

Специалните ефекти и виртуалната реалност като част от образованието по драматургия

Красимира Иванова

Special effects and virtual reality as part of the education of screenwriters and playwrights

Krasimira Ivanova

Abstract:

The use of CGI and visual effects in cinema is now more the rule than the exception. Even in documentary cinema, which a priori relies on an objective transmission of reality, they acquire an ever-greater role. Cinema education in Bulgaria strives to make up for the gaps in this direction and to include specific subjects in the curricula of directors, cameramen, animators, and editors. But this does not apply to such an extent for the education in "Dramaturgy". The present article presents opportunities for the integration of technological progress in the training of future screenwriters and theater playwrights. Conceptualization, self-reflection, the semiotic approach, the methods related to the psychology of creativity are the means by which they will be able to get the art of cinema out of its perception as "gum for the eyes".

Keywords: CGI, visual effects, education

For contacts: PhD Krasimira Ivanova, NATFA "Kr. Sarafov", krasimira.iv77@gmail.com

ВЪВЕДЕНИЕ

Дори бегъл поглед върху класацията¹⁹ на най-гледаните филми за 2024 г. създава ясната представа, че киното днес е във властта на скъпите високотехнологични специалните визуални ефекти – SFX и CGI²⁰ са неизменна част от успеха на кинопродуктите: „Дюн II“ печели 708,573,289 долара, „Годзила и Конг: Нова империя“ - 547,896,523, „Кунг Фу Панда 4“ - 520,987,635, „Уонка“ - 632,302,312. SFX са фактор за популярност и при касовите театрални спектакли – напр. бродуейската реализация на прословутата пиеса „Хари Потър и Прокълнатото дете“ или направеният по филма с Партик Суейзи „Ghost The Musical“, където образът на призрака е изключително въздействащ и „реалистичен“, или ефектите в друга реплика на популярен филм – „Завръщане в бъдещето“, където пътуването с автомобила - машина на времето е зашеметяващо; или пък ефектите, които конкурират анимацията в сценичния мюзикъл „Замръзналото кралство“ и т.н. В академичната общност на Националната академия за театрално и филмово изкуство се прави опит да се съчетава създаването на градивни нагласи, както към комерсиалното, така и към авторското кино, както към блокбастърите, така и към нискобюджетните филми. И въпреки това през последните години се забелязва тенденция за автоцензуриране

¹⁹ <https://www.boxofficemojo.com/year/world/2024/>

²⁰SFX – съкр. за специални ефекти: необичайно действие във филм или понякога на сцена, създадено с помощта на специално оборудване <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sfx>; CGI - съкр. за компютърно генерирани изображения <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cgi?q=CGI>

от страна на студентите от различни специалности на нивото на изграждането на сценарий по посока на стесняване на сюжетния и визуален потенциал на историята с оглед на лекотата в бъдещата практическа реализация. Историите умишлено се лишават от размах на фантазията заради страх завинаги да си останат само на хартия. Често попадам на реплики от сорта на следната: “идеята на сценария ми би била много по-оправдана, ако тук видим грандиозно наводнение, но това няма как да стане“. Давайки им идеи, напр. за най-елементарното - за фалширане, за манипулация на пространството чрез използването на камерата, за съчетаване на движението на камерата с това на актьорите и добавяне на промяна на оптичните настройки, асоциативен монтаж, знаковата система на шумовете и т.н., се оказва, че те познават подобни механизми, но прибягването до тях изобщо не им хрумва при раждането на историята. Те не се сещат и за подходи като употребата на синекдохи, метонимии. Като дългогодишни потребители на скъпите видеоигри и американските блокбастъри, съзнанието им автоматично се насочва към тези финансово невъзможни за дебютиращ творец и дори за утвърден такъв в рамките на България подходи. Тезата ми е, че на въпросния процес трябва интензивно да се противодейства с оглед на променящите се технологични реалности и на бъдещето на киното. Настоящата разработка не цели апотеоз на т.нар. „дъвка за очите“, а по-скоро изграждането на креативно авторефлексивно отношение към използването на дигитализацията и новите технологии в аудиовизуалните изкуства и към вече утвърдените в историята на киното технически прийоми, които постигат забележителни визуални ефекти.

ИЗЛОЖЕНИЕ

В обучението на студентите по „Драматургия“ биха могли да се интегрират креативни задачи директно насочени към сюжет изискващ манипулиране и преобразуване на действителността с кинематографични средства. Като изричното условие трябва да е модерните инструменти като напр. мултиекспозиция, смесване, наслагвания, съчетаване на анимация и актьорска игра и т.н. да не са самоцелни и чисто декоративни, а да са вплетени в сюжета органично и функционално.

