

Сабитов А. Р., Абдрахманов И. Б.

МОДЕЛИРОВАНИЕ ФАНТАЗИЙНЫХ И «ЗАПРЕДЕЛЬНЫХ» ПРОСТРАНСТВ В ЖИВОПИСИ, КИНЕМАТОГРАФЕ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В настоящее время пространственная среда места действия компьютерных игр представляет собой наиболее полный «комплект» разновидностей художественного пространства, его своеобразный тезаурус. Особое место в нем занимают воображаемые и фантазийные пространства. Однако их появлению в компьютерных играх предшествовала довольно длительная история их появления и присутствия в изобразительном искусстве и затем и в кинематографе.

Цель данной статьи – представить предварительную типологию фантазийных и «запредельных» пространств, присутствующих в живописи, кинематографе и компьютерных играх.

В статье последовательно представляются модели художественного пространства в изобразительном искусстве, кинематографе и компьютерных играх.

Композиция любого произведения живописи состоит из сочетания фигур и фона. Это сочетание может быть простым и очевидным, может быть сложным и неоднозначным вплоть до полного растворения фигур и фона друг в друге.

Фон живописного произведения представляет собой какой-либо вид проекции пространства на плоскость. То есть, можно говорить о том, что фон живописного произведения представляет собой модель пространственной среды, принятую в данный момент в той или иной культуре.

Авторами статьи был проведен анализ пространственной организации «среды действия» ряда ключевых произведений европейской живописи с целью определения неких общих позиций, характеризующих воображаемые и фантазийные пространства, в которых представлен сюжет картин.

Авторы статьи рассматривали работы, принадлежащие ко второй группе. По итогам работы анализируемый материал в хронологическом порядке был разбит на три большие группы. Первая – живописные композиции художников 15-18 вв., начиная с художников «северного возрождения», вторая – произведения художников 19 – начала 20 в., третья группа – работы художников-сюрреалистов.

Такое разделение может показаться достаточно произвольным, однако в процессе работы стала проявляться логика становления и развития представлений о «запредельных» пространствах, которая очевидно эволюционировала в этих обозначенных рамках.

Проведенное авторами статьи исследование позволяет утверждать, что многообразие изображаемых и фантазийных пространств в живописи, кинематографе и компьютерных играх может быть сведено к четырем основным видам, три из которых присутствуют в живописи.

Ключевые слова: кинематограф, виртуальные пространства, художественное пространство, компьютерные игры.

Sabitov A. R., Abdrakhmanov I. B.

MODELING FANCY AND «EXORBITANT» SPACES IN PAINTING, FILM AND COMPUTER GAMES

Currently, spatial environment scene of computer games is the most complete «kit» varieties of artistic space, it kind of thesaurus. A special place is occupied by the imaginary and fantasy space. However, their appearance in computer games preceded by a rather long history of their appearance and presence in the visual arts and, later in the film.

The purpose of this article - to present a tentative typology of fantasy and «exorbitant» spaces present in painting, film and computer games.

The paper presents a model series of artistic space in the visual arts, film and computer games.

The composition of any work of art consists of a combination of figures and background. This combination can be simple and clear, and can be difficult mixed until complete dissolution of the figures and the background in each other.

The background of the painting is a kind of projection of space onto the plane. That is, we can say that the background of the painting is a model of spatial environment, adopted at the moment in a culture.

The authors analyzed the spatial organization of the «medium action» a number of key works of European painting to identify some common positions that characterize imaginary and fantasy space in which the story is presented pictures.

The author considers the works belonging to the second group. The outcome of the material being analyzed in chronological order was divided into three large groups. First - pictorial compositions of artists 15-18 cc., Starting with the artists 'Northern Renaissance', the second - the work of artists 19th - early 20th centuries. The third group - the work of surrealist painters.

This separation may seem arbitrary, but in the process became evident logic of formation and development of ideas about the «exorbitant» spaces, which apparently evolved in these designated limits.

The authors conducted a study suggests that the variety and fantasy spaces depicted in the painting, film and computer games can be reduced to four basic types, three of which are present in the painting.

Keywords: cinema, virtual space, art space, cinema, computer games, visual arts.

