

рядах. Графический язык является визуализацией сценарного плана проекта, а литературные средства позволяют раскрепостить и усилить поток творческого поиска.

Библиографический список

1. *Громов Н.Н.* Элементы сценического творчества в педагогике Баухауза / Н.Н.Громов. // Известия УрГУ. Искусствоведение, 2009. № 3.
2. *Курасов С.В.* Средовой дизайн в Строгановке. / С.В.Курасов // Технологии строительства. 2003. №5. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.designet.ru/education/>.
3. *Шимко В.Т.* Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории / В.Т.Шимко. Москва: Архитектура-С, 2006.

Е.А.Исмаилова, Т.С.Нагорнова

КИНЕМАТОГРАФ И КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА – ТОЧКИ СОПРИКОСНОВЕНИЯ

Известный американский кинорежиссер Джорж Лукас считает, что переход кино в цифровую эру – нормальный процесс, и роль актеров в новой среде будет такой же, как она была во времена немых фильмов.

Действительно, в настоящее время компьютерная графика активно вошла в жизнь современного кинематографа. В первую очередь, это связано с тем, что использование компьютерной графики избавляет создателей кино от серьезных усилий и затрат, связанных с гримированием актеров, играющих сказочные или мистические персонажи и привлекает быстротой исполнения. Кроме того, с помощью компьютерной графики создатели фильмов могут воспроизвести буквально, все, что угодно.

Спецэффекты различной сложности, реализуемые с помощью мощных графических редакторов, используются практически во всех фильмах. Они поражают воображение своей достоверностью и иллюзией реальности. Экран без них потерял бы свою актуальность и впечатляющую силу. Однако, есть и другая сторона: режиссеры, еще не начав работать, обсуждают, прежде всего, возможности спецэффектов, и выделяют большое количество средств из бюджета для их осуществления.

Возникает вопрос – неужели компьютерные эффекты настолько необходимы, что кинематограф сегодня не может приблизиться к реальности и впечатлить нас?

На наш взгляд, это связано, с открывающимися новыми технологическими возможностями. Очевидно, что без дорогостоящих компьютерных спецэффектов многие из великолепных современных фильмов не существовали бы или не обладали бы подобной художественной силой. Катастрофа «Титаника» – неперенная тема спецэффектного кино, поскольку эта история исключительно драматична и грандиозна по своим задачам. Именно поэтому здесь максимально задействованы возможности традиционных эффектов и компьютерной графики.

Однако, возникновение компьютерных спецэффектов в кино внесло существенные изменения. В экранной культуре возникли не только новые возможности, но и новые проблемы.

В защиту использования компьютерной графики в кино выступает сотрудник Диснея Билла Кройнера: «Если мультипликация компьютера выглядела конвульсивной и твердой в прошлом, то это потому, что люди, руководящие компьютерами, сами были такими же. Достигнуть любого эффекта вообще с помощью компьютера возможно при двух условиях: вашей способности визуализировать то, что вы хотите, и способности описать это в цифровой форме»[1]. О мощном потенциале технологий высказывается и Ричард Тейлор: «Я не хочу, чтобы люди полагали, будто компьютеры – угроза обществу. Они - творческий инструмент, который позволит людям выражаться более ясно, более уникально. Они только собираются делать наши жизни более легкими. Новизна – не, ценность сама по себе, но моделирование компьютера – рог изобилия, это - волшебная коробка, это только взломало бы вершину»[1].

Действительно, элементы компьютерной анимации и компьютерной графики значительно действуют на качество изображения в кино, и скорее всего, поэтому зрителям они нравятся. В ряде случаев это происходит потому, что спецэффекты сами по себе уже являются знаками современного подхода к изобразительной структуре фильма.

Кроме того, компьютерные элементы также уменьшают расходы в ходе создания фильма, и именно потому играют одну из важных ролей в формировании нового кино. Взрывать настоящие здания, корабли, самолеты или иные транспортные средства зачастую бывает слишком дорого. Так что кинемато-

графисты для достижения наибольшего эффекта все чаще прибегают к макетам и компьютерной технике.

В качестве примера можно привести столь популярный и любимый многими фильм «Пираты Карибского моря. Сундук мертвеца», в котором актеры, исполняющие роли морских чудовищ на службе Морского Дьявола Дейви Джонса, снимались лишь в черных облегающих костюмах, тогда как их необычный и пугающий «грим» был осуществлен при помощи компьютерной графики. Да и многие известные фильмы, такие как трилогия «Матрица», «Люди Х», «Герминатор», «Аватар» и другие, «загружены» графическими спецэффектами.

Но все же, многие мастера спецэффектов и поклонники кино по-прежнему отдают предпочтение подлинным взрывам, по их мнению, существенно влияющих на качество изображения.

