

УДК 791.6

DOI: 10.34670/AR.2024.25.94.056

## Специфика и организация проектирования визуальной среды в киноиндустрии

**Голубев Николай Валерьевич**

Аспирант,  
Санкт-Петербургский государственный университет  
промышленных технологий и дизайна,  
191186, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
ул. Большая Морская, 18/а;  
e-mail: aleksandra.bogato va@smart-group.ru

### Аннотация

В статье рассматривается специфика и организация проектирования визуальной среды в киноиндустрии. Автор исследует важность визуальных элементов при создании фильмов, особенности их использования и влияние на восприятие зрителя. В статье представлены этапы процесса проектирования визуальной среды и основные компоненты в кинематографе. Проанализирован вклад в проектирование визуальной среды и исследована взаимосвязь между режиссером и художником по производству. В качестве примеров приведены зарубежные фильмы «Начало» режиссера Кристофера Нолана, «Древо жизни» режиссера Терренса Малика, «Все везде и сразу» режиссеров Дэниела Шайнерта и Дэна Квана, советский фильм «Солярис» режиссера Андрея Тарковского и российский фильм «Притяжение» Фёдора Бондарчука. В каждом фильме рассмотрены нестандартные методы визуализации пространства, а также, как визуальное пространство создает настроение, раскрывает сюжет и характер персонажей, оказывает влияние на восприятие зрителя. В заключение статьи, на основании проведенного анализа, автором приняты соответствующие выводы о проектировании визуальной среды в киноиндустрии, а также, подчеркнута актуальность исследования данного вопроса, не только в современном отечественном кинематографе, но и в зарубежном.

### Для цитирования в научных исследованиях

Голубев Н.В. Специфика и организация проектирования визуальной среды в киноиндустрии // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 2А. С. 378-387. DOI: 10.34670/AR.2024.25.94.056

### Ключевые слова

Визуальная среда, киноиндустрия, зритель, кинорежиссер, декорации.

---

## Введение

Визуальная среда играет ключевую роль в развитии киноиндустрии, поскольку является одним из фундаментальных аспектов кинематографического опыта. Специфика и организация проектирования визуальной среды имеют решающее значение для создания эффективных и эмоционально привлекательных фильмов.

Актуальность проблемы обусловлена несколькими важными факторами:

Во-первых, кинематограф становится все более популярным и востребованным как форма проведения досуга и искусства. В связи с ростом интереса зрителей к кинолентам возникают новые тенденции и требования, которым нужно соответствовать. Ценность визуальной среды для кинорежиссеров очевидна, поскольку она способна создавать неповторимые атмосферы и передавать желаемые эмоции.

Во-вторых, современные технологии дают возможность создавать все более реалистичные и захватывающие визуальные эффекты. Однако для того, чтобы достичь максимальной продуктивности от этих эффектов, необходимо грамотно организовать проектирование визуальной среды. Именно поэтому исследование данной проблемы является актуальным и важным шагом в развитии киноиндустрии.

В-третьих, специфика и организация проектирования визуального пространства имеют непосредственное отношение к опыту зрителя. Кинематография, помимо прочих своих задач, ставит перед собой цель погрузить зрителя в уникальный визуальный мир и вызвать у него эмоции. Хорошо спроектированная визуальная среда способна превратить просмотр фильма в захватывающее путешествие, во время которого зритель полностью погружается в сюжет и переживает все эмоции героев.

Одной из основных задач проектирования является создание функциональной и эстетически привлекательной среды, способствующей повышению качества проектирования, производства и восприятия кинофильмов. Для этой цели необходимо уделить особое внимание выбору декораций, освещению, звуку, а также графическим и визуальным эффектам. Все эти компоненты должны составлять единое целое и гармонично сочетаться друг с другом.

Визуальная среда в кино — это совокупность элементов, которые создают визуальное оформление фильма. Она включает в себя декорации, костюмы персонажей, грим, прически, освещение, музыку, звуковые эффекты и многое другое.

Визуальное пространство в кинематографе имеет глубокое значение. Она создает настроение, раскрывает сюжет и характер персонажей, а также оказывает влияние на восприятие зрителей. Безусловно, она является незаменимым инструментом, который помогает режиссерам и сценаристам полностью реализовать все творческие возможности кино и захватить зрителей в мир своих историй.

