

**Источники и литература:**

1. Вахтангов Е. Б. Записки. Письма. Статьи / Е. Б. Вахтангов. – М., Л. : Искусство, 1939. – 403 с.
2. Крэг Э. Г. Воспоминания, статьи, письма / Э. Г. Крэг. – М. : Искусство, 1988. – 399 с.
3. Леви-Строс К. Путь масок / К. Леви-Строс; [пер. с фр.]. – М. : Республика, 2000. – 399 с.
4. Мейерхольд В. Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы / В. Э. Мейерхольд. – М., 1968. – 288 с.
5. Морли Ж. Штрихи времени. Развлечения / Ж. Морли. – М. : Росмен, 1994. – 356 с.
6. Станиславский К. С. Работа актера над собой / К. С. Станиславский. – М. : Искусство, 1948. – 507 с.
7. Толшин А. В. Маска: ритуал, модель, актер : монография / А. В. Толшин; С.-Петерб. ун-т. – СПб. : СПбГУ, 2007. – 232 с.
8. Финкельштейн Е. Л. Жак Копо и Театр Старой Голубятни / Е. Л. Финкельштейн. – Л. : Искусство, 1971. – 201 с.

**Сухорукова Л.А.****УДК 004.032.6.:004.928****СРЕДСТВА И ПРИЕМЫ 3D ГРАФИКИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТРЕХМЕРНЫХ ЛОКАЦИЙ В МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПАХ**

**Связь работы с научными программами.** Исследование проводится согласно тематического плана научных работ и проектов в Харьковской государственной академии дизайна и искусств, являясь составной частью госбюджетной темы «Логико-семиотическое моделирование визуального пространства: культурные и философские аспекты», которая утверждена Министерством образования и науки, молодежи и спорта Украины.

**Постановка проблемы.**

Средства трехмерной графики, ее инструментарий обычно рассматриваются с точки зрения технологических возможностей редакторов и удобства их применения. Основной же проблемой при создании музыкальных клипов с 3d графикой, а именно с использованием трехмерных локаций, включающих в себя множество элементов и формирующими композицию кадра, является выявление художественно-выразительных средств и анализ технологий с точки зрения их наиболее эффективного применения.

**Актуальность.**

Практически невозможно снять весь музыкальный клип на одной съёмочной площадке, на одной локации, так как музыкальный фильм в 3 минуты, снятый на одной площадке, утомит зрителя и будет скучным и однообразным. В съёмках клипов, обычно используется от 3 до 8 локаций. Если съемки клипа происходят по-старинке, с созданием декораций, то качество созданной среды зависит от квалификации художника, если же локации создаются в 3d, то зачастую, человек, который владеет технологией, слабо разбирается в дизайне или вообще не имеет базовых знаний. Поэтому исследование и анализ инструментария 3d графики с целью выявления художественно-выразительных средств для создания гармоничного визуально-звукового ряда является особо актуальной задачей.

**Новизна исследования.** Определены основные художественно-выразительные средства для разработки дизайна трехмерных локаций музыкального клипа. Проведена сравнительная характеристика технологических средств и приемов создания гармоничного визуально-звукового ряда.

**Цель статьи** – определение проблем, возникающих в процессе визуализации трехмерных локаций клипа, а также исследование возможностей цветовой коррекции завершенного клипа.

**Основное содержание.**

Музыкальный клип – это короткий (в большинстве случаев по 3-4 минуты) сюжет, отражающий стилистику и текст песни музыкантов или одного исполнителя, практически всегда помогающий посредством видеоряда раскрыть смысл самой песни. Когда действие музыкального клипа происходит в разных местах (локациях), создается динамичное многообразие событий – это и вызывает интерес зрителя.

