

UOT 791.43

Abbasğa Əlizadə
Azərbaycan Dövlət Mədəniyyət və
İncəsənət Universiteti
AZ 1065, Bakı şəhəri, İnşaatçılar prospekti 39
E-mail:abbasaga.elizade.1995@mail.ru

KOMPYUTER EFEKTLƏRİNİN MÜASİR KİNOYA TƏSİRİ

Xülasə: Məqalədə kompyuter effektlərinin kinematoqrafiyaya təsirindən və bu təsir nəticəsində müasir kinonun hansı transformasiyalara məruz qalmasından, eləcə də rejissorların bu kimi imkanlardan necə yararlandığından bəhs olunur. “Avatar”, “Titanik”, “Ready Player One” filmləri vasitəsi ilə kompyuter effektlərinin kinodakı təzahürü izah olunub. Bundan əlavə bütün bu proseslərin tamaşaçılara necə təsir etməsi və onlar tərəfindən bu kimi yeniliklərin hansı tərzdə qarşılandığı təqdim olunub. Nəticə etibarlı ilə kompyuter effektlərinin müasir kinoya nüfuz etməsi prosesinin qaçılmaz olduğu vurğulanıb.

Açar sözlər: kino, film, xüsusi effektlər, 2D, 3D, texnologiya.

Müasir dövrdə bir çox filmlər tamaşaçılara artıq vərmiş etdiyimiz ənənəvi üsullarla deyil, məhz yeni kompyuter texnologiyaları effektlərinin vasitələri ilə təqdim olunur. Ötən əsrdə istehsal olunan filmlər izləyicilərə 2D formatında təqdim olunurdu. Lakin kompyuter texnologiyaları inkişaf etdikcə öz təsirini bir çox sahələrə göstərməyə başladı. Tədricən bu kimi texnoloji yeniliklər, kompyuter effektləri kinematoqrafiyada da istifadə olunmağa başladı. Bir çox kinematoqrafçılar kompyuter effektlərini öz filmlərində məqsəd yönüli şəkildə istifadə etməyə başladılar. Başqa sözlə desək bu kimi texniki tərəqqi müəllifə öz ideyalarını daha da ifadəli şəkildə təqdim etməyə dəstək oldu.

Filmlər hər zaman tamaşaçılara mesajlar ötürüb, onları düşünməyə vadar edib. XXI əsr kinematoqrafiyası xeyli inkişaf etdiyindən tamaşaçıya təsir etməklə yanaşı, onu hadisələrin bir parçasına çevirir. Tamaşaçı kinoteatrda 3D formatında film izlədikdə təqdim olunan obyektləri, qəhrəmanları öz yanında hiss edir və nümayiş etdirilən qeyri-real mühitin bir parçasına çevrilir. Bir çox hallarda isə tamaşaçı filmdə baş verən hadisələrdən deyil, məhz vizual görüntünün qeyri-ənənəvi üsulda təqdim olunmasından zövq alır. Kino psixologiyasının əsas məqamlarından biri də filmin necə yaranması ilə deyil, məhz filmin necə qəbul olunması ilə izah olunur.

Kino əsərinin mənasından, formalaşmasından danışdıqda ekranda təqdim olunan filmin hansı zaman və məkan çərçivəsində nümayiş olunmasına diqqət yetirmək lazımdır. Çünki hər bir filmə mövcud olan zaman və məkan tamaşaçının yerləşdiyi məkan və yaşadığı real zamandan xeyli fərqlənir. Reallığın əsas meyarı olaraq məkan və zaman götürülür. Ekran həqiqəti obyektiv reallıqla nisbət təşkil edir və bu prosesi şərti olaraq bir neçə hissəyə bölmək olar:

1. Ekran tam olaraq real zamanı və real məkanı əks etdirir. Bu kimi hallara hər hansısa idman yarışının və ya hadisənin birbaşa yayımı zamanı rast gəlmək olar.
2. Ekran məkanı real, lakin zamanı qeyri-real əks etdirir. Buraya sənədli filmləri, öncədən yazılmış xəbərlər buraxılışlarını və s. əlavə etmək olar.
3. Ekran zamanı real, məkanı isə qeyri-real əks etdirir. Bu kimi zaman və məkan konsepsiyasına bir çox kompyuter oyunlarını, sosial şəbəkələri misal göstərmək olar.
4. Ekran təsvir olunan zaman və məkanı qeyri-real əks etdirir. Buraya artıq bir çox bədii filmləri əlavə etmək olar. Belə filmlərdə məkan hər hansısa dekorlar və ya xüsusi effektlər vasitəsi ilə düzəlir. Zaman isə tamaşaçını filmi izlədiyi zamandan fərqli olur.

