

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А. ГЕРАСИМОВА»**

На правах рукописи

Зайцев Алексей Яковлевич

**Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы
российских анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.**

Специальность 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле - и другие экранные
искусства)

Диссертация

на соискание ученой степени кандидата искусствоведения

Научный руководитель:

Клейменова О.К.

доктор философских наук, профессор

Москва - 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
Глава 1. Художественный образ и художественная форма в анимации.....	21
1.1. Понятие художественного образа и художественной формы в экранных искусствах.....	21
1.2. Специфика и структура художественной формы в анимации.....	32
1.2.1. Художественный образ в анимации как интегративный многоуровневый динамический феномен.....	35
1.2.2. Художественное пространство в анимации как онтологическая основа художественной формы.....	41
Глава 2. Синтетическая природа анимационного фильма и эволюция компьютерных технологий.....	53
2.1. Классификация технологий, используемых при создании анимационной продукции.....	53
2.2. Этапы развития российской анимации второй половины 1980-х – начала 2020 х гг. в социокультурном и технологическом ракурсе.....	61
Глава 3. Современные направления творческого поиска и воплощения художественной формы в российской авторской анимации.....	81
3.1. Состояние кинокультуры в социальном и технологическом контексте «цифровой эпохи».....	81
3.2. Авторская «фестивальная» анимация: на стыке традиций и новаторства в поиске современных художественных образов и форм.....	91
3.3. Образная амбивалентность как формирующий принцип анимационных фильмов Валентина Ольшванга.....	96
3.4. Экспериментальный подход в создании анимационного фильма.....	106

3.4.1. Смысловая многослойность художественных пространств в формальной структуре фильмов Дмитрия Геллера.....	107
3.4.2. Синергетическая анимация Александра Свирского.....	118
Заключение.....	132
Словарь терминов.....	141
Список литературы.....	146
Фильмография.....	165

Введение

Активное развитие компьютерных и цифровых технологий в конце XX - начале XXI в. привело к существенным изменениям в мировой экранной культуре, в том числе в отечественном кинематографе. Появление в современных арт-практиках и теоретическом дискурсе таких феноменов и соответствующих им понятий как «цифровая среда», «цифровая эпоха», «виртуальная реальность» стало импульсом для новых подходов к самой природе художественного творчества и эстетического восприятия искусства. В этом контексте становится очевидной потребность в переосмыслении ряда традиционных категорий искусствоведения и эстетики, в том числе понятий «художественный образ» и «художественная форма», которые претерпевают значительные изменения в разных, в том числе гибридных, связанных с применением новейших технологических разработок видах современного искусства.

Кинематограф, ставший более века назад основой современных экранных искусств и остающийся в фарватере их развития, на всех этапах и видах своего существования в мировом художественном пространстве во многом определялся степенью развития технологий, применяемых в кинопроизводстве. Разработка художественного языка киноискусства во многом определялась технологическими вехами: появлением звука и цвета в кинофильме, стереоскопического и широкоэкранного изображения, многоканальных звуковых форматов, компьютерных спецэффектов – все эти и многие другие технологические нововведения, безусловно, оказали существенное влияние на развитие приемов киновыразительности и в целом на эстетику кинематографа. В XXI веке, благодаря диффузным процессам взаимовлияния игрового и неигрового кино, анимации, компьютерной графики, видеоарта и пр., с появлением все большего количества гибридных аудиовизуальных экранных форм, становится все более затруднительным провести границы или конкретизировать терминологические рамки, определяющие сущность того или иного экранного искусства.

В анимационном искусстве, как одном из видов экранных искусств, технологические новации во многом способствовали значительным изменениям не только в производственном, но и в художественном отношении в процессе создания анимационного фильма. Большинство современных технологических разработок зарубежного происхождения было освоено российскими аниматорами, несмотря на кризисное состояние отечественной киноотрасли в 1990-х гг. Более того, российские режиссеры и художники-аниматоры внесли значительный вклад в развитие анимационного кинематографа, прежде всего в направлении авторской анимации, с ее уникальными художественно-технологическими решениями.

В анимационном искусстве творческий процесс во многом обуславливается и стимулируется взаимодействием новейших разработок в области компьютерных технологий и авторского художественного языка анимационного кино. Природа анимационного искусства предполагает применение широкого спектра творческих и технических возможностей при создании художественного образа на экране. Художники-аниматоры и режиссеры-аниматоры находятся в постоянном поиске новых выразительных средств для воплощения на экране своих идей. В этом процессе важнейшую роль играет техническая сторона, и потому возможности постоянно совершенствующихся компьютерных технологий очень востребованы при производстве современной анимационной продукции. В настоящее время в анимационной индустрии компьютерные технологии применяют представители различных художественных направлений и разных поколений, – это и признанные мастера, в арсенале которых имеются профессиональные студии с квалифицированными сотрудниками, и независимые авторы, применяющие в своем творчестве технические возможности разного уровня и сложности.

Благодаря новым технологиям, несмотря на осознаваемые участниками арт-пространства риски уклона в «технизацию» экранных искусств, обогащается киноязык, расширяется инструментарий выразительных средств, появляются интересные способы взаимодействия автора и зрителя, поэтому исследование изменений художественной формы и образа анимационного произведения в период

активного внедрения в творческо-производственный процесс новых компьютерных технологий представляется особенно актуальным. Искусство анимации предоставляет своим создателям широкое поле для эксперимента, в том числе в виде соединения различных техник, как давно апробированных, так и новаторских, в производстве фильма. Этот творческий процесс и его результаты составляют область исследования, которая становится все более востребованной среди теоретиков экранных искусств, в контексте общей цифровизации современного художественного пространства.