*Локация* (от лат. Locatio – размещение, положение) – определение местонахождения чего либо. [1]

Безусловно, создание видеоклипа – это настоящее искусство. Работа над клипами идет по тем же канонам, что и создание полнометражных фильмов, но есть одно очень важное отличие: главную роль играет музыкальное произведение, именно оно является той канвой, на которую накладываются видео, игра актеров и т. д. Режиссер клипа – тот человек, который отвечает за гармонию музыкального произведения и созданной картинке. Только подумайте: большинство режиссеров не разбираются в музыке. [2]

Однако хороший, профессионально подготовленный клип – это не просто набор, состоящий из снятых видео эпизодов, сопровождающих песню или музыку. Удачно подобранные локации (места съемок), правильно выставленный свет, профессиональная игра актеров, детально продуманная визуально-сюжетная линия песни, способная вызвать необходимые чувства и эмоции у зрителя, - все это дополнит и украсит произведение, поможет больше приоткрыть занавес заложенного автором смысла. [3]

Любой современный клип высокого уровня – это кропотливая работа целой команды специалистов, каждый из которых профессионал в своей области. Особая роль отводится пост-обработке созданного материала, где производится монтаж, цветокоррекция. В результате рождается настоящее произведение искусства, гармонично сопровождающее и дополняющее замечательную музыку или песню. Создать видеоряд, который бы вдохновил зрителя, подчеркнул достоинства музыки и песни, заставил бы слушать композицию снова и снова – это главная цель создателей клипа.

Учитывая стремительное развитие компьютерных технологий, доступность средств разработки, создатели музыкальных клипов все больше отдают предпочтение переносу места действия клипа в виртуальную среду, обычно созданную с помощью средств 3D графики.

Преимущества у трехмерного моделирования перед другими способами создания локаций (обычно это предполагает аренду помещений, сооружение декораций и т. д.) довольно много. Во-первых, фотореалистичность изображения, любого места, интерьера, космоса, если хотите, дающая также ощущения пространства. Во-вторых, относительная дешевизна, экономия на материалах, труде художников. В трехмерную модель очень легко вносить практически любые изменения. Вы можете изменять проект, убирать одни детали и добавлять новые. Ваша фантазия практически ни чем не ограничена.

Трехмерная графика может быть любой сложности. Что особо важно, инструментарий трехмерной графики позволяет управлять и настраивать не только формы моделей, но и свет, текстуры, которые являются художественно-выразительными средствами создания гармоничной трехмерной среды клипа.

Визуальные эффекты, приемы совмещения компьютерной графики с реальным видео артиста пользуются особой популярностью в последние несколько лет. [4] Но создателю трехмерной графики для музыкального клипа, необходимо, в первую очередь, хорошо представлять себе инструментарий каждой конкретной программы, который используется, как художественно-выразительное средство: это инструменты *формообразования, текстурирования, освещения*.

**3ds Max 2012** пользуется в нашей стране огромной популярностью. Он содержит большое количество инструментов, необходимых при моделировании, кроме того, в данном 3D-редакторе присутствуют средства для анализа и настройки освещенности. Также в программу был интегрирован фотореалистичный визуализатор, который дает возможность добиться высокой правдоподобности изображения. 3ds Max дает возможность очень гибко управлять частицами, создавая самые разнообразные эффекты – от моделирования анимированных массивов объектов до имитации всевозможных природных явлений, таких как брызги накапывающихся волн, дым и т. д.

**CINEMA 4D R13** сегодня на равных конкурирует с такими «китами» трехмерной графики, как Softimage и Lightwave. Сегодня в Cinema 4D можно найти средства для создания персонажной анимации, удобную среду для работы с частицами, мощную систему фотореалистичной визуализации и, конечно же, удобные инструменты моделирования. В последних версиях Cinema 4D существенно переработан алгоритм визуализации и расширены возможности обработки трехмерных сцен. Программа позволяет просчитывать эффекты глобальной освещенности, каустику и учитывает подповерхностное рассеивание света, которое можно наблюдать, например, при просвечивании воска свечи. Последним доводом для сомневающихся в возможностях этой программы стал выход полнометражного анимационного фильма «Сезон Охоты», при создании которого использовалась именно Cinema 4D, причем она была одним из основных инструментов 3D-аниматоров.