В настоящее время пространственная среда места действия компьютерных игр представляет собой наиболее полный «комплект» разновидностей художественного пространства, его своеобразный тезаурус. Особое место в нем занимают воображаемые и фантазийные пространства. Однако их появлению в компьютерных играх предшествовала довольно длительная история их появления и присутствия в изобразительном искусстве и, затем и в кинематографе.

Цель данной статьи – представить предварительную типологию фантазийных и «запредельных» пространств, присутствующих

в живописи, кинематографе и компьютерных играх.

«Запредельные» пространства в живописи. Композиция любого произведения живописи состоит из сочетания фигур и фона. Это сочетание может быть простым и очевидным, может быть сложным и неоднозначным вплоть до полного растворения фигур и фона друг в друге.

Фон живописного произведения представляет собой какой-либо вид проекции пространства на плоскость. То есть, можно говорить о том, что фон живописного произведения представляет собой модель про-

странственной среды, принятую в данный момент в той или иной культуре.

Пространственная среда (или просто пространство) в изобразительном искусстве является специфической формой выражения мироощущения художника [1]. Как отмечает Н. М. Тарабукин: «Художественное пространство как теоретическое понятие есть сама реальная действительность, нашедшая свое выражение в формах произведений искусства» [1], и далее: «Пространство, будучи тождественно самому себе, является неразличимой сплошностью, однородностью» [1]. Художественное пространство, по Н. М. Тарабукину, обладает и «формой», и «содержанием» и представляет собою «становление образа выражения мира, выражения, данно-го как единство различного множества моментов протяженности и длительности» [1].

Авторами статьи был проведен анализ пространственной организации «среды действия» ряда ключевых произведений европейской живописи с целью определения неких общих позиций, характеризующих воображаемые и фантазийные пространства, в которых представлен сюжет картин.

Идентичность художественного пространства в искусстве, кинематографе и игровом поле компьютерных игр отмечалась нами ранее [2, 3] в тех случаях, когда речь шла о художественной составляющей игр. Этот факт послужил импульсом для проведения исследования, результаты которого представлены в данной статье.

Художественное пространство в европейской живописи представлено двумя неравнозначными направлениями. Первое является попытками более или менее точного воспроизведения окружающей художника действительности. Второе направление, занимающее в истории живописи значительно меньшее место, показывает воображаемые пространства «запредельных миров». Однако с развитием кинематографа, а затем и компьютерных игр именно это направление живописи оказалось востребованным в той же мере, что и отображающее «реальный» мир.

Авторы статьи рассматривали работы, принадлежащие ко второй группе. По итогам работы анализируемый материал в хронологическом порядке был разбит на три большие группы. Первая – живописные композиции художников 15–18 вв., начиная с художников «северного возрождения», вторая – произведения художников 19 – начала 20 в., третья группа – работы художников-сюрреалистов.

Такое разделение может показаться доста-

точно произвольным, однако в процессе работы стала проявляться логика становления и развития представлений о «запредельных» пространствах, которая очевидно эволюционировала в этих обозначенных рамках.

Представление пространства в первой группе произведений (15–18 вв.), в свою очередь, может быть представлено как объединяющиеся в три большие группы. Первая – изображаемое пространство близко реальному. При этом оно отличается от него какими-то деталями – необычным ракурсом, особым освещением, введением в ландшафт нехарактерных для него элементов – высоких скал, гор, и т. д. Такое изображение имеет место в произведениях А. Альтдорфера, И. Патинера, К.-Д. Фридриха.

Вторая представляет собой изображения собственно «запредельного» пространства – это «ад», «рай» и т. п., присутствующие в композициях Брейгеля-старшего («Триумф смерти», «Безумная Грета», «Сошествие во Ад» и др.), П. Брейгеля-младшего и др. Ярким примером является изображение ада у П. Брейгеля-младшего. Он представляет собой изображение ландшафта с действующими вулканами, с темным, заполненным дымом и грозовыми облаками небом, горящими реками и т. д. Такая трактовка ада близка изображению ландшафта на таких картинах его отца, как «Триумф смерти» и «Безумная Грета». Но при этом пейзаж становится самодостаточным – ландшафт и фигуры в нем находятся в «гармоничном» равновесии.