Вследствие наступления «цифровой эпохи» не только в сфере искусства, но и в глобальном социокультурном пространстве, происходят существенные изменения в эстетическом, семантическом и техническом аспектах художественных экранных форм, меняется сам образ анимационного фильма. Но важные изменения происходят и в общественном сознании, проявляющиеся, в частности, в особенностях субъективного восприятия произведения искусства, что является необходимым этапом осуществления, «продленного бытия» анимационной формы. Современный зритель предъявляет высокие требования к качеству экранной продукции, в том числе к техническим параметрам ее трансляции на экране, что не может не учитываться ее создателями. Все эти факторы глобального художественного и социокультурного процесса, отражающиеся, в том числе, на современном состоянии российского анимационного кинематографа, и во многом определяющих перспективы его дальнейшего развития, требуют теоретического осмысления и искусствоведческого анализа.

В целом, диссертационная работа посвящена исследованию воздействия современных технологий на художественные особенности анимационного фильма как уникального, многосоставного, целостного и динамичного феномена; выявлению структуры и специфики художественной формы современного анимационного фильма в социокультурном и технологическом контексте своего времени; определению векторов и степени влияния технологий в процессе

создания и воплощения российскими аниматорами художественного образа в фильме.

Актуальность темы диссертационной работы определяется необходимостью определения перспективных направлений развития российского анимационного кинематографа в контексте современного технологического состояния киноотрасли. Появление новых форм художественного творчества, непосредственно связанных с компьютерными и цифровыми технологиями, например, симбиотических произведений на стыке анимации, игрового и документального кино, видеоарта, видеоигр и др., обосновывает актуальность и насущную необходимость теоретического исследования текущих процессов, выявления в них значимых феноменов. В свою очередь, новый эмпирический материал предполагает обновление искусствоведческой терминологии, в том числе киноведческого инструментария в процессе теоретического анализа экранной реальности XXI века. В этом ракурсе необходимо сущностное уточнение, расширение и обновление традиционной терминологии, применяемой в художественно-эстетическом анализе экранных произведений, в том числе таких важнейших категорий как «художественное пространство», «художественная форма», «художественный образ», чему способствует современный уровень развития искусствознания, философской эстетики и других гуманитарных наук.

Степень научной разработанности темы исследования

Анимационный кинематограф является объектом изучения исследователей из различных отраслей гуманитарного знания – киноведения, эстетики, культурологии, психологии и пр. В то же время, несмотря на издание значительного количества теоретических работ по истории и теории анимации, тема влияния новых технологий на развитие художественной формы в отечественном анимационном фильме и общая проблематика, связанная с влиянием компьютерных технологий на эстетическую и творческо-производственную составляющие отечественного анимационного кино, остается мало изученной. Сложившаяся ситуация объясняется не только новизной

анализируемого материала, но и необходимостью наличия у теоретиков профессиональных компетенций как в области искусствоведения, так и в сфере современных технологий, задействованных в создании анимационных произведений. Кроме того, отдельной мало освоенной областью обозначенной проблематики является тема влияния новых технологий на восприятие зрителей, что требует специальных исследований с привлечением методов соответствующих направлений социологии и психологии. В представленной диссертации эта тема лишь обозначается как перспективное направление гуманитарного знания, однако результаты проведенного исследования призваны внести в него посильный вклад в качестве искусствоведческого взгляда на эту многоаспектную проблему.

Представленная диссертация опирается на массив знаний, достигнутый искусствоведением и другими гуманитарными науками в направлении исследований взаимоотношений художественно-эстетических и технико-технологических параметров в экранных искусствах. Многие из работ, посвященных рассмотрению данной проблематики в игровом и неигровом кинематографе, являются необходимым теоретико-методологическим базисом при исследовании современного анимационного искусства. Среди видных представителей современной отечественной эстетики, осветивших в своих теоретических работах данный аспект искусствознания, необходимо назвать В.В. Бычкова и Н.Б. Маньковскую, давших профессиональную оценку текущим процессам и перспективам дальнейшего развития современного искусства в цифровую эпоху¹.

Среди киноведческих работ стоит назвать, в частности, труды В.Ф. Познина, который в своем диссертационном исследовании² рассматривает два аспекта экранной культуры: художественно-творческий и технологический, с одной

¹ Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: ВГИК, 2011.

² Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.09 / Познин Виталий Федорович. – СПб., 2009.

стороны, и эстетико-психологический, с другой, в их взаимовлиянии, затрагивая, таким образом, проблему восприятия художественно-выразительных средств, свойственных экранным искусствам³. При этом автор подчеркивает, что «психоэстетический аспект воздействия экранного произведения на зрителя теснейшим образом связан с результатом творческо-технологической составляющей фильма»⁴, «зрительское восприятие фильма постоянно эволюционировало вместе с развитием творческих приемов, которые, в свою очередь, нередко были следствием появления новой съемочной техники, съемочных материалов и новых технологий обработки отснятого материала»⁵. В то же время, В.Ф. Познин замечает, что активное использование средств экранной выразительности само по себе отнюдь не гарантирует создание фильма высокого художественно-эстетического уровня, достигаемого в том случае, когда в основе произведения лежит глубокая художественная идея, и форма произведения имеет эстетическую ценность, когда возникает их органичное слияние⁶.

Влиянию компьютерных технологий на современный кинопроцесс посвящено исследование М.Л. Теракопьян⁷, в котором впервые осуществляется системный анализ нового киноматериала, созданного с использованием цифровых технологий. Данное исследование посвящено искусству игрового кинематографа и лишь в малой степени затрагивает анимацию.

При обращении к теме эволюции экранных искусств в контексте культуры, в качестве теоретико-методологического основания использовались работы известных киноведа и культурологов К.Э. Разлогова⁸, Е.В. Сальниковой⁹,

³ Там же. С. 5.

⁴ Там же. С. 7-8.

⁵ Там же. С. 8.

⁶ Там же. С. 10.