Bu dörd müxtəlif zaman və məkan variantları əsərin tamaşaçı tərəfindən qavranılması prinsiplərini izah edir. Filmin başa düşülmə prosesi bir qədər individualdır. Film izlənildən zaman aşağıdakı məqamlara diqqət yetirilir:

1. Ekran əsərinin ilk olaraq forması, yəni məkan və zaman müəyyən olunaraq obyektiv reallıqla müqayisə edilir;
2. Əsərin fiqurlarının və fonunun müəyyən olunması. Tamaşaçı filmin qəhrəmanlarını müəyyən edir, onlar arasında əlaqələri aşkara çıxarıb, hadisələrin gedişatı zamanı dinamik dəyişiklikləri müşahidə etməyə başlayır;
3. Kontekstin müəyyən olunması;
4. Sonuncu mərhələ əsərin pragmatik ariyentasiyasının aşkara çıxarılmasından ibarətdir. Başqa sözlə desək müəllif bu filmi hansı məqsəd naminə yaradıb sualına cavab tapmaqdır.

Bir və ikinci mərhələni ekran əsərinin ilkin qavranılma üsulları da adlandırmaq olar.

Kompyuter effektləri qeyd olunan məqamlara əhəmiyyətli dərəcədə təsir göstərmək gücünə malikdir. Xüsusi effektlərin məhz necə təsir etdiyini öyrənmək üçün kinonun mifoloji sisteminə müraciət etmək tam yerinə düşər. Müasir kinonu bir növ mif yaradıcılığının forması kimi təqdim etmək olar. Ekran əsəri yaradılan zaman aktiv şəkildə mifoloji texnologiyalardan istifadə olunur. Digər tərəfdən ekran magiyası izləyicini hadisələrin bir parçasına çevirir. Bu kimi texnologiyalar tamaşaçını film nümayişi zamanı tam olaraq baş verən hadisələrə kökləyir.

Kompyuter effektlrinə misal olaraq digər funksiyaları da göstərmək olar:

- Obraz qəhrəmanın və ya hər hansısa fiqurun yaradılması. Yaradılan süni obrazlara hətta insani xarakterlər, faktorlar da əlavə olunur. Buna misal olaraq Robert Zemekisin “Who Framed Roger Rabbit” (1988) filmi misal göstərmək olar.
- Ekran aləminin və ya fonun yaradılması. Təqdim olunan aləm xüsusi effektlər vasitəsi ilə geniş sərhədlər əldə edir.

Hətta kompyuter effektləri vasitəsi ilə tam olaraq ekran əsərini yaratmaq mümkündür. Buna misal olaraq Ceyms Kemeronun “Avatar” (2009) filmi göstərmək olar.

Xüsusi effektlər vasitəsi ilə həmçinin bir çox qorxulu, həyəcan doğuracaq, eksiş dolu məqamları daha da qüvvətli formada təqdim etmək mümkündür. Müasir kinematografçılar texnologiyanın bu kimi imkanlarına biganə yanaşırlar.

Belə bir texniki tərəqqi bizə nə kimi gələcək bəxş edə bilər? Təbii ki, belə bir sual artıq individualdır. Çünki kinoya xüsusi effektlərin əlavə olunması klassik kino sevrələri məyus və ya digər tamaşaçıların diqqətini daha da cəlb edə bilər. Bir neçə ildən sonra

bəlkə də ekranda real aktyor təsvirinə nadir hallarda rast gəlmək mümkündür. Çünki müasir texnologiya hətta bugünkü gündə istənilən obrazın real sürətini yaratmağa malikdir. Son dövrdə DC və Marvel komiksləri əsasında ekranlaşdırılan bir çox filmlərdə belə hallara rast gəlirik.

Stiven Spilberqin “Ready Player One” (2018) filminə nəzər salaq. Filmdə təqdim olunan aləm məhz elə kompyuter effektləri vasitəsi ilə yaradılıb və hadisələr 2045-ci ildə baş verir. İnsanlar gündəlik həyatlarını demək olar ki, “Oazıs” adlı virtual aləmdə keçirirlər. Burada hər bir şəxs görkəmini, yaşını hətta cinsini də dəyişə bilər. Ceyms Hollidey (Mark Raylens) tərəfindən icad olunmuş bu virtual aləmdə əsas missiyanı keçən şəxs avtomatik olaraq onun varisinə çevrilərək “Oazıs” üzərində hakimiyyəti əldə edəcək. Ueyd (Tay Şetridan) adlı gənc bu oyunda iştirak etmək qərarına gəlir. Burada qələbə qazanmaq heç də asan olmayacaq. Qarşıda onu çoxlu sayda rəqiblər, tapmacalar gözləyir. Fantastik janrda çəkilmiş bu ekran əsərində bəlkə də yaxın gələcək əks olunub. Ernest Klaynın eyniadlı romanı əsasında çəkilmiş bu filmdə hadisələr qeyri-real məkan və zaman çərçivəsində cərəyan edir.

