

ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

Визуальные эффекты являются неотъемлемой частью современного кинематографа и используются для усиления сюжета, передачи авторского замысла или просто как средство художественной изобразительности. Под визуальными эффектами сегодня понимается компьютерная графика, внедренная в кино посредством цифрового композитинга. Предшественником современных визуальных эффектов называют комбинированную съемку, в которой использовались макеты, рирпроекции и блуждающие маски.

Американский режиссер Роберт Легато определяет визуальные эффекты как искусство создания образов и включения их в кадры фильма для создания реалистичных или фантастических миров. Он отмечает, что визуальные эффекты – это комбинация практических эффектов и компьютерной графики, и что они используются для создания иллюзий, улучшения сцен и придания изображениям большей реалистичности [3].

Использование визуальных эффектов в современном кинематографе имеет несколько основных преимуществ. Во-первых, они позволяют кинематографистам создавать реалистичные и захватывающие локации или инопланетных, сказочных персонажей, которые было бы невозможно или слишком затруднительно создать традиционными методами. Визуальные эффекты также используются для демонстрации опасных ситуаций, например, таких природных явлений как смерч, цунами, извержение вулкана, землетрясение, пожар и др. Наконец, визуальные эффекты могут значительно удешевить производство фильма, так как половину работы будет выполнять программное обеспечение.

А. Г. Запрудин пишет о том, что визуальные эффекты являются своеобразной попыткой человека обогнать время. Возможность построить любую реальность в кадре позволяет отображать любые образы, смыслы и идеи. Фантазия и творческий замысел являются единственными, что ограничивают автора [1].

Культурологи, социологи и другие ученые обычно анализируют визуальные эффекты с междисциплинарной точки зрения, фокусируясь на способах, с помощью которых они создают смысл, формируют социально-культурные нормы и отражают ценности своего времени. В своих исследованиях они исследуют взаимосвязь между визуальными эффектами, технологией и культурным контекстом, чтобы получить более глубокое понимание того, как визуальные эффекты влияют на то, как мы воспринимаем мир.

В статье «Технологии будущего – через призму визуальных эффектов кинематографа» авторы исследуют воздействие кинофильмов с визуальными эффектами на современную реальность. Т.В. Довбыш, В.А. Родин и Т.Л. Михайлова пишут, что дизайн современных гаджетов, таких как планшеты, смартфоны, очки виртуальной реальности, во многом обязан таким фильмам как «Назад в будущее», «Космическая одиссея 2001», «Звездные войны» и другим фантастическим фильмам. Например, прототип современного планшета можно увидеть в сериале «Звездный путь» (1966 г.), где члены космического корабля «Энтерпрайз» использовали интерактивный планшет PADD (персональное дисплейное устройство доступа) для доступа к компьютерам и системам управления кораблем [2].

Культурные аспекты визуальных эффектов в кинематографе сильно различаются в зависимости от контекста, в котором они используются. Например, визуальные эффекты могут быть использованы для придания определенной эстетики историческому фильму или для создания технологического мира в научно-фантастическом фильме. Визуальные эффекты также могут быть использованы для представления определенной

культуры или исторического периода, одним из примеров таких фильмов является фильм «Альфа» (2018 г.), для которого были специально воссозданы цифровые модели ландшафта и животных верхнего палеолита. Кроме того, визуальные эффекты могут быть использованы для передачи определенного сообщения, например, для передачи идеи постапокалиптического мира.

Визуальные эффекты могут оказать серьезное влияние на то, как аудитория воспринимает фильм. Они могут быть использованы для создания ощущения масштаба, подчеркивания определенного действия или эмоции. Они также могут оказать значительное влияние на то, как аудитория воспринимает повествование, помогая создать большее чувство погружения в историю. Фильмы с хорошо продуманными и выполненными визуальными эффектами часто могут привлечь большую аудиторию, поскольку они выделяются среди остальных. Визуальные эффекты также могут сделать определенные сцены или персонажей запоминающимися и культовыми, например, Голлум из фильма «Властелин Колец» или Волан-де-Морт из фильмов о Гарри Поттере.