## Процесс проектирования и основные компоненты визуальной среды

Процесс проектирования визуальной среды включает в себя несколько основных этапов:

- Разработка концепции: на этом этапе определяются основные идеи и темы фильма, а также стиль и направление визуальной составляющей.
- Создание эскизов: на основе разработанной концепции создаются эскизы декораций, костюмов, грима и других элементов визуальной среды.

- Подбор материалов и оборудования: на этом этапе выбираются материалы и оборудование, которые будут использоваться при создании визуальной среды.
- Создание 3D-моделей: на основе эскизов создаются 3D-модели декораций, персонажей и других объектов, которые будут использованы в фильме.
- Производство: на этом этапе происходит создание всех необходимых элементов визуальной среды, включая декорации, костюмы, грим и т.д.
- Пост-продакшн: после завершения съемок фильма проводится финальная обработка визуальной составляющей, включая цветокоррекцию, добавление спецэффектов и т.д.

Основные компоненты визуальной среды в кинематографе в себя включают:

- 1) Декорации являются неотъемлемой частью любого спектакля, фильма или выставки. Они задают общий стиль и атмосферу сцены, помогая зрителю глубже погрузиться в происходящее. Декорации могут быть разнообразными: от реалистичных и детальных до абстрактных и символических. Каждая декорация подобрана с особым вниманием к деталям, чтобы передать необходимое настроение и выразить идеи, заложенные в произведении. [Иванкова, Конева, Польшина, 2022]
- 2) Костюмы являются важной частью визуальной концепции, помогая передать информацию о персонажах и их внутреннем мире. Они могут быть реалистичными или стилизованными, отражая эпоху, характеры, социальный статус персонажей. Каждая деталь костюма, от ткани и фасона до аксессуаров, аккуратно продумана и подобрана, чтобы подчеркнуть особенности и индивидуальность персонажей.
- 3) Грим – важная составляющая визуальной среды, которая помогает трансформировать актеров. Он создает иллюзию, делая персонажей реалистичными или фантастическими. Грим может подчеркнуть эмоции, выразить характер или даже изменить внешность актера совершенно. Профессиональные гримеры используют наборы косметических средств и инструментов, чтобы создавать различные эффекты – от повседневного образа до сложных спецэффектов.
- 4) Пространство. Здесь речь идет не о «некоем ощущении личного пространства вокруг нас», а о трех типах восприятия пространства:
  - физическое пространство, расположенное перед камерой;
  - пространство, возникающее на экране;
  - линейные размеры и форма самого экрана.
- 5) Тон – это яркость объекта, выраженная в шкале оттенков серого. Но это совершенно не имеет отношения к тону поведения (саркастичному, возбужденному и т. д.) или звуковому тону (бас, сопрано). Тон очень важен для черно-белых и цветных фотографий.
- 6) Движение – это визуальный компонент, привлекающий взгляд в первую очередь. Движение возникает при наличии объектов, камеры и зрителей, смотрящих на экран.

Как только начинается производство, базовые визуальные компоненты будут определять каждый отснятый кадр, влияя на восприятие, настроение и эмоции зрителя так же, как и актеры. Вот почему нам так важно узнать, как функционируют визуальные компоненты. [Блок, 2012]

Сочетание этих компонентов позволяет погрузить зрителя в атмосферу произведения. Их грамотное использование позволяет зрителю увидеть произведение через глаза автора, ведь в мире искусства кинорежиссеры и художники-постановщики играют важную роль в процессе проектирования. Их творческий вклад является ключевым для создания неповторимой атмосферы работ и их успешной реализации.

Режиссер – это главный идеолог проекта, отвечающий за разработку общей концепции и его реализацию на практике. Этот профессионал знает, как создать потрясающую атмосферу и убедительно передать задуманную идею зрителю. Режиссер определяет общую структуру проекта, направление режиссерской работы, характер и настроение сцен и обеспечивает единообразие всех элементов произведения. Он может выбирать актёров, дикторов и других участников для проекта, а также руководить командой, чтобы достичь поляризующей цели.

