

РОЛЬ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

Стоичков Красимир Панев

Аспирант, Санкт-Петербургский государственный институт культуры
studio@manufactura.eu

THE ROLE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN MODERN CINEMATIC ART

K. Stoichkov

Summary: The article discusses the role and importance of digital technologies. It is noted that the introduction of digital technologies in cinematography has led to significant changes in the process of filming, post-production and distribution of films. The manufacturability of the creative process of creating films is increasing, productivity is increasing, changes are taking place that contribute to the possible redistribution of labor of low-skilled personnel, the cost of costs is becoming cheaper, especially in the long term, despite the increased costs at the initial stage for the purchase of high-quality equipment and the need to train personnel in order to achieve their necessary skills and competencies in working with expensive digital equipment. It is concluded that the artistic language that reflects the spirit of our time will be shaped through constant research, experimentation and interaction between artists and digital technologies.

Keywords: cinematography, film, film art, digitalization, virtual characters, visual effects, image quality, sound design, shooting.

Аннотация: В статье рассматривается роль и значение цифровых технологий. Отмечается, введение цифровых технологий в кинематографию привело к значительным изменениям в процессе съемки, постпродакшн и распространении фильмов. Возрастает технологичность творческого процесса создания фильмов, повышается производительность, происходят изменения, способствующие возможному перераспределению труда низкоквалифицированных кадров, удешевляется стоимость затрат, особенно, в отсроченной перспективе, несмотря на повышенные затраты на первоначальном этапе на закупку качественного оборудования и необходимость обучения персонала с целью достижения ими необходимых навыков и компетенций в работе с дорогостоящим цифровым оборудованием. Делается вывод, что художественный язык, который отражает дух нашего времени, будет формироваться благодаря постоянному исследованию, экспериментам и взаимодействию между художниками и цифровыми технологиями.

Ключевые слова: кинематограф, фильм, киноискусство, цифровизация, виртуальные персонажи, визуальные эффекты, качество изображения, звуковое оформление, съемка.

Кинематографическое искусство переживает период интенсивного развития за счет совершенствования практической реализации различных технологических средств цифрового свойства. Кинематографическое искусство находится в периоде интенсивного развития благодаря совершенствованию и применению различных технологических средств цифрового характера. Введение цифровых технологий в кинематографию привело к значительным изменениям в процессе съемки, постпродакшн и распространении фильмов [1]. Цифровые камеры стали широко использоваться вместо традиционных пленочных камер, что позволяет снимать высококачественное видео с большей гибкостью и контролем над изображением [2].

Актуальность научного исследования цифровых технологий в современном кинематографе связана с их важной ролью и влиянием на современную кинематографическую практику, повышением качества производимой кинематографической продукции. Цифровые технологии изменили способ производства, съемки, постобработки и распространения фильмов, открывая новые возможности и вызывая изменения в художественном подходе к созданию фильмов.

Творческий процесс все более приобретает техно-

логичный характер: ранее, прежде чем снять отдельный кадр, необходимо было тщательно проработать мизансцену, убедившись в правильности ее построения. В настоящее время можно снимать большое количество сцен с разных ракурсов в цифровом формате, впоследствии отбирая наиболее удачно получившийся материал для дальнейшего монтажа [3] или создавая вариативный сюжетный ряд, который может быть использован при монтаже с изменениями первоначально утвержденного сценария. Данный аспект привлекателен своей низкой стоимостью.

Камеры с высоким разрешением и большим динамическим диапазоном позволяют достичь потрясающей визуальной эстетики и создавать более реалистичные и впечатляющие образы. Цифровые технологии также существенно повлияли на постпродакшн и спецэффекты. Компьютерная графика и визуальные эффекты стали неотъемлемой частью кинематографического процесса. Они позволяют создавать фантастические миры, виртуальные персонажи, различные спецэффекты и взрывы, которые ранее были сложно или невозможно реализовать. Технические средства цифрового постпродакшна позволяют также легче корректировать цвета, освещение и другие параметры изображения, что дает большую свободу художественному выражению и созданию

уникального визуального стиля.

Распространение фильмов также претерпело существенные изменения благодаря цифровым технологиям. Цифровая дистрибуция и онлайн-платформы позволяют более широко распространять фильмы, достигая аудитории по всему миру. Кинотеатры также используют цифровые проекторы для показа фильмов, что обеспечивает высокое качество изображения и звука. В целом, совершенствование технологических средств в кинематографии цифрового свойства открывает новые возможности для творчества.

Актуальность научного исследования цифровых технологий в современном кинематографе позволит составить законченное представление об эволюции художественного языка в данной области на текущем этапе развития технологических средств. Кинорежиссеры, в большинстве своем, стремятся достичь целей массовизации кинематографического пространства, прибегая к новейшим технологиям в кинопроизводстве. Это позволяет увеличить кассовые сборы, сформировать бренд киностудии, повысить бренд и узнаваемость основных участников кинематографического производства – режиссера, сценаристов, актеров.