Существуют ситуации, когда визуальные эффекты негативно влияют на восприятие фильма. Иногда режиссёры могут злоупотреблять визуальными эффектами, из-за чего фильм выглядит слишком искусственным и лишние визуальные эффекты отвлекают от, в большинстве случаев, плохо прописанного сюжета. Помимо этого, качество визуальных эффектов не всегда бывает отличным. Существует множество причин, по которым фильмы по-прежнему имеют плохие визуальные эффекты, несмотря на достижения в области компьютерных технологий. Одна из причин заключается в трудности создания убедительных компьютерных моделей людей и животных. Уровень детализации и нюансов, необходимый для воспроизведения человеческих лиц и микродвижений, является всё еще сложной задачей для компьютерных программ. Внедрение виртуального окружения в кадр – также одна из сложнейших задач для художников по визуальным эффектам. Помимо

детализации виртуальной сцены, крайне важно правильно вписать эту локацию в кадр с живыми актерами и реальными декорациями.

На данный момент существует множество способов создания визуальных эффектов для кино, включая практические эффекты и все ещё востребованные комбинированные съемки. Виртуальное производство является наиболее перспективным направлением в этой сфере, оно позволяет работать с визуальными эффектами в реальном времени за счёт использования цифрового композитинга и трекинга в реальном времени. В виртуальном производстве используются множество технологий, связанных с виртуальной и дополненной реальностью, одной из которых является технология Stagecraft, основанная на визуализации виртуальных локаций с помощью светодиодных экранов и игровых движков. Она даёт возможность кинематографистам создавать захватывающие виртуальные миры с динамическим освещением, реалистичными физическими явлениями, а также движениями камеры. Впервые технология Stagecraft была применена на съемках сериала «Мандалорец» в 2019 году студией Industrial Light & Magic [4].

Подводя итоги, визуальные эффекты являются мощным инструментом в современном кинематографе, позволяющим кинематографистам создавать удивительные сцены и персонажей, которые были бы невозможны при традиционных съемках. Визуальные эффекты могут передавать культурный или исторический образ в кинофильме, а также могут оказывать влияние на формирование картины современного мира и технологий. Несмотря на все возможности визуальных эффектов в современном кинематографе, всё ещё существуют ограничения, которые не дают корректно визуализировать некоторые явления или персонажей. Наиболее прорывной технологией в сфере визуальных эффектов является виртуальное производство, которое позволяет наблюдать визуальные эффекты кадра в реальном времени.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Запрудин, А.Г. Влияние компьютерных спецэффектов на процесс смыслообразования в современной экранной культуре: автореф. дис. ... канд. философских наук : 15.05.14 / А.Г. Запрудин ; Тюменский государственный университет. – Тюмень, 2014. – 22 с.
2. Технологии будущего – через призму визуальных эффектов кинематографа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2018/article/2018006380>. – Дата доступа: 05.03.2023.
3. The art of creating awe [Electronic resource]. – Mode of access: https://www.ted.com/talks/rob_legato_the_art_of_creating_awe. – Date of access: 20.02.2023.
4. The Mandalorian: How ILM's innovative Stagecraft tech created a «Star Wars» Virtual Universe [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.indiewire.com/2020/02/the-mandalorian-ilm-stagecraft-1202212389>. – Date of access: 03.03.2022.

Лагацкая А.В., студент 502 группы
заочной формы обучения

Научный руководитель – Гурченко А.И.,
кандидат искусствоведения, доцент

ПРАКТИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПЛЕНЕРА**КАК ФОРМЫ МЕЖДУНАРОДНЫХ КУЛЬТУРНЫХ СВЯЗЕЙ:****ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ**

Одной из эффективных и перспективных форм организации культурного сотрудничества между странами являются пленэры. В связи с этим очевидна необходимость комплексного анализа специфики пленэров как актуальных международных социокультурных и коммерческих практик. Следует отметить, что при разработке заявленной темы должны учитываться тенденции в обновлении социокультурных условий, а также отечественный и