В обучението на въпросните студенти се тръгва от класическите постаменти като учението на Аристотел в „За поетическото изкуство“. Този подход би могъл да се дообогати като в обсъждането на инвариантните части - актьор, роля, зрител - се стигне до променената съвременна роля на останалите компоненти на синкретичността – напр. декора, средата, визията, реквизита. Ако те бъдат осмислени като вплетен в придвижването на действието механизъм, това освобождава драматургичния порив и познаването на технологиите тук е от огромна полза. Самият Аристотел говори за шестте съставни части на трагедията: “фабула, характери, език, мисъл, зрелищна постановка и музикална страна“ (Аристотел, 1975). „Зрелищната постановка“ би могла да се търси като обогатена чрез знания от визуалната, театралната, културната семиотика, също музикалната семиология, продуктовата и архитектурната семиотика и не на последно място психосемиотиката. Студентите биха могли да бъдат насърчавани да търсят

психосемиотичните аспекти на ежедневните образи, които влагат в сценариите си. И следващата стъпка е да ги използват интенционално. Хронотопът, който ще изградят да се интерпретира като специален вид символично пространство, част от семиосфера, да се разглежда като културен текст, който е специално генериран с цел да е специфично интерпретиран от зрителя. Нека студентите да анализират хронотопа си като семиотично пространство, търсейки в него знаци от различен тип - иконични, символни, индексни и т.н., какви са архитектурните и художествените символи, как работят за приказната реалност знаците на ландшафта и т.н.

Би било функционално да се приложи анализ на филм, в който специалните ефекти са водещи – предложението ми е за вид кейсстъди - „Аватар“, защото чупи редица бокофис рекорди и доскоро беше начело на класацията за най-гледаните филми на всички времена /печалбата му е 2,743,577,587 долара при вложени в изработката му 237,000,000/, а и двете части на епичната драма са с Оскари за визуални ефекти, като първата има и за операторско майсторство, и за дизайн. Напълно съм съгласна с проф.Божидар Манов, който би предложил да е „Матрицата“, защото: “Преходът на хилядолетията не донесе пророкуваните галактически катастрофи (...) Но светът на киното беше белязан от емблематично събитие – дигиталната епопея „Матрицата“, която прехвърли могъща символична параболола от оптичния XX век към цифровия XXI век. (...) Братя Уашовски знаеха, че искат да направят на първо място суперпечеливш блокбастър, но те имаха и амбицията да изведат трилогията си над банализираната комерсиална конфекция и да поднесат в достатъчно четлив и разбираем разказ философския проблем за перспективите на свръхтехнологизираното общество, изправено пред угрозата за механично самовъзпроизвеждане, без съобразяване с божествения генетичен код на Твореца-Създател“ (Манов, с.143, 159)

С въпросния кейсстъди подход се изгражда естетически осмислено отношение към специалните ефекти. Оформя се нагласа, която не позволява да се използват SFX и CGI само като „дъвка за очите“, а като мощен механизъм за въздействие в умели ръце на майстори, на мислители с високи хуманистични идеали и цели. Идеята е да се подходи към тях като повод за тълкуване на знаци, за генериране на нови значения.

Може да се започне от анализ на функциите на цветовете в „Аватар“ – как цветовете изграждат специфичното пространство – на На`ви от една страна и като контрапункт на военните земяни от друга – как въздействат експресивно, как изразяват значение, какво символизират, как чрез тях се създава кохерентност, връзката им с психологически състояния, с историческа реалност и т.н. Въпросните два свята могат да бъдат представени на студентите като част от семиосфера като знаков континуум, формиран/щ пространството на културата; всеки от тези светове е изграден като относително автономна подсистема със свой хронотоп, граници, централни и периферни елементи със специфична организация. Всеки от тези светове Дж. Камерън оформя така, че имат своя вътрешна семантична стабилност, обособеност, функционално единство на норми и правила на социално поведение и съответствие на идентичността на неговите обитатели. Нека студентите да видят психосемиотичната структура на

двата образа - интегрални знакови образувания, които отразяват архетипни знания и натрупан вековен опит.

Зрителското възприятие на На`ви е светлосиньо за персонажите и зелено за средата. Ето само някои аспекти на анализа: синият цвят се интерпретира в християнската цивилизация като невинност и миролюбивост, но впоследствие в модерността и постмодерността се надграждат и още смисли като космичност, безкрайност, свежест; зеленият цвят внушава плодородие, процъфтяване, впоследствие се прибавят младост, надежда, спокойствие (Минкова, 118,164-166). Ето факти от цветознанието, които директно кореспондират с посланието на филма: „Синьото е символ на целостта и на вечно повтарящия се кръговрат на битието. Във всички култури синият цвят е цвят на духа, на небето и на боговете. (...) Синьото има сила като силите на природата през зимата, когато всичко скрито в тъмнината и тишината натрупва енергия за генериране и растеж. (...) Синьото е неуловимото нищо, което присъства постоянно като прозрачна атмосфера.(...) Синьото ни привлича с тръпката на вярата в безкрайната духовност“ (пак там, с.118). Според редица психолози синият цвят предизвиква физиологичен покой и психологическа удовлетвореност. (...) Една от основните характеристики на синьото е, че внушава (...), ненатрапчивост. (...) предизвиква мечтателно настроение, (...) не накърнява чувствата, не престъпва никакви забрани, той способства за съгласие и диалог (пак там, с.119). А за анализ на втората част на „Аватар“: „Син – цветът на небето и морето. Създава усещане за лоялност, искреност и благочестие. Съвързва се със стабилност, внушава власт, мъдрост, увереност, вяра, истина, интелект. (...) изразява безкрайност и чувство за прохлада.“ (Цветознание).