Третья группа является условным местом размещения необычного существа или группы существ. Обычно такое пространство ровно и пустынно, в нем присутствуют несколько лаконичных деталей – деревья, кустарник, облака, звезды и др. Такое пространство характерно для произведений И. Босха, А. Дюрера, ряда работ П. Брейгеля-старшего. Так, в композиции А. Дюрера «Семь трубящих ангелов» фон – это «сплавленные в единое целое небеса и земля...» при этом «...пламенный звездообразный град низвергается на человеческий род...» [4].

Начиная со второй половины 19 в. и до наших дней количество примеров визуализации «запредельных» пространств значительно возросло и достигло своего апогея в работах художников-сюрреалистов.

Во второй половине 19 в. к изображению необычного, фантастического пространства стали обращаться художники, ранее работавшие в академическом ключе. Наиболее известны среди них Арнольд Беклин (1827–1901) и Густав Моро (1845–1898). Ряд

идей, высказанных ими, были поддержаны и развиты живописцами следующего за ними поколения – Одилоном Редоном (1840–1916), Джоржо де Кирико (1888–1978), художниками-сюрреалистами.

Композиция А. Беклина «Остров мертвых», 1880, открывает новый этап развития образов «запредельного», «фантастического» художественного пространства. Эта композиция является настоящей формулой жанра, в которой «...одновременно воплотились и лебединая песня романтизма XIX в., и пророческое видение расцвета фантастики, наступившего в следующем столетии» [5].

Причудливый мир произведений Густава Моро – мир прекрасных юношей и девушек, «ручных чудовищ, воздушно-легкой архитектуры и таинственных пейзажей, населенных призраками морей, — таил в себе необычайное очарование для того, кто умеет читать произведение искусства» [4]. Работы Г. Моро можно назвать предшественниками популярного сегодня жанра фэнтези. Они «выходят за пределы живописи, заимствуя у литературы ее наиболее тонкие изобретения» [6].

Художественное пространство у Г. Моро может быть обозначено как близкое театральному. В картинах Г. Моро очевидно выделяется передний план, на котором располагаются главные персонажи, и имеется подобие живописного задника. Это пространство театрального действия с неглубокой сценой, в котором присутствует особая таинственная и мистическая атмосфера.

В контексте рассматриваемой темы творчество О. Редона представляет крайние формы субъективации художественного пространства. В его работах присутствует совмещение «как бы реального» пространства графических и живописных композиций с пространством «внутреннего мира художника».

Творчество О. Редона разделяется на два периода: «чёрный» и «цветной». В «чёрный» период художник создавал навязчивые и местами жутковатые рисунки углём и печатную графику. В этот период художественное пространство представлялось художником как своеобразный вакуум, в котором находились изображаемые им персонажи.

Второй период творчества О. Редона характеризуется радужно-яркими рисунками пастелью на исторические и мифологические темы. Для этого этапа творчества характерны многоцветная красочная гамма и иная тематика: бабочки, цветы, женщины на фоне яркого пейзажа. Художественное пространство «цветного периода» – переливающаяся цветами, многослойная свето-воздушная среда [5].

В работах Джорджо де Кирико находят воплощение человеческие сны, фантазии и неосознанные желания. В своих фантастических городских пейзажах он «проводит» зрительское восприятие через пространство, оказывающее, прежде всего, психологическое воздействие [5].

Ключевым в творчестве художника является цикл «Итальянские площади».

Пустота городских пространств в композициях этого цикла подчеркивается полным отсутствием людей, иных живых существ или признаков их наличия. «Подобно ярко раскрашенным театральным декорациям, безжизненные здания с поблекшими фасадами в картинах де Кирико обрамляют безлюдное пространство, на которое зритель проецирует собственные идеи. Пустынные “пяльца” де Кирико – это, прежде всего, зеркало человеческих фантазий, а не слепки с реальности» [5]. Создаваемое художником художественное пространство – это волшебный мир трансформаций и иллюзий «жизни души».

Творчество художников-сюрреалистов оказало серьезнейшее влияние на последующее развитие представлений о художественном пространстве [7].

