

В США умирает классическая мультипликация

Компьютерная графика широко применяется при создании мультфильмов с начала 90-х годов, однако теперь она, похоже, выходит на новый уровень: в Голливуде наблюдается настоящий бум компьютерной анимации.

Сейчас в производстве находится сразу несколько полнометражных компьютерных мультфильмов, чего прежде никогда не случалось, сообщает "Компьюлента" со ссылкой на The Hollywood Reporter.

В большинстве случаев компьютеры использовались для выполнения рутинной работы, и результат, как правило, был неотличим от традиционной мультипликации. Первый широко известный полнометражный мультфильм сделанный в технике трехмерной компьютерной анимации появился только в 1995 году - это была "История игрушек".

Долгое время выпустивший его Pixar оставался единственной студией, хранившей верность этому жанру. Кроме него трехмерной анимацией пыталась заниматься лишь Dreamworks. Именно она, по всей видимости, и стала невольной причиной нынешней лавины компьютерных мультфильмов.

В 2001 году компания Dreamworks выпустила анимационную ленту "Шрек". Кассовые сборы, которые принес "Шрек", превысили 200 млн. долларов. Выпущенный в том же году очередной мультфильм Pixar "Корпорация Монстры" также имел кассовый успех.

"Куча таких фильмов была сделана еще до этого, но успех уровня "Шрека" определенно заставил больше людей говорить о компьютерной графике, и в конечном итоге открыл большие возможности для компьютерной анимации", - заявил старший вице-президент Universal по производству Джон Сваллоу.

Теперь компьютерную анимацию осваивают даже те кинокомпании, которые прежде держались от нее подальше. 15 марта начнется прокат в США полнометражного компьютерного фильма "Ледниковый период" (Ice Age), изготовление которого сейчас завершается в анимационном подразделении Fox.

Universal работает сразу над тремя компьютерными фильмами, Dreamworks делает продолжение "Шрека", да и Pixar, видимо, тоже что-то замышляет.

"Я думаю, что компьютерная графика начинает вытеснять традиционную анимацию", - говорит Сваллоу. По его мнению, виной этому стал естественный процесс смены поколений. "Это именно то, чего следовало ожидать от поколения, выросшего на цифровых картинках из видеоигр", - считает он.

Следует отметить, что аниматоры всего мира обеспокоены подобными высказываниями. На последнем анимационном фестивале "КРОК-2001" новым технологиям был посвящен круглый стол, на котором выступили ведущие режиссеры разных стран. Мнения разделились: приверженцы классической мультипликации считают, что "настоящее искусство не умрет никогда", режиссеры нового поколения проголосовали за компьютер.

В свою очередь российские мастера выступили за синтез "карандаша и компьютера". Короткометражные картины нашим аниматорам проще и дешевле делать, сидя перед монитором, а на крупномасштабный проект все равно никаких денег не хватит. Пока же компьютерная технология используется режиссерами как вспомогательный материал при монтаже и других процессах.

- [Телеграм](#)
- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:
newsbabr@gmail.com

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)
Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь
Телеграм: [@bur24_link_bot](#)
эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова
Телеграм: [@irk24_link_bot](#)
эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская
Телеграм: [@kras24_link_bot](#)
эл.почта: krasyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская
Телеграм: [@nsk24_link_bot](#)
эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин
Телеграм: [@tomsk24_link_bot](#)
эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"
Телеграм: [@babrobot_bot](#)
эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

Календарь

Зеркала сайта