⁷ Теракопьян М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Теракопьян Мария Леонидовна. – М., 2006.

⁸ Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX-начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. - М.: Академический проект; Трикста, 2016.

⁹ Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века. М.: Прогресс-Традиция, 2012.

М.Б. Ямпольского¹⁰. В ряде своих трудов К.Э. Разлогов исследует трансформацию искусства экрана в контексте распространения массовой культуры и развития рыночной экономики; в поле зрения исследователя попадает специфика творческого процесса, формы взаимодействия художника и аудитории, взаимоотношения культуры и политики, влияние современных технологий на экранные искусства. Надо отметить, что главный конфликт современного социокультурного пространства, словами К.Э. Разлогова, характеризуется тем, что «по мере своей индустриализации техника отрицает культуру, поскольку культура нацелена на разнообразие, а индустрия на глобальную стандартизацию»¹¹.

В отношении научной разработанности проблематики собственно анимационного кинематографа, историческим и теоретико-методологическим базисом настоящего исследования послужили фундаментальные труды - монографии, а также научные статьи известного исследователя анимационного искусства, доктора искусствоведения Н.Г. Кривуля¹².

В последние годы увеличилось количество диссертационных исследований анимационного творчества, что также принималось во внимание в процессе настоящего исследования. Так, драматургическим моделям современной кукольной анимации посвящено исследование В.А. Фоминой¹³; в диссертации Е.В. Трапезниковой проведено исследование эволюции образа художественного пространства в российской анимации 1985-2014 гг.¹⁴ В частности,

¹⁰ Ямпольский М.Б. Язык – тело – случай: Кинематограф и поиски смысла. М.: НЛО, 2004.

¹¹ Новые аудиовизуальные технологии. / Отв. ред. К.Э. Разлогов. М.: ЕДИТОРИАЛ УРСС, 2005. С.280.

¹² Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых кинематографий. В 2-х частях. М: КЭА «АМЕТИСТ», 2012; Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Издательский дом «Грааль», 2002 и др.

¹³ Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Фомина Виктория Андреевна. – М., 2012.

¹⁴ Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985 – 2014): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Трапезникова Елена Владимировна. – М.: ВГИК, 2015.

Е.В. Трапезниковой проанализированы и классифицированы базовые типы и приемы моделирования художественного пространства в анимации указанного периода, рассмотрена эволюция образа художественного пространства, выявлены доминирующие типы художественного пространства в российской анимации, тенденции их развития; установлено, что приемы создания художественного пространства в анимации не универсальны, они видоизменяются в зависимости от социокультурного контекста времени и места производства фильма, а также зависят от доминирующих художественно-эстетических тенденций.

Типологии и эволюции образных средств в анимационном производстве, анализу влияния технологических достижений на эволюцию художественной образности анимационного искусства посвящено исследование Е.А. Попова¹⁵, в котором особое внимание уделено изучению новых видов произведений анимации и их взаимовлияний с ранее сформировавшимися видами. Материалом для исследования Е.А. Попова послужили зарубежные и отечественные анимационные фильмы, снятые в различных техниках. Автор делает вывод о том, что компьютерные технологии способствовали ускорению процесса работы над фильмами, оказав благоприятное влияние на эволюцию анимации, повысив ее качественный уровень¹⁶, что, впрочем, представляется дискуссионным утверждением, поскольку качество (техническое и художественное) анимационной продукции связано, скорее, с талантом и профессионализмом ее создателей, с их умением воплотить свое авторское видение с помощью высококвалифицированной съемочной группы, члены которой в совершенстве владеют выбранным технологическим инструментарием.

Более корректно анализ возможностей применения компьютерных технологий в творчестве художника анимационного фильма описан в диссертационном исследовании В.М. Монетова, который отмечает, что «компьютерные технологии

¹⁵ Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011.

¹⁶ Там же.

создания и обработки изображений как материал и инструмент расширили горизонт художественного творчества, повлияли на структуру изобразительного языка, добавив в него дискретность и качественно повысив управляемость, способствовали возможности подробной разработки его структурных элементов и систематизации художественно-выразительных возможностей»¹⁷. В исследовании В.М. Монетова компьютерные технологии рассматриваются как новый инструментарий, обладающий собственными возможностями для творческого самовыражения художника анимационного кино, а также технологическими удобствами для воплощения художественного замысла. Фактически, компьютерные технологии в анимации представляют собой инструмент, без которого не обходится ни один современный фильм.

В отношении изучения творческого процесса в анимации, включая разработку и создание художественного образа и анимационной формы, несомненный интерес представляют теоретические источники, авторами которых стали непосредственные создатели кинопроизведений – художники-аниматоры и режиссеры анимационных фильмов, среди которых – И.П. Иванов-Вано, Ю.Б. Норштейн, И.А. Пшеничная и А.И. Солин, А.Ю. Хржановский, Ф.С. Хитрук, и др.

В обобщенном виде источниками исследования послужили:

Диссертационные исследования, посвященные различным аспектам анимационного искусства и компьютерных технологий – Н.Г. Кривуля, В.М. Монетова, В.Ф. Познина, Е.А. Попова, М.Л. Теракопян, Е.В. Трапезниковой, В.А. Фоминой и других.

Теоретические исследования экранного искусства, в частности, работы С.В. Асенина, А. Базена, М.А. Богданова, Н.Г. Кривуля, З. Кракауэра, К.И. Одеговой, А.Г. Соколова, М.Л. Теракопян, Н.А. Чукреевой, С.М. Эйзенштейна; исследования

¹⁷ Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Монетов Виктор Мартынович. – М.: ВГИК, 2005. С. 8-9.

анимационного творчества, истории и теории анимации Н.Г. Кривуля, Н.В. Лукиных, Л.Л. Малюковой, Ю.Б. Норштейна, А.М. Орлова, И.А. Пшеничной и А.И. Солина, Г.Г. Смолянова, Н.Ю. Спутницкой, Ф.С. Хитрука, и др.

