.

Ряд актуальних проблем, концепцій та підходів відображено у фільмі 2017 року «Той, хто біжить по лезу 2049» (Blade Runner 2049). І хоча картина, насичена метафорами, наративними та візуальними посланнями, не стала касовим рекордсменом, вона викликала великий резонанс серед зарубіжних дослідників медіа. Філософській глибині твору присвячені збірки наукових статей зарубіжних авторів.

За словами голландського медіадослідника Ч. Форсвіля (Charles Forceville), який у своїх роботах приділяє велику увагу мультимодальним і візуальним метафорам, під цими узагальнюючими поняттями іноді ховається ціла низка відомих тропів, що також перейшли з літературного поля в медіатексти: метонімія, антитеза, іронія та інші [3, с. 12].

Розгляд об'єктів з погляду дизайну дозволяє простежити деякі механізми створення візуального коду, акцентувати суттєві особливості художньо-просторових рішень, а також звернути увагу на постійну присутність проектних підходів у медіавиробництві на різних рівнях від драматургічної ідеї до безпосередньої образної реалізації. На основі аналізу автор спробує узагальнено охарактеризувати ступінь впливу проектної культури на сучасне кіномистецтво.

Як зазначалося нами раніше, «основні функції дизайн-об'єктів у екранних мистецтвах включають структурування екранного простору, формування знакової системи, формування хронотопу, підвищення видовищності в художньо-естетичному аспекті, підкріплення жанрової приналежності» [1, с. 59]. До цього функціонального ряду необхідно додати функцію дієгетичного прототипу (від англ. Diegetic prototype), що яскраво проявилася в жанрових кордонах науково-фантастичного кінематографа та виявлену американським вченим та медіадослідником Д. Кірбі (David Kirby). Професор Кірбі обґрунтував введене ним поняття «дієгетичний прототип» як кінематографічну візуалізацію для широкої аудиторії будь-якої технології майбутнього з метою продемонструвати її необхідність, здійсненність та позитивну спрямованість [4, с. 43]. Кірбі відносить до дієгетичних прототипів екранні об'єкти та технології, показані в художньому творі раніше, ніж були втілені, або які вчені мають намір втілити. Справді, безліч технологій, об'єктів та систем, ще не будучи до кінця розробленими, знаходили позитивну оцінку та визнання у суспільстві, а іноді й фінансування після демонстрації у сюжетах науково-популярного та науково-фантастичного кіно. Серед прикладів відомі на сьогоднішній день напрямки: від сенсорних пристроїв, інтерактивного керування комп'ютером до штучних органів-імплантів, систем віртуальної реальності, космічних досліджень та апаратів. Наукові концепти, реалістично впроваджені в дієгезу твори через конкретні об'єкти чи об'єктні комплекси, стають органічною частиною вигаданого світу, що дозволяє розробникам включити до наративу і показати в дії принципи та можливі результати роботи своїх технологій. Аналіз дизайн-об'єктів у складі екранних творів стає сьогодні дедалі актуальнішим у зв'язку з їх величезним потенціалом у медіа, який використовують режисери.

Антиутопія «Той, що біжить по лезу 2049» (2017) Д. Вільнева конструює альтернативний простір світу майбутнього, спираючись на

книгу Ф.К. Діка 1968 року і візуальну панк-стилістику, розпочату першою її екранізацією «Той, що біжить по лезу» (1982) Р. Скотта, що змішала в собі стилі sci-fi і техно-нуар. Доцільно зазначити, як смислові конотації об'єктного наповнення сучасного фільму співвідносяться зі стрічкою 1982 року, а також із загальною жанровою стилістикою. «Адже повнота сенсу будь-якого тексту виникає саме в результаті його співвіднесення з текстами-попередниками, а іноді й послідовниками» [5, с. 14]. У фільмі знову зображується світ після екологічної катастрофи. Об'єктний дизайн тут не тільки грає одну з ключових ролей в організації простору та розвитку сюжету (що закономірно для антиутопії), але й візуально ілюструє основні ідеї сценарію. Складне завдання продовження фантастичних ідей 1970-х років про майбутнє звертає нашу увагу на наповнення фільму об'єктами дизайну, в концепціях яких навмисне не враховуються існуючі сьогодні об'єкти як прототипи.

У аналізованому фільмі звуковий дизайн грає важливу роль. Як було показано автором раніше, «виробництво фантастичного аудіовізуального контенту – це область розробки, в якій найбільш яскраво і очевидно виявляються специфічні можливості та прикладні функції звукового дизайну» [6, с. 122]. Напрямок звукового дизайну досить добре теоретично розроблений як зарубіжними, так і вітчизняними дослідниками. Багатогранне застосування звуку у створенні об'єктів для науково-фантастичного кінематографу описано у книзі У. Уїттингтона (William Whittington), де медіатеоретик простежує, як розвиток звукового дизайну в 1960-х роках докорінно змінило процес кіновиробництва, і, зокрема, підкреслює, що в У процесі сприйняття фільму звук за значимістю іноді перевершує саме зображення [6, с. 2–5].

Таким чином, сюжет антиутопії «Той, що біжить по лезу 2049» значною мірою визначається присутністю в імпровізованому кінопросторі ретельно опрацьованих технологій та дизайн-систем, що безперечно дозволяє віднести цей твір до напрямку дизайн-фікшн. Практично всі представлені у фільмі інструменти, пристрої, технології та системи були концептуально перетворені відповідно до уявлення про альтернативний світ майбутнього.

Аналіз фільму в аспектах об'єктного дизайну дозволив виділити два рівні дизайн-рішень: частина об'єктів самодостатні і більш ізольовані в рамках дієгези, а деякі об'єкти (дієгетичні прототипи як елементи дизайн-фікшн) створюють дискусійне поле, що виходить за межі конкретного сценарію, і можуть розглядатися як прообрази чи художня інтерпретація реальних технологій. На рівні дієгетичних об'єктів також виявлено дві незалежні лінії предметно-просторового наповнення. Ряд аудіовізуально спроектованих ландшафтних об'єктів (занурених у туманне середовище) разом із футуристичними інтер'єрами формують

вражаючий вигаданий простір у стилі антиутопії, суттєво збагачуючи жанровий канон поетичною художньою недомовленістю. А об'єкти-символи, що стоять окремо, допомагають розгорнути сценарій у драматургічному аспекті і становлять візуальні коди, іноді неоднозначного трактування. Вони служать віхами, що містять зміст, що дозволяють інтерпретувати фільм у контексті ширших знакових систем, побудованих на загальновідомих культурних архетипах.

Література:

1. Bunce R., McCrossin T. *Blade Runner 2049 and Philosophy*. Open Court, 2019. 256 p.
2. Coulton P., Lindley J., Sturdee M., Stead M. Design Fiction as World Building. Proceedings of the Conference: Research through Design, At Edinburgh, March 2017. Pp. 163–179. URL: https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/83974/1/DF_for_WB_final_.pdf (accessed 10.01.2020).
3. Forceville Ch. Visual and multimodal metaphor in film: charting the field. Fahlenbrach K. (ed.), *Embodied Metaphors in Film, Television and Video Games: Cognitive Approach*. London, Routledge, 2016. Pp. 17–32.
4. Kirby D.A. The future is now: Diegetic prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development. *Social Studies of Science*. 2010. Vol. 40, No. 1. Pp. 41–70.
5. Shanahan T. Smart P. R. *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. Routledge, 2019. 252 p.
6. Whittington W. *Sound design and science fiction*. Austin: University of Texas Press, 2007. 288 p.