Художник-постановщик также играет ключевую роль в процессе проектирования, занимаясь созданием визуального облика проекта. Он ответственен за декорации, костюмы, макияж, освещение и другие визуальные элементы, которые помогают передать идею и атмосферу произведения. Художник-постановщик создает уникальный визуальный стиль, который характеризует проект и делает его узнаваемым. Он работает в тандеме с режиссером, чтобы уверенно перенести задуманное на практику, создавая визуальные образы, которые помогут зрителю глубже проникнуться проектом.

### **Анализ визуального пространства в зарубежном и отечественном кинематографе**

В процессе проектирования роль режиссера и художника-постановщика переплетается и взаимодополняется. Вместе они формируют неповторимый стиль проекта, создают живые образы и эмоции. Исключительная синхронизация и взаимодействие этих двух профессионалов позволяют создать проекты, которые оставят незабываемое впечатление на зрителей и принесут производителям успех и признание.

Так, например благодаря мастерству кинематографии и визуальным эффектам режиссер Кристофер Нолан в фильме «Начало» воплощает в жизнь мир, где границы реальности и грез органично сливаются. Одним из самых поразительных аспектов визуального пространства в фильме является его способность отражать душевное состояние персонажей. По мере того, как фильм погружается в царство грез, пейзажи становятся все более сюрреалистичными и искаженными, что играет ключевую роль в сюжете. Персонажи перемещаются по различным слоям снов, каждый из которых обладает своей собственной визуальной идентичностью. Эти сказочные пейзажи, варьирующиеся от шумных городских пейзажей до безмятежных пейзажей, придают фильму ощущение масштаба и глубины, усиливая ощущение приключений и интриги. Основными техниками визуальной среды в фильме были:

#### 1) Слои сновидений:

Одной из определяющих характеристик "Начала" является исследование различных слоев сновидений. Каждый слой представляет собой отдельное визуальное пространство с пейзажами, которые бросают вызов реальности и раздвигают границы воображения. От разрушающихся городов до коридоров отелей с нулевой гравитацией фильм переносит зрителей через калейдоскоп сюрреалистических окружений.

#### 2) Архитектурные чудеса:

В фильме демонстрируется множество захватывающих дух архитектурных проектов, которые играют значительную роль в построении визуального пространства. Эти архитектурные чудеса, органично вплетенные в повествование, служат отражением подсознательных желаний и устремлений персонажей. Будь то роскошный город Лимбо или лабиринтообразный ландшафт грез в сознании Артура, тщательно проработанные декорации придают глубину общему визуальному впечатлению.

### 3) Кинематография и освещение:

Режиссерское мастерство Кристофера Нолана проявляется в кинематографии и освещении фильма, и то, и другое способствует созданию богатого визуального языка. Резкие контрасты между светом и тенью помогают подчеркнуть тематические элементы фильма, в то время как кинематографические приемы, такие как широкоугольные снимки или головокружительные повороты, погружают зрителей в искаженную реальность персонажей. Такое пристальное внимание к визуальным деталям усиливает общую атмосферу фильма.

### 4) Символические образы:

Визуальное пространство в "Начале" часто пронизано символическими образами, которые усиливают повествование и углубляют эмоциональное воздействие. Такие детали, как повторяющийся образ вращающегося волчка или использование воды как символа подсознания, вносят свой вклад в визуальный гобелен фильма. Эти символические элементы еще больше привлекают аудиторию, побуждая ее интерпретировать историю за пределами ее поверхностного уровня.

### 5) Спецэффекты:

Наконец, "Начало" демонстрирует невероятную мощь спецэффектов и компьютерной графики в формировании визуального пространства. Бесшовная интеграция этих технологий позволяет создавать умопомрачительные визуальные эффекты, которые переносят зрителей в подсознательные сферы персонажей. Физика, бросающая вызов гравитации, разрушающиеся городские пейзажи и захватывающие дух трансформации оживают, поднимая визуальное зрелище фильма на новые высоты.

Визуальное пространство в фильме "Начало" является свидетельством мастерства повествования с помощью визуальных эффектов. От завораживающих слоев сновидений до символических образов и архитектурных чудес, в фильме используется целый ряд техник для создания захватывающего впечатления.