В области применения технологий в анимационном творчестве автор опирался на исследования Н.Г. Кривуля, В.М. Монетова, Дж. Маэстри, А.М. Орлова, М.Р. Ханаи.

При исследовании проблематики создания и восприятия художественного образа и художественной формы автор опирался на фундаментальные труды Л.С. Выготского, З. Фрейда, Д. Хиллмана, К.Г. Юнга, а также исследования В.В. Бычкова, А.А. Ивина, Н.Г. Кривуля, Н.Б. Маньковской, И.П. Никитиной К.Э. Разлогова, Н.А. Хренова и других. Проблемы осмысления роли режиссера и художника анимационного кино с точки зрения образной составляющей представлены в работах Ю.Б. Норштейна, Ф.С. Хитрука и др. Проблематика нарратива в анимационной форме анализировалась с опорой на труды Д. Бордуэлла и К. Томпсон, а также статьи Л.Н. Березовчук, И.В. Евтеевой, и др.

При рассмотрении художественного пространства в экранных искусствах автор опирался на работы Н.И. Дворко, Н.Г. Кривуля, И.П. Никитиной, Ю.Б. Норштейна, В.Ф. Познина, А.А. Седловского, Е.В. Трапезниковой и др.

Также в исследовании были использованы материалы интернет-порталов: animator.ru, awn.com, cinefex.ru, cinemateka.ru, ign.com, render.ru и др., данные результатов анимационных фестивалей, проводимых в России: Открытого российского фестиваля анимационного кино в г. Суздаль¹⁸, Большого фестиваля мультфильмов¹⁹ (Международный фестиваль анимации) и др., результаты

¹⁸ Открытый Российский фестиваль анимационного кино в городе Суздаль. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://suzdalfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).

¹⁹ Международный фестиваль анимации БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ МУЛЬТФИЛЬМОВ. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).

Аналитического отчета Ассоциации анимационного кино «Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей»²⁰.

По вопросам терминологии автор обращался к словарю-справочнику современных анимационных терминов²¹.

Объект исследования - отечественные анимационные фильмы 1990-х – 2020-х гг. в ракурсе современных, в том числе компьютерных технологий, применяемых при их создании. Выбор фильмов обусловлен их эстетической значимостью, оригинальностью и уникальностью примененных средств выразительности, в том числе технологических, при создании художественного образа и формы фильма.

Предметом исследования является влияние технологических и эстетических новаций на функционально-структурные элементы художественной анимационной формы в фильмах 1990-х – 2020-х гг.

Рамки исследования. Хронологический диапазон материала исследования связан, в первую очередь, со значимыми изменениями, произошедшими в российском культурном, художественном и социально-экономическом пространствах в период 1990-х – 2020-х гг. Предметно-эстетические рамки исследования охватывают, в основном, авторский анимационный кинематограф указанного периода, что обусловлено ориентацией на выявление значимых феноменов и тенденций в развитии художественного языка анимации, проявляющихся в первую очередь в авторской анимации как пространстве творческого поиска и применения инновационных приемов выразительности киноязыка. Для установления линии преемственности в отношении творческих принципов и их эволюционном развитии в создании современных анимационных образов и форм было необходимым обращение к творчеству видных режиссеров-

²⁰ Лужин А., колл. авт. Аналитический отчет. Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей. М., 2017.

²¹ Словарь-справочник современных анимационных терминов / Науч. рук. Б.А. Машковцев. - М.: ЛЕНАРД, 2015.

аниматоров и значимым образцам анимационного искусства более ранних периодов.

Эмпирической базой исследования стали произведения режиссеров современной отечественной анимационной школы, в которых наиболее наглядно прослеживается взаимосвязь художественно-выразительной и технико-технологической составляющей творческого процесса.

Рабочая гипотеза исследования. В исследуемый период происходит поиск новых приемов в языке и форме анимационной продукции, что обуславливается социокультурными и технологическими изменениями условий кинопроизводства. Режиссеры-аниматоры применяют как традиционные, так и экспериментальные способы создания аудиовизуального конструкта произведения, с задействованием новейших компьютерных и других цифровых технологий, что отражается в трансформации художественной формы анимационного фильма.

Цель диссертационной работы – выявление направлений развития художественной формы в современной российской анимации в контексте взаимовлияния технологической и художественно-творческой составляющих при применении компьютерных и цифровых технологий в анимационном творчестве.

Данная цель предполагает решение следующих **задач**:

- проанализировать и систематизировать основные технологии, применяемые в современном анимационном творчестве для решения художественных задач;
- выявить основные проблемы, связанные с применением компьютерных технологий в анимации, их воздействием на киноязык и восприятие фильма зрителем;
- рассмотреть особенности принципов формирования художественного образа и формы анимационного фильма в историческом развитии и на современном этапе;
- выявить специфику и структуру художественной формы анимационного фильма в контексте экранных искусств;

- проанализировать художественный язык анимационного произведения в социокультурном контексте рассматриваемого периода;
- выделить векторы развития российской анимации конца XX – начала XXI века в художественно-технологическом ракурсе;
- проанализировать современные направления разработки художественной формы в российской анимации.

Научная новизна исследования

1. Дана характеристика специфики синтетической природы формы современного анимационного фильма, образуемой в результате эволюции и диффузии применяемых в кинопроизводстве традиционных, компьютерных и других инновационных технологий.

2. Систематизированы основные компьютерные технологии, применяемые в анимационном творчестве.

3. Проанализированы и концептуально определены значимые направления развития российской анимации в контексте поисков художественной формы в авторской анимации 1990-х – 2020-х годов на примере ряда репрезентативных анимационных фильмов данного периода.