Содержание довоенных произведений Сальвадора Дали представляет странные и фантастические фигуры, размещаемые в пустынном и ровном ландшафте. Предпринятая им попытка визуализации в живописи фрейдистских символов имела следствием создание особого «сюрреалистического» художественного пространства.

Среда, в которой расставлены фигуры произведений художника-сюрреалиста Поля Дельво (1897–1994), – фоновые пространства классической европейской живописи 15–16 в., отчасти это парафразы среды известных произведений. В своих произведениях П. Дельво, работая с изобразительными кодами европейской живописи, трансформирует их в контексте эстетики сюрреализма, превращая европейскую историческую реальность в мир снов, неясных и искаженных временем воспоминаний.

Творчество Макса Эрнста (1891–1976) оказывается наиболее близким современным задачам создания необычных пространств для кинокартин на фантастические темы и игровой среды компьютерных игр. Многообразие «запредельных» пейзажей М. Эрнста, их особенная красота и таинственная атмосфера делают их настоящим источником вдохновения для современных дизайнеров.

Пространство композиций Рене Магритта (1898–1967) и его система образов оказали прямое воздействие на становление и развитие компьютерной графики и, в частности, развивающегося в настоящее время направления видеоарта – 3D mapping'a. В своих работах художник часто вербализирует известные метафоры и речевые обороты, которые, будучи переведены на язык изображения, приобретают новое свежее звучание и смысловую многозначность.

Художественное пространство работ Р. Магритта – действительность, характерная для образа жизни европейского обывателя, но «отстраненная», наполненная предметами, символами и знаками иной жизни, «параллельной» обыденной.

Очевидно, что к концу первой половины двадцатого века в европейской живописи в общих своих чертах завершился процесс представления необычных «запредельных» пространств, имеющих свойства «художественности». С этого момента произведения живописи превращаются в своеобразный тезаурус композиционных, колористических, световых и пространственных состояний, которые достаточно легко заимствуются и воспроизводятся кинематографом. С этого периода экранные искусства становятся именно тем полем, на котором происходят поиски новых решений в области создания художественного пространства.

«Запредельные» пространства в кинематографе и компьютерных играх. Кинематограф уже практически в момент своего появления стал активно применять необычные пространства, наделяя их свойствами «художественности». Так, во многих фильмах пионера кинематографа Жоржа Мельеса (1861–1938) действие происходит в «бушующих» природных стихиях, под водой и даже в космосе («Извержение вулкана на Мартинике», 1902; «Полет на луну», 1902; «Путешествие через невозможное», 1904; «Двести миль под водой, или Кошмар рыбака», 1907, и др.).

Космическая тема в кинематографе в дальнейшем получила свое развитие. В разное время появлялись кинокартины, посвященные присутствию людей в космосе. Это советские фильмы «Аэлита» (1925), реж. Я. Протазанов, «Планета бурь» (1961), реж. П. Клушанцев, «Туманность Андромеды» (1967), реж. Е. Шерстобитов, ставшие знаменитыми фильмы «Одиссея 2001 года» (1968), реж. С. Кубрик, серия фильмов «Звездные войны» (1975–2010), реж. и продюсер Дж. Лукас, «Аватар» (2007), реж. Дж. Кэмерон, и фильмы последних лет – «Игра Эндера» (2013), реж.

Г. Худ, «Гравитация» (2013), реж. А. Куарон, «Стражи галактики» (2014), реж. Дж. Ганн, «Интерстеллар» (2010), реж. Кр. Нолан.

Пространственная среда в этих фильмах представляет собой симбиоз научных представлений и игры воображения их авторов.

Развивались в кино и представления о «запредельных» пространствах.

Так, в фильме Жана Кокто «Орфей» (1947) показывается «Ад», как одно из мест действия фильма. Пространственная среда «того» мира представлена и в кинокартине Винсента Уорда «Куда заводят мечты» (1998). Причем, если в картине Ж. Кокто средовая организация «Ада» буквально навеяна свежими воспоминаниями о немецкой оккупации Франции, – это руины уничтоженного бомбардировкой города и помещения, наполненные те, в которых размещались военно-полевые суды и немецкая тайная полиция – гестапо, то в фильме В. Уорда пространства и «Рая» и «Ада» целиком представляют живописные прототипы.