Еще одним представителем киноиндустрии, использующим нестандартные методы визуализации пространства является режиссёр Терренс Малик и его фильм «Древо жизни». Визуальная среда фильма служит зеркалом эмоций и внутренней жизни персонажей. Использование символических образов и сопоставлений придает повествованию глубину и смысл. Например, включение сцен, изображающих Большой взрыв и образование галактик, проводит параллели между тайнами Вселенной и загадками самой жизни. Малик тщательно создает визуальную среду "Древа жизни", используя захватывающую кинематографию и потрясающе красивые изображения. От ярких снимков пейзажа Техаса до неземных сцен рождения и формирования Вселенной, каждый кадр этого фильма является произведением искусства. Использование естественного освещения и широкоугольных объективов создает ощущение интимности и величия одновременно, позволяя зрителям погрузиться в потрясающий визуальный мир фильма. В своей киноленте Малик использовал следующие приемы визуализации среды:

1) Одним из приемов, применяемых Маликом, является использование широких снимков и экспансивных пейзажей. От необъятности Вселенной до безмятежной красоты природы, эти снимки позволяют зрителю окунуться в мир, находящийся за пределами непосредственного окружения персонажей. Подчеркивая величие мира, Малик приглашает зрителей задуматься над более масштабными темами жизни и экзистенции.

2) Манипулирование глубиной резкости. С помощью выборочной фокусировки Малик направляет наше внимание на определенные элементы в кадре, в то же время размывая

другие. Это создает ощущение сна, усиливая эмоциональное воздействие определенных моментов. Плавность и спонтанность движений камеры еще больше усиливают этот эффект, давая зрителям ощущение пребывания в субъективном мире персонажей.

- 3) Освещение и цвет играют жизненно важную роль в визуальном пространстве фильма. Малик умело использует естественный свет, чтобы создать ощущение подлинности и интимности. Мягкое, рассеянное освещение добавляет некую воздушность, в то время как контрастные тени подчеркивают сложность эмоций персонажей. Стратегическое использование цветовой градации также помогает обозначить различные сюжетные линии и вызвать определенные настроения, варьирующиеся от теплых и ностальгических тонов до холодных и отстраненных оттенков.
- 4) Использование визуальных мотивов и символики для углубления исследования экзистенциальных тем. Повторяющийся образ деревьев олицетворяет взаимосвязь всей жизни, в то время как вода символизирует течение времени и циклическую природу существования. С помощью этих мотивов Малик визуально передает сложные философские концепции, переплетая индивидуальные истории персонажей с более широким космическим повествованием. [Смолина, www...]

Визуальное пространство фильма играет решающую роль в подчеркивании этих эмоциональных состояний, благодаря стремительным движениям камеры и поэтическим образам, которые вызывают чувство удивления и благоговения.

В качестве наглядного примера использования визуального пространства, также стоит обратить внимание на фильм «Всё везде и сразу» режиссеров Дэниела Шайнерта и Дэна Квана. С самого начала визуальный дизайн очаровывает зрителей своей смелой и яркой палитрой. Каждая сцена наполнена калейдоскопом оттенков, от интенсивных, огненно-красных до безмятежных, холодных синих, создавая визуальный праздник для глаз. Цвета тщательно подобраны таким образом, чтобы вызывать определенные эмоции и усиливать общую атмосферу фильма. Режиссеры в своей ленте использовали различные инструменты отображения визуального пространства:

- 1) Дизайн декораций, с тщательно проработанной обстановкой, в которой органично сочетаются футуристические элементы с оттенком ностальгии. По мере развития сюжета зрители переносятся в разные локации, каждая из которых богата деталями и наполнена жизнью. В одной сцене зритель оказывается в шумном мегаполисе с высокими небоскребами, неоновыми вывесками и шумной толпой. В другой исследует мистический лес с пышной растительностью и причудливыми существами.
- 2) Операторская работа в фильме. Движения камеры подвижны и плавны, запечатлевая каждый момент с точностью и артистизмом. Использование света и тени придает глубину и объемность каждому кадру, позволяя зрителям полностью погрузиться в мир на экране. Будь то масштабный снимок с воздуха, захватывающий крупный план или динамичный трекинг, каждый кадр является визуальным шедевром.
- 3) Визуальные эффекты в картине органично интегрированы, усиливая общее визуальное впечатление. От фантастических существ до пейзажей, каждый визуальный элемент тщательно прорисован, чтобы создать ощущение чуда и благоговейного трепета. Эффекты не только дополняют сюжет, но и вносят свой вклад в общую эстетику фильма, делая его по-настоящему захватывающим и незабываемым. [Горбачева, www...]