Люди, которые работают с компьютерной графикой и используют элементы компьютерной анимации в своих фильмах, соглашаются с тем, что необходимо использовать компьютерную графику в фильмах строго по определенным правилам, иначе фильм принесет больше затрат, чем прибыли. Люк Бессон, французский режиссер, в интервью с журналом "Sight and Sound" (Feb 2000) сказал, что в одном односекундном плане в фильме "Пятый элемент" было использовано 86 визуальных слоев, которые накладывались друг на друга. Этот план (летающий автомобиль в городе) создавался девятнадцать месяцев. Таким образом, сверхсложные специфические эффекты иногда могут превращать работу в бессмысленную трату времени [2].

В среде актеров появилось мнение, что компьютер займет их место, потому что у компьютера есть сила, с помощью которой можно сделать все, что угодно: не вымрет ли актерство как вид искусства с экспансией компьютерных персонажей. Задающие его забывают, что нельзя просто создать визуальное подобие человека и заставить его играть, как бы вы ни старались. Актеры требуются, чтобы создать характер. Джорж Лукас считает, что цифровые технологии - благо для них, оно предоставит больший объем работы большему числу актеров, а не заменит их. Сегодня во многих фильмах актеры играют свою роль рядом с характерами, которых невозможно видеть, и создатели фильмов говорят, что нужно воспитывать новое поколение актеров которые будут уметь работать с виртуальными существами. И актеры доказали, что это возможно. Например, в фильме «Парк Юрского периода» есть несколько виртуальных динозавров,

которых вообще не существовало в природе. Это не фантазия, а особого рода творчество, потому что создатели фильмов говорят, что с помощью цифровых приборов, которые существуют сегодня, мы можем видеть то же, что и во сне, фактически мы можем создать его.

Есть еще одна важная проблема. Если создатели фильмов станут всегда использовать компьютерные спецэффекты и сегодняшние зрители постепенно привыкнут к этому, то очень многое в фильме может утратить чувство, значение реальности: мы не можем бесконечно и бездумно использовать эффекты компьютерной анимации в игровом кино. Здесь кроме эстетической возникает и реальная, общественно значимая опасность – может наступить время, когда зрители будут смотреть фильм, но не верить ему.

Совершенствование компьютерных технологий способствует развитию изобразительного ряда в кино и все более интенсивно воздействует на зрителей. Компьютерные технологии нередко приводят к возникновению нового художественного течения, трансформации выразительного языка и даже рождению новых видов искусств.

Эти новые возможности компьютерной технологии подталкивают режиссеров, художников, сценаристов, операторов, и других участников творческого процесса, создавать фильм, используя эти возможности в качестве выразительного языка искусства.

Новые выразительные средства, рожденные электроникой и кибернетикой и реализованные в компьютерных программах обработки изображений, распространившись, породили новую специализацию в изобразительном искусстве – компьютерную графику, а также видоизменили промышленный и бытовой дизайн в интернете.

С приходом новых компьютерных возможностей произошло, как мы видим, много изменений, как в искусстве, так и в человеческом мире. Новая технология заняла место многих старых технологий. Новые технологии в искусстве вытесняют традиционные не потому, что отвергают их суть, их философский и духовный смысл. Они предоставляют мастерам разных сфер искусства новые и очень широкие возможности. Без компьютерной анимации сегодня не обходится ни анимация, ни кино, ни телевидение, ни реклама.

Таким образом, компьютерные спецэффекты могут обозначать новый этап развития человечества. Конечно, не хочется, чтобы фильмы полностью со-

стояли из компьютерной анимации, были лишены чувства реальности, еще хуже - смысла. Кинематограф считается со вкусами людей, ведь никто не хочет провалиться после огромных вложений сил, времени и денег в фильм. Успех зависит от грамотного сочетания смысла, оригинальных сюжетных линий и компьютерной графики.

Библиографический список

1. *Анимация* и современное игровое кино. К проблеме использования новейших компьютерных технологий [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://referatwork.ru/refs/source/ref-114998.html>.

2. *Люк Бессон*. Интервью. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://kommersant.ru/doc1184609>

А.А.Камаева

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА В РОССИИ

Термин «дизайн» появился в нашей стране относительно недавно. До этого проектирование вещей называлось «художественным конструированием». Это слово породило и производные понятия: «дизайнер» художник-конструктор, «дизайн-форма» – внешняя форма предмета и другие. Российские ученые рассматривают дизайн как деятельность художника-конструктора в области проектирования массовой промышленной продукции и создании на этой основе предметной среды. Ценность каждой вещи в двух началах: пользе и красоте. В каждом предмете заложено техническое и эстетическое начало [1].

Первое десятилетие существования нашего государства оставило нам богатое своими достижениями и противоречиями творческое наследие, отразившее поиски нового современного и созвучного своей эпохе художественного освоения действительности. Созданные в те годы эстетические ценности, при всей их спорности, останутся в истории нашей социальной культуры.

Вопрос о создании внедрении художественного творчества в производство был поставлен в общегосударственном масштабе уже в 1918 году. В составе научно-технического отдела Высшего совета народного хозяйства была создана художественно-производственная комиссия, куда наряду с художниками входили руководящие и инженерно-технические работники производства.