4. Выявлены традиционный и экспериментальный подходы в создании анимационных фильмов как основные направления инновационных поисков в современной российской анимации.

5. Описаны перспективные типы художественных форм и соответствующие способы художественного формообразования в современном анимационном творчестве.

Теоретическая и практическая значимость исследования

Результаты исследования могут иметь как научно-теоретическое, так и творческо-практическое применение.

Выявленные тенденции развития художественной формы в отечественной анимации несут в себе потенциал для включения в учебно-образовательные

программы по истории и теории отечественного анимационного кинематографа на профильных факультетах и отделениях творческих ВУЗов. Материалы и выводы диссертационного исследования могут быть использованы как концептуально-методологический базис в творческом процессе режиссеров-аниматоров, художников-аниматоров, а также сценаристов и композиторов анимационных фильмов. Представленный искусствоведческий анализ ряда значимых произведений отечественной анимации способен дать направление дальнейшим научно-теоретическим работам в ракурсе анализа взаимовлияния художественно-эстетической и технологической составляющих в современных экранных искусствах.

Методология и методы исследования

Тема настоящего диссертационного исследования предполагает применение ряда методологических подходов. В целях представления периодизации процесса технологического развития анимационного творчества и трансформации функционала профессий в анимации применялся историко-аналитический и компаративистский методы исследования; системный метод использовался в процессе классификации компьютерных технологий; в анализе анимационных фильмов применялся описательно-аналитический и структурно-семантический методы; в процессе интерпретации художественной анимационной формы, формирования теоретической модели макрообраза авторского анимационного фильма, в целях углубленного понимания художественного мира и эстетических принципов автора-режиссера применялись некоторые методологические подходы герменевтической эстетики.

Положения, выносимые на защиту:

1. Художественная форма современного анимационного фильма представляет собой многокомпонентную динамическую функционально-семантическую структуру;

2. Искусствоведческий анализ современного анимационного фильма необходимо производить с учетом культурно-исторического и социально-экономического контекста времени и места его создания;

3. Выразительные средства, применяемые в авторской анимации, имеют уникальный характер, их выбор определяется авторской эстетикой и не всегда зависит от имеющихся технико-технологических возможностей;

4. Анализ особенностей структуры анимационных фильмов современных авторов-аниматоров, выделение основных компонентов, которые составляют художественную форму анимационных произведений, их внутреннюю организацию и комплекс примененных выразительных средств, дают основание для понимания тенденций развития художественной формы новейших произведений анимационного кинематографа.

Степень достоверности и апробация результатов исследования

Все результаты и выводы, сформулированные в ходе диссертационного исследования, получены автором лично, на основании анализа ряда репрезентативных анимационных произведений, созданных в рассматриваемый период времени, а также обширного массива киноведческих, философско-эстетических, литературных, исторических источников.

Результаты исследования были апробированы автором на протяжении практической деятельности в ОАО «Союзмультфильм» в качестве художника-аниматора; в телерадиокомпании «Мироздание» а также в Школе-студии анимационного кино «Шар» в качестве режиссера и художника анимационного кино; педагогической деятельности на факультете анимации и мультимедиа во Всероссийском государственном университете кинематографии имени С.А. Герасимова, где автором преподаются дисциплины: «Анимация (мультдвижение)»; «Основы изобразительного мультдвижения», «Компьютерная графика»; «Теория и практика компьютерной графики».

Основные положения исследования изложены в публикациях автора в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Зайцев А.Я. К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 - 78.

2. Зайцев А.Я. Дивный свет или «мир наизнанку» в авторской анимации Валентина Ольшванга» // Художественная культура. - 2021. - № 3. - С. 452-465.

3. Зайцев А.Я. Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем. // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 - 64.

4. Зайцев А.Я. Особенности подготовки специалистов анимационного кино с учетом эволюции компьютерных технологий // Педагогика искусства. - 2019. - № 3. - С. 69-75.

5. Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46.

Материалы исследования были представлены в виде докладов на международных научных конференциях:

6. Доклад «Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка медной горы» на Международной молодежной научно-практической конференции «Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности». 12-14 марта 2020 г., г. Москва, ВГИК.

7. Доклад «Подготовка специалистов анимационного кино – режиссеров и художников анимации и компьютерной графики в условиях современного кинопроизводства» на V Международной ассамблее анимации, Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица (СПГХПА им. А.Л. Штиглица), 1-2 ноября 2019, г. Санкт-Петербург.

8. Доклад «Двоемирие Дмитрия Геллера» на Международной научной конференции «Психология, литература, кино в диалоге с театром». Организаторы: Психологический институт Российской академии образования, Литературный институт имени А.М. Горького, Театральный институт имени Бориса Щукина при Государственном академическом театре имени Евгения Вахтангова, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), Государственный центральный театральный музей имени А.А. Бахрушина, Российская школьная библиотечная ассоциация. 3-5 декабря 2020 г.

Диссертация обсуждалась на заседании кафедры киноведения Всероссийского государственного университета кинематографии имени С.А. Герасимова и была рекомендована к защите.

По теме диссертации опубликовано 8 научных статей, в том числе 5 статей в научных рецензируемых изданиях из перечня ВАК РФ. Общий объем изданных работ составляет 3,62 а.л.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Диссертационное исследование соответствует п.25. Взаимодействие экранных искусств и их связь с другими видами художественного творчества; п. 26. Теория экранных искусств, эстетика видов и жанров; п.28. Художественная и производственная специфики кинематографических профессий и специальностей паспорта научной специальности 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства)

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка терминов, библиографии, фильмографии. Общий объем диссертации 171 страница.