Необходимо также отметить отечественные произведения, как советские, так и современные российские. Например, «Солярис» - один из самых выдающихся советских

фильмов, созданный режиссером Андреем Тарковским в 1972 году. Фильм, основанный на одноименном романе Станислава Лема, поражает своей глубиной и философией, а также бесподобной визуальной средой, которая является одной из ключевых составляющих его успеха. [Иванкова, Конева, Польшина, 2022]

Организация визуальной среды в фильме выверена до мельчайших деталей, создавая уникальную атмосферу и передавая зрителю особый опыт. Обстановка на космической станции, находящейся на загадочной планете Солярис, целиком подчинена научной исследовательской миссии главного героя, космического путешественника Криса Кельвина.

- 1) Цветовая гамма. В начале фильма цвета выдержаны в холодных тонах, отражая отчуждение, одиночество и самоотчуждение Кельвина. Однако, по мере развития сюжета и внутреннего преобразования героя, цветовая гамма становится теплее и интенсивнее, отражая его восстановление внутренней гармонии и принятие путешествия в свой внутренний мир.
- 2) Визуальная среда внутри станции. Здесь преобладает функциональность и минимализм в дизайне, что подчеркивает научный характер повседневной жизни персонажей. Яркие холоэкраны и научные инструменты, сдержанный цветовой палитр, создают общий видовой образ, который придает аутентичность всему фильму.
- 3) Оформление космической станции также акцентирует внимание на ее изоляции от внешнего мира, а также подчеркивает тему человеческого одиночества и потери связи со всем миром. За окнами станции открывается бескрайнее пространство Соляриса с его загадочными и мистическими формами жизни, что создает неповторимую атмосферу межпланетарной изоляции и отчуждения.

Рассматривая современные российские киноленты, в части выдающейся визуальной среды, выделяется фильм «Притяжение» режиссера Федора Бондарчука. Данная лента является научно-фантастическим боевиком. Визуальная среда фильма представляет собой футуристический мир, сочетающий в себе элементы современного мегаполиса и постапокалиптического окружения, были применены следующие инструменты:

- 1) Визуализация. Для подчеркивания главной идеи фильма - контакта Земли с инопланетным кораблем - визуальная среда начинает меняться. Город оборачивается в ночь, а облака, исполняющие функцию символической границы между двумя мирами, начинают покрывать небо. Этот визуальный элемент создает ощущение напряженности и надвигающейся угрозы.
- 2) Спецэффекты. Инопланетные суда, летающие над городом, генерируют вокруг себя мощные энергетические поля, которые воздействуют на окружающую среду и людей. Зритель видит, как дома, деревья и другие объекты плавно поднимаются в воздухе и перемещаются. Этот визуальный прием помогает создать атмосферу фантастики и удивления.
- 3) Цветовая гамма. Начальные сцены характеризуются яркими и насыщенными цветами, что отражает обычную жизнь и радость главных героев. Постепенно, с приближением инопланетного корабля, цветовая палитра становится более темной и сдержанной, отражая напряжение и борьбу за выживание.
- 4) Взаимодействие людей и инопланетян. Камера снимает крупным планом их лица, показывая их эмоции и реакции на происходящее. Это создает интимность и глубину отношений между персонажами, что важно для аудитории, сопереживающей им. [Слесарь, Кибардин, 2018]

## Заключение

В заключение можно отметить, что исследование специфики и организации проектирования визуальной среды для развития киноиндустрии является важным шагом в развитии данной отрасли. Его результаты помогут улучшить процесс проектирования и создания эффективной среды для производства и потребления кинофильмов, что в свою очередь способствует развитию и привлечению новой аудитории киноиндустрии.

Визуальное пространство является одним из главных инструментов режиссера для передачи настроения, создания атмосферы и повествования истории, поэтому в заключение исследования стоит отметить неоспоримую значимость визуального пространства в кинематографе.

Проанализированы различные компоненты визуального пространства, такие как декорации, пространство, грим и другие. Все эти факторы вместе определяют визуальный язык кино и его эстетику. Правильное использование этих элементов позволяет создать неповторимые и запоминающиеся образы.