**Maya 2012** долгое время противопоставлялась главному конкуренту на рынке трехмерного ПО – 3ds Max. Среди профессиональных 3D-художников данный пакет используется чаще других. Этот трехмерный редактор взят на вооружение такими крупными студиями, как Pixar, WaltDisney, Dreamworks и другими. В программе есть все, что необходимо для создания трехмерной графики. Maya позволяет пройти все этапы создания 3D – от моделирования и анимации до текстурирования, композитинга и послойного рендеринга.

Перечисленные программные пакеты от ведущих мировых производителей являются наиболее полно функциональными с точки зрения управления и создания дизайна трехмерной среды музыкального клипа. Их возможности колоссальны, но действенным инструментом они могут стать только в руках разработчика, владеющего знаниями из области композиции, формообразования, теории цвета.

Говоря о цвете, нельзя не рассмотреть завершающий этап создания музыкального клипа, *цветокоррекцию*. Этот этап можно назвать определяющим, так как его значение для музыкального клипа, не столько в выравнивании цвета и т. д., сколько в создании правильного настроения, соответствующего музыкальному произведению. *Цветокоррекция* – это внесение изменений в цвет оригинала. Многие относят к цветокоррекции те процедуры, которые не связаны с изменением сюжета изображения. [5] Важно понимать, что смысл цветокоррекции в музыкальном клипе заключается в создании гармонии между содержанием музыкального произведения и его дизайном, визуальной частью. Современные визуальные тенденции движутся в направлении более творческого использования цвета – улучшения эстетики изображения, создание стилизованного вида, придания сцене определенного настроения. Современные клипы – вот уж где есть разгуляться фантазии колористов. Отснятое видео сегодня часто стилизуют «под кино», с помощью специальных фильтров в программах монтажа и композитинга; почти в каждом видеоредакторе есть «эффект «старого кино». Программное обеспечение для цветокоррекции (da Vinci, Autodesk Lustre) стоит десятки, а то и сотни тысяч долларов. Apple точно почувствовала этот все возрастающий интерес к колористическим решениям в кино и на телевидении и, учитывая постепенную эволюцию FCS не только в сторону HD, но и в сферу кинопроизводства, решила включить в состав Final Cut Studio 2 новый продукт – Color.

Трехмерная графика – это целая наука, область, в которой можно найти неограниченные возможности для создания музыкальных клипов высокого качества. Но в сложившейся ситуации в Украине и постсоветском пространстве, многое зависит от уровня художественных знаний человека, который занимается созданием трехмерной графики, локаций в частности, для музыкальных клипов, что оказывает существенное влияние на качество музыкального произведения. Знание художественно-выразительных средств, изучение их неограниченных возможностей, профессиональное овладение на практике нюансами

трехмерной графики сможет обеспечить тот необходимый уровень экранной культуры музыкального клипа, когда он превратится в еще одну ветвь экранного искусства.

#### Источники и литература:

1. Ожегов С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М. : Мир и Образование, 2008.
2. Звук – это эмоциональный мир фильма / М. Фиггис // Искусство кино. – 2001. – № 6. – С. 110-117.
3. Горюнова Н. Л. Художественно-выразительные средства экрана : учеб. пособие / Н. Л. Горюнова. – М. : Ин-т повыш. квалиф. работников телевидения и радиовещания, 2000. – Ч. 3 : Изобразительно-звуковой образ. – 47 с.
4. Ли Дж. Трёхмерная графика и анимация / Дж. Ли, Б. Уэр. – 2-е изд. – М. : Вильямс, 2002. – 640 с.
5. Редактирование изображений : [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://ru.wikipedia.org/wiki/Редактирование\\_изображений](http://ru.wikipedia.org/wiki/Редактирование_изображений).

**Тяглова М.А.**

**УДК 130.2:394.3"189/192"**

#### **«ИГРА В САКРАЛЬНОЕ» ПО ВОСПОМИНАНИЯМ А. ГЕРЦЫК**

Сфера сакрального является одной из важнейших в жизни социума и отдельного индивида. Становление культуры неразрывно связано с возникновением представления о сакральном, священном, которое структурирует, регламентирует жизнь общества, позволяет установить ценностные ориентиры и побуждает к следованию нравственным идеалам. Современная энциклопедия так определяет это понятие: «Сакральное – (от лат. – "посвященное богам", "священное", "запретное", "проклятое") – святое, священное, важнейшая мировоззренческая категория, выделяющая области бытия и состояния сущего, воспринимаемые сознанием как принципиально отличные от обыденной реальности и исключительно ценные» [5].