Отмеченное происходит за счет особых возможностей цифровых технологий создавать мощные визуальные эффекты, значительно улучшать качество изображения, совершенствовать звуковое оформление под стать современному оборудованию, которое имеется в настоящее время в кинотеатрах и дома, позволяющее полнее раскрыть замысел сценаристов и режиссера и донести основные доминанты сюжетной линии до зрителя.

Массовость кино есть понятие не качественное, а количественное, не связанное с его существом, как отмечает Е.Г. Ростовский [4], ввиду того обстоятельства, что технологические решения позволяют донести культурный продукт одновременно до большого количества зрителей. А цифровые формы представления информации позволяют это количество еще увеличить.

Изучение внедряемых в киноиндустрию цифровых технологий позволяет разобраться в оказываемом влиянии на визуальные эффекты, качество изображения, звуковое оформление и другие аспекты кинематографии. Исследования в этой области могут помочь раскрыть потенциал цифровых технологий и найти новые способы их использования в художественном выражении.

Кроме того, научные исследования цифровых технологий могут помочь развить новые методы и подходы к созданию и анализу фильмов. Они могут помочь оптимизировать процессы съемки, постобработки и монтажа фильмов, улучшить качество и реалистичность

визуальных эффектов, а также расширить возможности в области виртуальной и дополненной реальности. Исследования в области цифровых технологий могут помочь разработать новые стандарты и рекомендации для создания и хранения цифровых копий фильмов, обеспечивая их сохранность и доступность в будущем. В целом, изучение цифровых технологий в кинематографии является важным для понимания современной кинематографической практики и развития новых подходов и методов в создании и анализе фильмов.

Рассмотрение художественно-эстетических аспектов внедрения новых цифровых технологий в авторский кинематограф – одна из насущных задач киноведения. За последнее десятилетие цифровые технологии вторглись во все сферы человеческой жизни. Они широко применяются и в современном искусстве, предоставив художникам новые инструменты и возможности для творчества, такие как компьютерная графика, виртуальная реальность, интерактивные инсталляции и др. [5].

К одной из мировых тенденции кинопроката следует отнести рост использования онлайн-кинотеатров. В настоящее время увеличивается количество людей, которые предпочитают смотреть фильмы в удобное для себя время и без необходимости выходить из дома. Онлайн-кинотеатры предоставляют возможность просмотра качественных фильмов с помощью видеоплатформ, таких как Netflix, Amazon, Apple TV и др.

Однако ожидаемый эффект в плане появления нового художественного языка возникает далеко не всегда. Одна из причин заключается в том, что просто наличие цифровых технологий еще не делает произведение искусства значимым или выдающимся. Художник – режиссер, оператор, – все равно должен обладать талантом, эстетическим чувством и глубоким пониманием художественных принципов. Без этого, использование цифровых инструментов может привести лишь к поверхностным и малоинтересным результатам.

Кроме того, цифровые технологии также могут принести новые проблемы и вызовы для кинорежиссеров и операторов фильмов [6]. Например, некоторые могут столкнуться с ограничениями программного обеспечения или сложностями в освоении новых инструментов. Технические проблемы могут отвлекать от художественного выражения и ограничивать творческую свободу.

Более того, цифровые технологии иногда могут отвлекать зрителя от самих произведений искусства. В мире, где мы постоянно окружены информацией и визуальными развлечениями, цифровые произведения могут столкнуться с конкуренцией социальных сетей, видеоигр и прочих развлекательных форматов. Это может снижать возможности их воздействия и восприятия.

Несмотря на эти сложности, цифровые технологии все равно предоставляют большие возможности для развития искусства. Важно, чтобы художники продолжали экспериментировать с новыми инструментами и находили свои уникальные выражения. И только через постоянное исследование и развитие возможно появление нового художественного языка, который отражает дух нашего времени. Постоянное исследование и развитие являются ключевыми факторами для появления нового художественного языка, который отражает дух нашего времени. Цифровые технологии предоставляют художникам широкий спектр инструментов и возможностей для экспериментов и инноваций.

Искусство всегда было отражением общества и его эволюции. В прошлом новые художественные языки возникали в ответ на социальные, политические и технологические изменения. С появлением цифровых технологий и связанных с ними трансформаций в нашей культуре, художники имеют возможность отразить эти изменения в своих работах. Например, с использованием компьютерной графики и виртуальной реальности художники могут создавать абстрактные формы, которые ранее были недоступны, или для этого требовались значительные затраты по созданию необходимого пространства. Они могут взаимодействовать с зрителями через интерактивные инсталляции, создавая новый уровень вовлеченности. Также возможности сетевого взаимодействия позволяют художникам работать в коллаборативном формате и создавать многомерные произведения.