Исследование подтверждает, что визуальное пространство в кинематографе является неотъемлемой частью творчества режиссера и оказывает существенное влияние на эмоциональное восприятие зрителем кинопроизведений.

## Библиография

1. Bresson Robert Notes on the Cinematograph (New York Review Books Classics) / Robert Bresson. – USA: NYRB Classics, 2016. – 112 с.
2. McKim K. Cinema as Weather. Stylistic Screens and Atmospheric Change. / K. McKim. – New York: Routledge, 2013. – 217 с.
3. Блок Б. Визуальное повествование: создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа / Блок Б. — 2-е изд. — Москва: ГИТР, 2012 — 308 с.
4. Всё везде и сразу (2022) / [Электронный ресурс] // Кинопоиск: [сайт]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1322324/> (дата обращения: 05.02.2024).
5. Горбачевская Н. «Ты — худшая версия себя»: Рецензия на чумовую научную фантастику «Все везде и сразу» / Горбачевская Н. [Электронный ресурс] // Film.ru: [сайт]. — URL: <https://www.film.ru/articles/ty-hudshaya-versiya-sebya-recenziya-na-chumovuyu-nauchnyu-fantastiku-vse-vezde-i-srazu> (дата обращения: 05.02.2024).
6. Древо жизни (2010) / [Электронный ресурс] // Кинопоиск: [сайт]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/256408/> (дата обращения: 05.02.2024).
7. Иванкова Т. А., Конева Е. Б., Польшина Ю. А. Каталог как жанр дискурса кинофестиваля // Известия Восточного института. — 2022. — № 3. — С.27.
8. Начало (2010) / [Электронный ресурс] // Кинопоиск: [сайт]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/447301/> (дата обращения: 05.02.2024).
9. Притяжение (2017) / [Электронный ресурс] // Кинопоиск: [сайт]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/840250/> (дата обращения: 05.02.2024).
10. Слесарь Е. А., Кибардин А. А. Тенденции жанрообразования в зрелищных искусствах // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2018. — № 43. — С. 19.
11. Смолина Л. Рецензия на фильм «Древо жизни» / [Электронный ресурс] // Film.ru: [сайт]. — URL: <https://www.film.ru/articles/terrens-malik-rassuzhdaet-o-smysle-zhizni> (дата обращения: 05.02.2024).
12. Солярис (1972) / [Электронный ресурс] // Кинопоиск: [сайт]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/43911/> (дата обращения: 05.02.2024).
13. Тарковский А.А. УРОКИ РЕЖИССУРЫ / А.А. Тарковский. — Москва: Всероссийский институт переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии, 1993. — 47 с.
14. Темлякова А.С. -Киноязык и его трансформации под влиянием цифровых технологий // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. — 2018г. — №4(180). — С.216.
15. Тихонова Е. Рецензия на фильм «Начало» / Тихонова Е. [Электронный ресурс] // Film.ru: [сайт]. — URL: <https://www.film.ru/articles/blikuet-oslepitelno> (дата обращения: 05.02.2024).
16. Ухов Е. Рецензия на фильм «Притяжение» / Ухов Е. [Электронный ресурс] // Film.ru: [сайт]. — URL: <https://www.film.ru/articles/esli-s-nim-podruzhlisya-v-moskve> (дата обращения: 05.02.2024).

17. Цифровые технологии в культуре и искусстве / [Текст] // Материалы студенческой научно-практической конференции. — Екатеринбург: Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. — С. 124-131.

## The specifics and organization of visual environment design in the film industry

**Nikolai V. Golubev**

Postgraduate student  
Saint Petersburg State University  
of Industrial Technologies and Design  
191186, 18/a, st. Bolshaya Morskaya,  
Saint Petersburg, Russian Federation;  
e-mail: aleksandra.bogato va@smart-group.ru