Актуальной проблемой осмысления сакрального занимаются многие гуманитарные дисциплины, среди которых религиоведение, философия религии и культурология. Стали классическими работы Р. Отто, В. Вильденбранда, Н. Зедерблома, Э. Дюркгейма, М. Элиаде.

Согласно Р. Отто, в сущности религии можно выделить рациональную и иррациональную составляющие. Для рациональной религии «идея Бога мыслится в соответствии с тем лично-разумным, каким его – в ограниченной и скованной форме – человек обнаруживает в себе самом. В то же самое время все эти предикаты божественного мыслятся как «абсолютные», т.е. «совершенные». Поэтому все эти предикаты суть ясные и отчётливые понятия, они доступны для мышления и мыслящего разграничения, даже для дефиниции» [9, с. 7]. Предмет такой религии «рационален», поскольку для него возможная понятийная ясность. В противоположность «рациональному» сакральному Отто выделяет сакральное «иррациональное», которое он именует «нуменозным». «Нуменозное» – это страх, трепет, восторг и ужас от ощущения присутствия иномирного, ощущение полноты бытия, наполненность божеством, чувством его полновластия и своей ничтожности, чувством «тварности».

В XX веке нидерландский философ, исследователь культуры Й. Хейзинга рассматривал сопричастность понятий «сакральное» и «игра». Согласно Й. Хейзинге, культура возникает из игры и как игра [14, с. 19], все культурные и общественные институты берут свое начало в культе, возникающем в ходе игры: «Раннее общество совершает свои священнодействия, которые служат ему залогом благополучия мира, свои освящения, свои жертвоприношения, свои мистерии – в ходе чистой игры в самом прямом смысле этого слова. В мифе и культе зачинаются, однако, великие движущие силы культурной жизни: право и порядок, общение и предпринимательство, ремесло и искусство, поэзия, ученость, наука. И все они, таким образом, уходят корнями в ту же почву игровых действий» [14, с. 24]. «В форме и в функции игры, являющейся особенным, самостоятельным качеством, чувство человеческой включенности в космос находит свое самое первое, самое высокое, самое священное выражение. В игру мало-помалу добавляется значение священного акта. Культ – не более чем прививка к игре. Однако изначальным фактом была именно игра как она есть» [14, с. 36].

И действительно, многие обряды, ритуалы и священнодействия реализуются в форме игры, они имеют сходные формальные признаки. Священнодействие, как и игра, отличается обособленностью, наличием пространственно-временной ограниченности, особыми правилами, вступающими в силу только в ходе «игры». Оно «разыгрывается, ставится в пределах реально выделенного игрового пространства, как подлинный праздник, то есть радостно и свободно. Ради него выделяют собственный, временно существующий мир. При этом с концом игры действие это вовсе не прекращается, но продолжает озарять обыденный внешний мир, – укрепляя надежность, порядок, благополучие тех, кто участвовал в празднестве, вплоть до той поры, когда священные дни приблизятся снова.» [14, с. 33].

Таким образом, согласно Хейзинге, игра в архаическом обществе первична, культ, сакрализация – вторичны [14, с. 36]. Отмечая двойственный, амбивалентный характер явлений первобытной культуры, Хейзинга полагает, что «само понятие игры как нельзя лучше охватывает это единство и неразрывность веры и неверия, это соединение священной серьезности с "дурачествами" и притворством» [14, с. 42].

Важнейшей чертой первобытной культуры являлся синкретизм, неразделённость многих культурных явлений, в том числе игрового и сакрального. Об этом упоминает М. С. Каган: «Подчеркну, что танцы, и предварающие охоту и военные походы, и заключающие их, были не самостоятельными «спектаклями» на