Yuxarıda kompyuter effektləri ilə bağlı qeyd etdiyimiz bir çox məqamlara bu filmdə rast gəlmək olar. Təqdim olunan zaman qeyri-realdır. Yaradılan məkan isə bilavasitə kompyuter effektləri vasitəsi ilə ərsəyə gətirilib. Hətta baş qəhrəmanlar filmin müəyyən hissələrində tamaşaçılara qeyri-real formada təqdim edilib. Film kinoteatrlarda izləyicilərə 3d formatda nümayiş olunub və beləcə izləyici 3D eynəyini taxmaqla baş verən hadisələri yaxından izləyib, özünü bu prosesin daxilində hiss edib.

Onu da vurğulayaq ki, ötən əsrin 50-ci illərindən etibarən filmlər çəkməyə başlayan Stiven Spilberq texniki tərəqqi ilə ayaqlaşmağı bacarıb, müasir kino tamaşaçısına xüsusi kompyuter effektləri vasitəsi ilə mükəmməl ekran əsəri təqdim etməyə müvəffəq oldu.

Xüsusi kompyuter effektləri vasitəsi ilə yaradılan filmlərdən biri də Ceyms Kemeronun “Avatar” (2009) filmidir. O, bu filmi hələ 1999-cu ildə ildə çəkməyi planlaşdırırdı. Lakin həmin dövrdə filmdə istifadə olunacaq xüsusi effektlərə görə 400 milyon dollar büdcə lazım idi.(1) Ceyms Kemeron bu filmi 10 ildən sonra artıq kompyuter effektlərinin kifayət qədər geniş vüsət aldığı bir dövrdə 237 milyon dollar büdcə ilə çəkməyə müvəffəq oldu. İndiyə kimi çəkilən filmlər arasında gəlir baxımından birinciliyi məhz fantastik janrda çəkilən “Avatar” filmi qoruyub saxlamaqdadır (2 milyard 787 milyon dollar). (1)

Son zamanlar bir çox 2D formatında çəkilən filmlərin 3D formatına konvertasiya edildiyinin şahidi oluruq. Bu isə o deməkdir ki, müasir tamaşaçının marağı və ya dövrün tələbi məhz bu kimi xüsusi kompyuter effektləri vasitəsilə çəkilən filmlərdir. Ceyms Kemeronun 1997-ci ildə çəkdiyi “Titanik” filmi kifayət qədər diqqət cəlb edib, 2 milyard 185 milyon dollar gəlir əldə etdi.(2) Lakin 2012-ci ildə film 2D formatından 3D formatına konvertasiya edilərək tamaşaçılara təqdim olundu.

Lars fon Triyer də “Doqma 95” də vurğulamışdır ki, heç bir xüsusi effektlərdən istifadə etməyəcək, təbii kino çəkilişinə üstünlük verəcək və s. Lakin bir neçə ildən sonra Lars Fon Triyerin “Melanxoliya” (2011) filmində xüsusi effektlərdən istifadə etdiyini görə bilərik.

Sonda belə bir nəticəyə gəlmək olar ki, müasir texnologiya, xüsusi kompyuter effektləri müasir kinematografiyaya nüfuz etməkdədir. Kinematografiyanın belə bir transformasiyaya məruz qalması halının yaxşı və ya pis olduğunu müəyyən etmək artıq

tamaşaçıların ixtiyarına buraxılır. Çünki bir çox filmlər məhz onların tələbatı əsasında çəkilir.

İnternet resursları:

1. <https://www.kinopoisk.ru/film/251733/>
2. <https://www.kinopoisk.ru/film/2213/>

Аббасага Ализаде

Влияние компьютерных эффектов на кинематографию Резюме

В статье обсуждается влияние компьютерных эффектов на кинематографию и то, как современный кинематограф трансформируется в результате этого воздействия, а также как режиссеры извлекают выгоду из таких возможностей. Объясняются эффекты компьютерных эффектов в кино через фильмы “Аватар”, Титаник, “Ready Player One”. Кроме того, было представлено, как эти процессы влияют на аудиторию и как их приветствуют такие нововведения. В результате было подчеркнуто, что процесс проникновения компьютерных эффектов в современное кино неизбежен.

Ключевые слова: фильм, кино, спецэффекты, 2D, 3D, технология.

Abbasaga Alizadeh

The impact of computer effects on cinema Summary

The article discusses the impact of computer effects on cinema and how modern cinema is transformed as a result of this impact, as well as how directors benefit from such opportunities. The effects of computer effects in the movie are explained through the films “Avatar”, Titanic, “Ready Player One”. In addition, it was presented how these processes affect the audience and how such innovations welcome them. As a result, it was emphasized that the process of penetrating computer effects into modern cinema is inevitable.

Keywords: film, cinema, special effects, 2D, 3D, technology.

Məqalənin redaksiyaya daxil olma tarixi: 02.05.2019

Məqalənin təkrar işlənməyə göndərilmə tarixi: 06.05.2019

Məqalənin çapa qəbul olunma tarixi: 10.06.2019

Məqaləni çapa tövsiyə edən sahə redaktorunun (və ya üzvünün) adı: dosent Həmidə Ömərova
ADMIU-nun Elmi Şurasının 06 iyul 2019-cu il, 09 sayılı qərarı ilə çap olunur