### Abstract

The article examines the specifics and organization of the design of the visual environment in the film industry. The author explores the importance of visual elements in the creation of films, the peculiarities of their use and the impact on the viewer's perception. The article presents the stages of the visual environment design process and the main components in cinematography. The contribution to the design of the visual environment is analyzed and the relationship between the director and the production artist is investigated. Examples include the foreign films "The Beginning" directed by Christopher Nolan, "The Tree of Life" directed by Terrence Malick, "Everything Everywhere and at Once" directed by Daniel Scheinert and Dan Kwan, the Soviet film "Solaris" directed by Andrei Tarkovsky and the Russian film "Attraction" by Fyodor Bondarchuk. Each film examines non-standard methods of visualizing space, as well as how visual space creates a mood, reveals the plot and character of the characters, and influences the viewer's perception. In conclusion, based on the analysis, the author made the appropriate conclusions about the design of the visual environment in the film industry, and also emphasized the relevance of the study of this issue, not only in modern domestic cinema, but also in foreign. Keywords: visual environment, film industry, viewer, filmmaker, scenery.

### For citation

Golubev N.V. (2024) Spetsifika i organizatsiya proektirovaniya vizual'noi sredy v kinoindustrii [The specifics and organization of visual environment design in the film industry]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (2A), pp. 378-387. DOI: 10.34670/AR.2024.25.94.056

### Keywords

Visual environment, film industry, viewer, film director, scenery.

### References

1. Bresson Robert Notes on the Cinematograph (New York Review Books Classics) / Robert Bresson. – USA: NYRB Classics, 2016. – 112 p.
2. McKim K. Cinema as Weather. Stylistic Screens and Atmospheric Change. / K. McKim. – New York: Routledge, 2013. – 217 p.

3. Blok B. Visual storytelling: creating the visual structure of film, TV and digital media / Blok B. - 2nd ed. — Moscow: GITR, 2012 — 308 p.
4. Everything everywhere and at once (2022) / [Electronic resource] // Kinopoisk: [website]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/1322324/> (access date: 02/05/2024).
5. Gorbachevskaya N. “You are the worst version of yourself”: Review of the crazy science fiction “Everything everywhere and at once” / Gorbachevskaya N. [Electronic resource] // Film.ru: [site]. — URL: <https://www.film.ru/articles/ty-hudshaya-versiya-sebya-recenziya-na-chumovuyu-nauchnuyu-fantastiku-vse-vezde-i-srazu> (date of access: 02/05/2024).
6. Tree of Life (2010) / [Electronic resource] // Kinopoisk: [website]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/256408/> (access date: 02/05/2024).
7. Ivankova T. A., Koneva E. B., Polshina Yu. A. Catalog as a genre of film festival discourse // News of the Eastern Institute. - 2022. - No. 3. - P.27.
8. Beginning (2010) / [Electronic resource] // Kinopoisk: [website]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/447301/> (access date: 02/05/2024).
9. Attraction (2017) / [Electronic resource] // Kinopoisk: [website]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/840250/> (access date: 02/05/2024).
10. Locksmith E. A., Kibardin A. A. Trends in genre formation in the performing arts // Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts. - 2018. - No. 43. - P. 19.
11. Smolina L. Review of the film “The Tree of Life” / [Electronic resource] // Film.ru: [website]. — URL: <https://www.film.ru/articles/terrens-malik-rassuzhdaet-o-smysle-zhizni> (access date: 02/05/2024).
12. Solaris (1972) / [Electronic resource] // Kinopoisk: [website]. — URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/43911/> (access date: 02/05/2024).
13. Tarkovsky A.A. DIRECTING LESSONS / A.A. Tarkovsky. – Moscow: All-Russian Institute for Retraining and Advanced Training of Cinematograph Workers, 1993. – 47 p.
14. Temlyakova A.S. -Film language and its transformation under the influence of digital technologies // News of the Ural Federal University. Series 1: Problems of education, science and culture. – 2018 – No. 4(180). – P.216.
15. Tikhonova E. Review of the film “The Beginning” / Tikhonova E. [Electronic resource] // Film.ru: [site]. — URL: <https://www.film.ru/articles/blikuet-oslepitelno> (date of access: 02/05/2024).
16. Ukhov E. Review of the film “Attraction” / Ukhov E. [Electronic resource] // Film.ru: [site]. — URL: <https://www.film.ru/articles/esli-s-nim-podruzhiysya-v-moskve> (access date: 02/05/2024).
17. Digital technologies in culture and art / [Text] // Materials of the student scientific and practical conference. - Ekaterinburg: Ekaterinburg Academy of Contemporary Art, 2021. - P. 124-131.