Глава 1. Художественный образ и художественная форма в анимации

1.1. Понятие художественного образа и художественной формы в экранных искусствах

Понимание специфики художественной формы анимационного произведения и ее видоизменений в связи с технологическим развитием кинопроизводства предполагает оперирование терминами «художественное восприятие», «эстетическое переживание» и другими понятиями, связанными с областью чувственно-эмоциональной рецепции художественного феномена как условия его последующего рационально-теоретического осмысления. Л.С. Выготский писал, что «основой художественного переживания становится образность»²², и в этом контексте важно остановиться на значении слова «образ», точнее, «художественный образ», который в контексте данного исследования представляет собой многогранное понятие и может быть охарактеризован с разных точек зрения.

Обращаясь к характерным «особенностям художественного образа, художественной формы и содержания экранного, в том числе анимационного произведения, необходимо определить методологические основания, на которых будет строиться дальнейший анализ. В представленном исследовании при употреблении понятий «образ», «форма» и «содержание» имеется в виду общий предикат «художественный». Однако само понятие «художественность», т.е. отнесенность объекта анализа к области искусства, может рассматриваться в разных ракурсах, например, в эстетике и в искусствоведении»²³. По определению, которое приводит В.В. Бычков, художественный образ позиционируется как «специально создаваемый в процессе особой творческой деятельности по специфическим... законам субъектом искусства – художником, - феномен,

²² Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Искусство, 1968. С. 48.

²³ Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46.

обладающий уникальной природой»²⁴, при этом он называет образ «целью и основой, сущностным ядром произведения искусства»²⁵.

В то же время, В.В. Бычков подчеркивает роль субъекта восприятия художественного произведения в понимании сущности художественного образа. То есть, образ, как уникальный феномен-результат авторского творчества, получает свое продолжение в акте эстетического восприятия художественного произведения реципиентом. В этом процессе образ раскрывает свою природу как диалогический, полисемантический, открытый к множественным, в том числе контекстуально детерминированным интерпретациям феномен. При этом следует учитывать многоуровневый характер восприятия образа – как части (фрагмента) произведения; целостного образа произведения; макрообраза (метаидеи) творчества художника, основанного на совокупности образности его творений.

Если иметь в виду реципиента, профессионально не связанного с задачами искусствоведческого исследования, то его восприятие образа, как субъективный эстетический опыт, будет во многом определяться уровнем его чувственно-интеллектуального развития и степенью открытости сознания в этом процессе (что особенно важно при встрече с новаторскими, экспериментальными артефактами). При переходе в область профессионального изучения искусства понимание образа во многом определяется ракурсом, взятым исследователем в процессе теоретической интерпретации художественного произведения: один и тот же образ может быть понят, например, в ракурсе не только некоего направления эстетической теории и соответствующей методологии (феноменологической, герменевтической, структуралистской и т.д.), но и быть интерпретирован в рамках других гуманитарных наук – например, культурологии, социологии, психологии и пр.

²⁴ Бычков В.В. Художественный образ // Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов. М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. С.265.

²⁵ Там же.

Относительно психологической составляющей искусства уместно привести доводы Л.С. Выготского о том, что «сознательно или бессознательно, традиционное искусствоведение в основе своей всегда имело психологические предпосылки»²⁶, по его мнению: «...искусствоведение все больше и больше начинает нуждаться в психологических обоснованиях»²⁷, и как отмечает ряд авторов, «психологизм до сих пор остается достаточно распространенным в философии искусства»²⁸.

Большое влияние на понимание психологии творчества и психологического восприятия произведений искусства оказали теоретические концепции основателя психоанализа З. Фрейда, а также К.Г. Юнга, во многом развившего, но и переосмыслившего ряд постулатов своего учителя. В контексте настоящего исследования особое значение имеют тезисы З. Фрейда о природе бессознательного, сублимации психических феноменов в творческом процессе, его теория сновидений, а также разработанная концепция символов и архетипов К.Г. Юнга. По мнению З. Фрейда, «все эстетическое удовольствие, доставляемое нам художником, носит характер ...предварительного удовольствия, а подлинное наслаждение от художественного произведения возникает из снятия напряжения в нашей душе»²⁹. В свою очередь, К.Г. Юнг отмечал, что взаимосвязь между психологией и искусством «покоится на том, что искусство в своей художественной практике есть психологическая деятельность и в качестве таковой может и должно быть подвергнуто психологическому рассмотрению»³⁰.

В то же время, К.Г. Юнг утверждал, что предметом психологии может быть только та часть искусства, которая охватывает процесс «художественного образотворчества, а никоим образом не та, которая составляет собственное

²⁶ Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Искусство, 1968. С. 15.

²⁷ Там же.

²⁸ Ивин А.А., Никитина И.П. Философия науки. Учебное пособие. М.: 2016. 286 с.

²⁹ Фрейд З. Художник и фантазирование. М.: Республика, 1995. 400 с.

³⁰ Юнг К.Г. Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fil.wikireading.ru/20089> (дата обращения 03.08.2023).

существо искусства»³¹. Источником символики в искусстве, по теории К.Г. Юнга, является не индивидуальное бессознательное, а коллективное, которое находит свое воплощение в архетипах, и бессознательное не является вытесненным, а есть коллективный опыт, вместивший групповые (коллективные) переживания. Глубину художественной образности произведения и уровень его воздействия на зрителя определяется «полнотой воплощения архетипических представлений»³². Обращение художника к определенным образам коллективного бессознательного, содержание которых в наибольшей степени соответствует потребностям и запросам человека определенному отрезку эпохи и образует художественное направление³³.

Система, разработанная К.Г. Юнгом, включает определение доминирующей психической функции и направленности психики человека на внутренний (интроверт) и внешний (экстраверт) мир. С точки зрения мыслителя, если к художественному творчеству применить метод аналитической психологии, то в произведении проявится та или другая установка его создателя, с доминированием либо субъективного опыта человека (интровертная психическая составляющая), либо «покорением» субъекта «требованиям объекта»³⁴, что проявляет экстравертную составляющую психики автора произведения.