А ето някои аспекти от анализа на средата на На`ви: „Плодородието и удовлетвореността, мира и надеждата определят изразителните добродетели на зеленото, което съчетава знание и вяра (Минкова, 2022, с.119). (...) Зеленият цвят изразява действаща воля, упоритост и целеустременост. Цветът усилва чувството за гордост, власт над събитията и възможност да бъдат управлявани“ (пак там, с.119). (...) Както определя Мишел Пастуро, зеленият цвят е здраве“ (пак там, с.120). А ето и нещо много точно кореспондиращо със заложеното във филма: „Цветът е свободен, естествени готов да се бори против хитростта и фалша, против всички форми на забрана и диктатура. (пак там, с.120) (...) Зеленият цвят е цветът на рая, (...) мюсюлманите създавали подобие на райската градина на земята“ (пак там, с.162). Ето и още един работещ във филма аспект: „Символизира екологията, естествената природна среда, щедростта, благородството, великодушието, възраждането и растежа“ (Цветознание).

Започвайки анализа на необходимостта от специални ефекти по този начин, насочваме съзнанието на студентите към усещането за метатекст, в който всеки значим елемент придобива символни функции без това да го лишава от субективните значения и смисли. Създава нагласата да се мисли за CGI като способ за възплъщаване на значими мирогледни стожери, за подбуждане на смислени цели, за внушаване на непреходни ценности и градивен начин на живот. Да се гледа на изкуствено генерираният свят като на хетерогенна семиотична структура.

Може също да се въведе задача, изискваща включването на т.нар. локомоушън – средството, което осигурява придвижването на персонажите при необичайните наративи, които са на базата на приказност, фантазност. Подстъпът към задачата тръгва от хронотопа и използването на вълшебните средства на база анализите на Проп (Пропп, 1998, с.39) и включва запознаване с най-новите научни открития в областта на техниката, за да имат студентите адекватни посоки на разсъждение при изграждане не само на научнофантастични сюжети, но и на фентъзи и всички жанрови форми – хорър, трилъър т.н.

Би било полезно задачите да бъдат подплатени с базисни познания от теория на комуникацията – студентите да знаят разликата между това, което влагат в образите си – интенционните кодове, това, което очаква публиката – експектационните кодове и начина, по който се възприема заложеното от творците – херменевтичните кодове. Не е без значение да следят и трансформационните кодове, т.е. как да променят интенциите си в зависимост от таргета. Важно е да бъдат запознати със спецификата на кодовете на канала. Също - кодовете на знаковите системи – как се структурира една знакова система, как използваме семантичният код, за да изразяваме значения, как синтактичният код свързва знаците, как стигаме до метакодовете, какво е значението на контекста, каква е разликата между твърди и меки кодове, между универсални и специфични и т.н. Може към това да се добави запознаване с теориите за интерпретиране на съобщенията – напр. не толкова познатите като тези на Фройд и Юнг, а и тази на Хорни, която допълва социалния фактор в психоналитичната картина, кризисните моменти във формирането на личността, разработени от Ериксън, типовете личности според еволюцията на обществото по Ризмън и т.н.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обучението на бъдещите драматурзи и сценаристи има нужда да се отвори към психосемиотиката с цел да мотивира стойностния подход към неизбежните в съвременната аудио-визуална среда SFX и CGI и бъдещите технически нововъведения. Осмислянето на всеки изкуствено генериран образ като знакова структура, като компонент на съзнанието, би издигнало киното над обвинението, което отправя Дейвид Мамет: “Киното, започнало като панаирджийско шоу, търгуващо с едно изобретение, се върна в началната си точка“ (Мамет, 2008, с.7)

ЛИТЕРАТУРА

Аристотел, *За поетическото изкуство*, 1975 Електронна обработка: Светлана Славова, 2008 <https://theseus.proclassics.org/node/76>

Пропп, Вл., *Морфология воршебной сказки. Исторические корни волшебной сказки*. Москва, 1998, издат.: Лабиринт. ISBN 5-87604-065-7

Мамет, Д., *Бамби срещу Годзила*, София, 2008, издат.: Рива, ISBN 9789543201860

Манов, Б., *Еволюция на екранното изображение*, София 2012, издат.: АСКОНИ-ИЗДАТ. ISBN: 9789543830572

Минкова, В., *Цветознание*, София 2022, издат: НХА ISBN 978-954-2988-69-4
Цветознание, урок. trainingacademy.bg