«Запредельное» пространство присутствует и в советском детском фильме «Волшебная лампа Алладина» (1966), реж. В. Рыцарев, – оно называется «Тень города или город теней», в него в поисках волшебной лампы попадает главный герой фильма. Этот объект представляет собой по-иному – «мистически» освещенную декорацию восточного города, в котором происходит основное действие этой кинокартины.

Безусловным открытием кинематографа в части появления новых видов художественного пространства является визуализация умозрительных и виртуальных пространств. Ярким примером этого является картина «Ленин в Польше» (1966), реж. С. Юткевич. В ней наглядно и убедительно визуализировалось «пространство мысли» «вождя мирового пролетариата». Удачный эксперимент по визуализации внутреннего мира психически больного человека предпринят в картине «Клетка» (2000), реж. Т. Сингх. Другой пример показа «мыслесферы» человека предпринят в картине «Воображариум доктора Парнаса» (2009), реж. Т. Гильен. В нем представлены «миры» ребенка, городской обывательницы, мужчины-жиголо и т. д.

Второй разновидностью визуализации абстрактного пространственного представления является создание в кинематографе образа так называемого «киберпространства» [8].

Одной из самых первых попыток визуализации киберпространства в кино и одним из первых фильмов стал научно-фан-

тастический кинофильм «Трон» (1982), реж. С. Лисбергер. «Среда действия» в этой картине представляет собой исключительно красивое «метафизическое» пространство, кажущееся бесконечным. В нем присутствуют некие силовые линии, через которые осуществляется коммуникация. Это гиперурбанизированный мир, в котором присутствуют лишённые объёма и обладающие только контуром персонажи и объекты. Характер костюмов отдаленно напоминают костюмы героев немой советской картины «Аэлита» (реж Я. Протазанов, 1924).

Следующим этапом в развитии представлений о киберпространстве стал фильм «Газонокосильщик» (1992), реж. Б. Леонард. Эта картина была первым по-настоящему популярным фильмом, представившим виртуальную реальность, которая создавалась с помощью компьютерной графики самого высокого на тот момент технического и художественного качества.

Идея картины – путешествие в киберпространстве, намного пережила ее, будучи последовательно реализована в более поздних фильмах, таких, например, как «Превосходство» (2013), реж. У. Пфистера и «Люси» (2014) реж. Л. Бессона, в последнем движении в киберпространстве представлено как движение во времени.

Следующей этапной картиной, в которой имеет место дальнейшая визуализация киберпространства, стала картина «Нирвана» (1997) реж. Г. Сальватореса. В фильме присутствуют три типа пространства – «реальное», пространство компьютерной игры и виртуальное киберпространство. Действие в «реальности» происходит в подвальных помещениях при минимуме обстановки в стесненном пространстве. Зато пространство игры – жесткая урбанизированная среда мегаполиса, похожая в целом на бедные кварталы Рио. Виртуальное же пространство, напротив, подчеркнуто простое, чистое, «правильное». Попав в него, главный персонаж видит школьный класс с черной доской, на которой написано слово «нирвана». Еще один пространственный мотив виртуального мира – движение по коридору и открывание дверей.

Ключевую фразу, характеризующую киберпространство, произносит один из персонажей фильма. Так, он отмечает, что мозг человека сам «одевает» видимое им в узнаваемые «одежды». Поэтому персонаж, отправившийся в виртуальный мир, видит нечто, напоминающее ему большой ночной город, каким он видится с высоты подлетающего

к аэропорту самолета, школьный коридор, классную комнату и т. д.

Картина «Матрица» (1999), реж. Эн. Вачовски и Л. Вачовски, представляет несколько уровней «реальности», среди которых только одна – настоящая. Картина братьев Вачовски явилась переломной для развития представлений о кинопространстве. В «Матрице» виртуальная реальность присутствует не только как место действия полнометражного фильма, но и как сложный образ современного мира [9].