Отметим, что междисциплинарные подходы к пониманию образа в искусстве «не противоречат друг другу, а скорее, дополняют и углубляют знание о нем, поскольку художественный образ, в отличие от научного факта, характеризуется своей внутренней многогранностью, динамичностью, изменчивостью в контексте пространства и времени своего бытия, уровня развития гуманитарных наук. В целом, можно констатировать, что теоретические модели, концептуализирующие

³¹ Там же.

³² Эстетика и теория искусства XX века: Хрестоматия / Сост. Н.А. Хренов, А.С. Мигунов. М.: Прогресс-Традиция, 2008. С. 346.

³³ Юнг К.Г. Об отношении аналитической психологии к поэтико-художественному творчеству. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fil.wikireading.ru/20089> (дата обращения 03.08.2023).

³⁴ Эстетика и теория искусства XX века: Хрестоматия / Сост. Н.А. Хренов, А.С. Мигунов.-М.: Прогресс-Традиция, 2008. С. 346.

понимание художественного образа, во многом несут характер субъективного (при всей фактологической и теоретической аргументированности) восприятия, детерминированного не только чувственно-интеллектуальным уровнем исследователя, но и культурным (в широком смысле понятия) контекстом времени и художественной парадигмой, внутри которых рождается та или иная теоретическая концепция»³⁵.

При анализе образа как сущности, цели и смысла произведения искусства, неизбежно возникает необходимость перехода к категории «форма-содержание», которая определяет способ идейно-материального осуществления образа в разных видах искусства. Понятия «форма» и «содержание» здесь не случайно объединены в одно понятие, поскольку, как убедительно показал В.В. Бычков, «разграничение реальностей, обозначаемых этими терминами, применительно к искусству весьма условно, и даже... почти невозможно»³⁶. Фактически, в художественном произведении форму невозможно отделить от содержания, они составляют единое и уникальное художественное целое. Форма и содержание взаимосвязаны и детерминированы друг другом. В то же время, в теоретическом дискурсе разведение формы и содержания вполне традиционно и гносеологически продуктивно: на тему соответствия или несоответствия формы и содержания друг другу, преодоления или превышения формой содержания, необходимости замены понятия «содержание» на «материал» (в теории формализма) и т.п. написано большое количество теоретических работ, в том числе ставших классическими трудами. Так, в «Лекциях по эстетике» Г.В.Ф. Гегель неоднократно обращается к вопросам единства формы и содержания произведения искусства как выражения духовного идеала: «Внешний элемент искусства должен согласовываться с

³⁵ Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46.

³⁶ Бычков В.В. Художественный образ // Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов. М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. С.297.

внутренним содержанием, которое согласуется в себе с собою и именно благодаря этому может обнаруживаться во внешнем элементе в качестве самого себя»³⁷.

Существует немало примеров «прорастания» художественных практик из манифестов, концептуальных разработок, теоретических дискурсов в области формы и содержания произведения искусства: обращаясь к кинематографу, достаточно вспомнить теорию авторского кино, получившую импульс к развитию благодаря статье А.О. Астриюка «Камера-перо» (1948) и продвигавшуюся в 1950-х критиками французского журнала «Cahiers du Cinema» («Кинематографические тетради»), а затем реализовавшуюся в кинематографической практике режиссеров - представителей французской «новой волны» - Франсуа Трюффо, Жан-Люка Годара, Эрика Ромера, Луи Маля и др., чье творчество оказало существенное влияние на общее развитие кинематографического языка. Более поздний пример подобного рода – манифест «Догма-95»³⁸, способствовавший творческим поискам Ларса фон Триера и других приверженцев постулатов этого документа (несмотря на то, что многие из его категоричных тезисов впоследствии были преодолены или даже опровергнуты практикой создания кинофильмов).

В отношении анализа формы и содержания феномена искусства не менее, чем в вопросе о художественном образе, важен теоретический ракурс, в котором рассматривается то или иное произведение и который приводит к определенной интерпретации как теоретической модели произведения. Среди теоретико-методологических подходов, получивших распространение в киноведении, надо назвать такие как структурно-семиотический, психоаналитический, социологический, феноменологический, герменевтический, культурологический, культурно-исторический, нарративный, контекстуальный, междисциплинарный и др. Методологический аспект особенно важен в отношении анализа содержания произведения, которое может представать в разных контекстах: фабульно-

³⁷ Гегель Г.В.Ф. Лекции по эстетике. // Гегель Г.В.Ф. Эстетика. В 4-х тт. Т.1. М.: Искусство, 1968. С.164.

³⁸ Ларс фон Триер: Интервью: Беседы со Стигом Бьоркманом. СПб.: Азбука-Классика, 2008. С. 205.

сюжетном, литературно-описательном, субъективно-ассоциативном, религиозно-символическом, идеологическом и пр. При этом надо учитывать, что все эти уровни понимания и интерпретации содержания произведения могут присутствовать в нем, не исключая друг друга. Однако также стоит учесть и то, что даже в художественных формах без явного, объективно детерминированного «сюжета» – например, в произведениях абстрактной живописи, непрограммной музыки или экспериментального кинематографа – содержание, тем не менее, присутствует, по меньшей мере, в качестве идеи. То есть, содержание художественного произведения – будь то феномен реалистического или абстрактного искусства – принципиально не может быть сведено к рационально-вербальным описательным конструкциям. В этом случае возникает вопрос о степени объективности и вообще о необходимости теоретических интерпретаций художественных произведений. Думается, что ответ на этот вопрос дает само развитие искусствознания (в частности киноведения), осмысливающего искусство прошлого, настоящего и даже будущего времени в текстах, многие из которых сами стали значимыми явлениями гуманитарной мысли и во многом повлияли не только на восприятие искусства, но и на творчество многих художников.