Однако важно отметить, что развитие нового художественного языка требует не только использования технологий, но и глубокого понимания искусства, эстетики и художественных принципов. Художники должны уметь применять технологии таким образом, чтобы передать свои идеи и эмоции, создавая искусство, которое касается зрителей и вызывает у них отклик. Таким образом, художественный язык, который отражает дух нашего времени, будет формироваться благодаря постоянному исследованию, экспериментам и взаимодействию между художниками и технологиями. Это требует открытого и креативного мышления, а также постоянного стремления к новым выражениям и формам искусства.

Учитывая появление цифровых технологий и их растущее влияние на кинематограф, преимущественно, жанровый, существует потребность в осмыслении их специфического воздействия и на авторский кинематограф [7]. Продукцию кино с применением ЦТ следует рассматри-

вать как творческий результат в рамках устойчивости развития различных субъектов деятельности – культурных, социальных, экономических, политических. Это позволит, в свою очередь, достичь, более высоких показателей творческой сферы деятельности, усилить творческую составляющую в информационно-цифровом пространстве, улучшить результаты взаимодействия представителей творческих профессий и практиков различных отраслей и сегментов кинематографического производств.

Это становится особенно важным в условиях происходящей переориентированности различных рынков на внутреннее потребление и выполнение приоритетных задач текущего момента, развитие патриотического воспитания, необходимости создания кинематографической продукции в сжатые сроки. Современный кинематограф использует широкий спектр технических средств для создания кинематографических произведений. Камеры являются основным инструментом съемки в кинематографии. В настоящее время широко применяются цифровые камеры высокого разрешения, которые позволяют получать качественные изображения с большим динамическим диапазоном. Они обеспечивают возможность съемки в различных форматах, включая стандартные и широкоэкранные форматы. Световое оборудование играет важную роль в создании атмосферы и настроения в кинематографии. Прожекторы, световые фильтры, рефлекторы и другие инструменты используются для контроля освещения на съемочной площадке. Технические средства позволяют создавать различные эффекты с помощью света, изменять яркость, цвет и тени. Спецэффекты включают в себя компьютерную графику, анимацию, моделирование, комбинированные эффекты и другие технологии. Они используются для создания визуальных эффектов, которые невозможно достичь в реальности.

С помощью компьютерной графики можно создавать фантастические миры, реалистичные персонажи, взрывы, сцены с массовыми людьми и многое другое. Монтажные программы позволяют редактировать и собирать отдельные кадры и сцены в единое целое. Они обеспечивают возможность изменения порядка сцен, добавления спецэффектов, наложения звуковых дорожек и создания ритма и структуры фильма. Кроме перечисленных технических средств, в современном кинематографе используются также другие инновационные технологии, такие как дроны для аэросъемки, виртуальная реальность и дополненная реальность для создания интерактивных и иммерсивных кинематографических опытов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Keane M. China's digital media industries and the challenge of overseas markets // Journal of Chinese Cinemas, vol. 13, no. 3, pp. 244–256, 2019.

2. Воронцова Ю.В., Кольцов Д.Н. ИССЛЕДОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ТРАНСФОРМАЦИЮ ПРОЦЕССОВ В КИНЕМАТОГРАФЕ // Вестник ГУУ. 2022. №2. С. 58-63.
3. Воронцова, Ю.В. Транскультурная трансформация в кинематографе // Вестник университета. – 2021. – No 10. – С. 55–58. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2021-10-55-58>
4. Ростовский, Е.Г. Творческое наследие раннего кинематографа в экранном искусстве рубежа XX - XXI вв.: дис.... канд. искус. : 17.00.09 / Ростовский Евгений Григорьевич; [Место защиты: С.-Петерб. гуманитар. ун-т профсоюзов].- Санкт-Петербург, 2010.- 197 с.
5. R. Coleman, "Theorizing the present: digital media, preemergence and infra-structures of feeling," Cultural Studies, vol. 32, no. 4, pp. 600–622, 2018.
6. Кино в современном мире: отражение тенденций и потребностей общества Источник: <https://yasoldat.ru/kino-v-sovremennom-mire-otrazhenie-tendentsiy-i-potrebnoyestey-obschestva>
7. Петросян Т.В. Влияние цифровых технологий на поэтику фильмов Питера Гринуэя: дисс.... канд. искусств. : 17.00.03 / Петросян Тарон Врежович. - М., 2010.- 170 с.

© Стоичков Красимир Панев (studio@manufactura.eu).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Санкт-Петербургский государственный институт культуры