В картине «Начало» (2010), реж. Кр. Нолан, практически все действие картины происходит в «виртуальном мире» – мире сновидений. Человеческое подсознание в фильме изображается строгим четырехъярусным построением. Рудольф Арнхейм, размышляя об особенностях человеческого восприятия, писал о том, что человеческое мышление тяготеет к архитектурности [10]. И фильм «Начало» в полной мере демонстрирует этот принцип, рассказывая об архитектурных пространствах человеческих снов.

Таким образом, «коллективный сон» – классическое понятие субъективно-идеалистической философии [11], с блеском представленное в «Матрице», получило в «Начале» своеобразное продолжение. В картине К. Нолана расширилось представление о пространстве сна как пространстве художественном. До этого фильма сновидческие эпизоды в кинокартинах, где они имели место, носили отрывочный, несистемный характер. Картина «Начало» вводит в творческий оборот разновидность виртуального пространства – мир сновидений как главное место действия всей картины.

В настоящее время прослеживается очевидное влияние как изобразительной эстетики кинематографа на оформление компьютерных игр, так и обратное – нередки случаи экранизации компьютерных игр. Для этого достаточно вспомнить в качестве примеров такие фильмы, как «Бладрейн» (2005), реж. У. Болл, «Принц Персии» (2010), реж. М. Ньюэлл, «Тихоокеанский рубеж» (2013), реж. Г. Дель Торо, франшизы «Мортал комбат», «Лара Крофт» или близкие по эстетике к ним, основанные на комиксах и «бестселлерах» – «Судья Дредд» (2012), реж. П. Трэвис, «Бегущий в лабиринте» (2014), реж. У. Болл, и др. Интересным примером показа в кинематографе фантастической компьютерной игры является кинокартина «Геймер» (2009), реж. М. Невелдайн, Б. Тейлор.

Проведенное авторами статьи исследование позволяет утверждать, что многообразие изображаемых и фантазийных пространств

в живописи, кинематографе и компьютерных играх может быть сведено к четырем основным видам, три из которых присутствуют в живописи.

Так, первый представляет собой мистический пейзаж, одновременно похожий и непохожий на реально существующий. В кинематографе масса примеров такого подхода к изображению природы. Такие объекты, как «таинственный лес», «загадочная долина», «странный город» и т. д., давно стали тропами в жанре «хоррор». Этот вид родственен второму и иногда сливается с ним.

Второй тип пространств – «запредельный ландшафт», имеющий прототипы в «реальности». Разновидностями второго типа являются космические пространства и урбанистическая среда, причем всегда эмоционально окрашенная. Кинематограф привнес в этот тип пространства «сновидческий» характер.

Третий вид связан со спецификой телес-

ности, когда пространство создается набором пустот, остающимися незанятыми специфическим объемом-«телом», чаще всего образованным из нескольких составляющих его фигур, элементов и т. п., и заключенным, в свою очередь, в какой-то внешний объем, часто ограничиваемый внешними границами композиции произведения изобразительно-го искусства или же кинокадра.

Четвертый вид пространства – визуализация умозрительных пространств, связанных в первую очередь с эстетизацией «цифрового мира». Этот тип пространств не имеет аналогов в изобразительном искусстве и стремительно развивается, опираясь на представления о сложных многомерных пространствах математики, астрономии, информационных технологий и в настоящее время являющихся динамично развивающимся и самым современным видом воображаемых и фантазийных пространств.

Литература

1. Тарабукин Н. М. Проблема пространства в живописи. - Алматы : КазГАСА, 2014. – 136 с.
2. Абдрахманов, И. Б. Дизайн компьютерных игр и особенности работы гейм-дизайнера //Вестник МОК, № 2 (2), 2014. – МОК, Алматы.– С. 82–87.
3. Сабитов, А. Р. К вопросу типологии компьютерных игр/ А. Р. Сабитов, И. Б. Абдрахманов //Вестник КазГАСА, № 4 (50), 2013. КазГАСА, Алматы. – С. 79–82.
4. Бенеш, О. Искусство Северного Возрождения /О. Бенеш. – М. : Искусство, 1973. – 222 с.
5. Шуриан, В. Фантастическое искусство / В. Шуриан.- М. : Taschen/Арт-Родник, 2006. – 96 с.
6. Ревалд, Дж. Постимпрессионизм /Дж. Ревалд. – Л. : Искусство, 1963. – 436 с.
7. Вирмо, А. Мэтры сюрреализма /А. Вирмо, О. Вирмо. – СПб.: Академический проект, 1996. – 288 с.
8. Седловский, А. А. Специфика художественного пространства экранного произведения: дис. ... канд. иск. /А. А. Седловский. - СПб. : СПб-й ун-т проф., 2011. – 189 с.
9. Компьютерное проектирование // Архитектура, градостроительство и дизайн. – 2015. – № 4.
10. Хорни, Дж. Воин Матрицы. Как стать Избранным / Дж. Хорни. – М.: Амфора, 2004 г. - 344 с.
11. Арнхейм, Р. Динамика архитектурных форм /Р. Арнхейм. – М. : Стройиздат, 1982. – 164 с.
12. Михалкович, В. И. Избранные российские киносы / В. И. Михалкович. – М.: Аграф, 2006. – 320 с.

References

1. Tarabukin, N. M. [the Problem of space in painting]. - Almaty: KazGASA, 2014. - 136 p.
2. Abdrahmanov, I.B. Dizajn komp'yuternyh igr i osobennosti raboty gejm-dizajnera [game Design and features of the game designer] //Bulletin of the IOC, № 2 (2), 2014. - IOC, Almaty.- P. 82-87.
3. Sabitov A.R., Abdrahmanov I.B. K voprosu tipologii komp'yuternyh igr [To the question of typology of computer games] //journal of KazGASA, No. 4 (50), 2013. KazGASA,

Almaty. - Pp. 79-82.

4. Benesh O. Iskusstvo Severnogo Vozrozhdeniya [The Art Of The Northern Renaissance]. - M.: Iskusstvo, 1973. - 222 p.
5. SHurian V. Fantasticheskoe iskusstvo [Fantastic art.- M: Taschen]\Art-Spring, 2006. - 96 p.
6. Revald Dzh. Postimpressionizm [The post-impressionism]. - L.: Art, 1963. - 436.
7. Virmo A., Virmo O. Mehtry syurrealizma [Masters of surrealism]. - St. Petersburg: Academic project, 1996. - 288 p
8. Sedlovskij A.A. Specifika hudozhestvennogo prostranstva ehkrannogo proizvedeniya. [Specificity of artistic space of cinema]. Diss. ... candidate.- SPb.: SPb-St Univ Professor, 2011. - 189 p
9. Komp'yuternoe proektirovanie arhitektura, gradostroitel'stvo i dizajn № 4 2015 [Computer design architecture, urban planning and design] No. 4 2015
10. Horni Dzh. Voin Matricy. Kak stat' Izbrannym [Warrior Matrix. How to become Elected]. - M.: amphora, 2004, 344 p
11. Arnhejm R. Dinamika arhitekturnyh form. [The Dynamics of architectural form]. - M.: Stroiizdat, 1982. - 164 p.
12. Mihalkovich V. I. Izbrannye rossijskie kinosny [Selected Russian kinoni]. - Moscow: Agraf, 2006. - 320 p. Вирмо А., Вирмо О. Мэтры сюрреализма. – СПб: Академический проект, 1996. – 288 с.

Сабитов А. Р.,

доктор архитектуры, акад. проф. МОК КазГАСА, г. Алматы, Казахстан.

E-mail: aizhan.akhmedova@gmail.com

Абдрахманов И. Б.,

магистрант МОК КазГАСА, г. Алматы, Казахстан. E-mail: aizhan.akhmedova@gmail.com

Sabitov A. R.,

doctor of science (architecture), professor, International Education Corporation Kazakh Leading Academy of Architecture and Construction, c. Almaty, Kazakhstan.

E-mail: aizhan.akhmedova@gmail.com

Abdrahmanov I. B.,

undergraduate International Education Corporation Kazakh Leading Academy of Architecture and Construction, c. Almaty, Kazakhstan. E-mail: aizhan.akhmedova@gmail.com

Поступило в редакцию 27.03.2015