В настоящем исследовании в качестве одного из методологических оснований была взята концепция, изложенная известными исследователями кинематографа, представителями кинонарратологии Дэвидом Бордуэллом и Кристин Томпсон. В своем труде «Искусство кино» авторы развивают идеи русской формальной школы (ОПОЯЗ), позволяющие рассматривать форму фильма как выстроенную динамическую структуру, состоящую из определенных компонентов, а также понимать механизмы функционирования элементов этой динамической конструкции. Бордуэлл и Томпсон заявляют о единстве формы и содержания кинопроизведения, при этом форма произведения индивидуальна и задает условия восприятия его содержания: «...у фильма есть свои собственные правила организации – своя собственная система. <...> Форма фильма может даже заставить нас почувствовать вещи заново, стряхивая нас с привычной колеи и

предлагая новые пути слышания, видения, чувствования и мышления»³⁹. Этот тезис авторов прокладывает внутреннюю связь с концепцией остранения В.Б. Шкловского, который еще в 1920-х годах писал: «Целью искусства является дать ощущение вещи – как видение, а не как узнавание, приемом искусства является прием «остранения» вещей и прием затрудненной формы...»⁴⁰.

Что касается содержания («meaning») произведения, то оно, согласно концепции Бордуэлла и Томпсон, является результатом «вчитывания» в кинотекст субъективных сопереживаний и может быть рассмотрено на четырех семантических уровнях: 1. сюжет (plot summary), т.е. последовательность событий фильма; 2. эксплицитное значение (explicit meaning) – общее аллегорическое восприятие фильма, обусловленное контекстом; 3. имплицитное значение (implicit meaning) – фактически, индивидуальная интерпретация фильма; 4. симптоматическое значение (symptomatic meaning) – выведение содержания фильма в область идеологии. Таким образом, при анализе содержания конкретного фильма необходимо учитывать и совмещать как внутренние, так и внешние по отношению к его форме смысловые аспекты.

В целом, специфика формы-содержания кинематографического произведения состоит в пространственно-временном развертывании движения объектов на экране. При этом художественность кинопроизведению придает авторское решение и воплощение каждого из элементов структуры киноформы, вплоть до его радикального переосмысления – так, в качестве визуального объекта может выступать лишь ярко-голубой экран в фильме британского режиссера Дерека Жармена «Blue» (1993), тождественный в данном случае визуальному пространству, но не равный пространству художественному, создающемуся с помощью звукового решения фильма; или съемка визуальных объектов на экране может восприниматься как статика, – например, в снятом одним кадром, без монтажных склеек немом черно-белом фильме Энди Уорхола «Эмпайр»

³⁹ Bordwell D., Thompson K. Film Form // Film Art: An Introduction. Ninth Edition. N.Y.: McGraw-Hill, 2010. 519 pp. P.56-77.

⁴⁰ Шкловский В.Б. Искусство как прием // О теории прозы. М.: Круг, 1925. С.9.

(«Empire»⁴¹, 1964), в котором на протяжении 8 часов 5 минут (в авторской версии) экранного времени показывается лишь верхняя часть знаменитого нью-йоркского небоскреба Эмпайр-Стейт-Билдинг. Характерно, что сам режиссер на вопрос, с какой целью им был снят такой странный экспериментальный фильм, ответил: «Посмотреть, как течет время»⁴².

Вопросы пространства и времени в художественной композиции, в монтажном ритме и драматургическом строении фильма составляют весьма заметное направление теоретическое исследований экранных искусств⁴³. Поэтому стоит кратко остановиться на концепциях времени и пространства (хронотопа) М.М. Бахтина и Ю.М. Лотмана, несколько отличающихся в расстановке акцентов, что находит отражение и в анализе художественных форм анимационных произведений. И М.М. Бахтин, и Ю.М. Лотман, выдающиеся литературоведы и культурологи (хоть и принадлежащие разным поколениям), признавали единство времени и пространства, однако М.М. Бахтин особое внимание придавал категории времени в хронотопе, а Ю.М. Лотман акцентировал категорию пространства. Так, М.М. Бахтин писал: «В литературно-художественном хронотопе имеет место слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом. Время здесь сгущается, уплотняется, становится художественно-зримым; пространство же интенсифицируется, втягивается в движение времени, сюжета, истории»⁴⁴. Ю.М. Лотман же подчеркивает «моделирующую» и даже «мирообразующую» роль пространства в континууме хронотопа художественного текста: «...структура пространства текста становится моделью структуры

⁴¹ В 2004 г. фильм «Эмпайр» был внесен в Национальный реестр фильмов Библиотеки Конгресса США, что свидетельствует о признании его культурно-исторической ценности.

⁴² Bourdon D. Warhol. NY., 1989. 432 p. P.188.

⁴³ См: Познин В.Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. – 2019. - №1. – С.93-109; Русинова Е.А. Звук в пространстве кинематографа. М.: ВГИК, 2020; Мариевская Н.Е. Время в кино. М.: Прогресс-Традиция, 2015.

⁴⁴ Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. Формы времени и хронотопа в романе. М.: Художественная литература, 1986. С.123.

пространства вселенной»⁴⁵, при этом Ю.М. Лотман отмечает культурно-исторические и национально-языковые основы построения художественного пространства как «картины мира». Также стоит заметить, что в отношении художественных пространств в изобразительных искусствах Ю.М. Лотманом применяются такие понятия как «цветовое пространство», «фазовое пространство».

Теория хронотопа получила на протяжении XX века развитие во множестве теоретических концепций, и в отношении художественных произведений, в частности, экранных искусств, возможно принять за основание разные ее интерпретации и теоретические ракурсы, в том числе отдающие приоритет темпоральному или пространственному аспекту в анализе художественного текста. В данном исследовании основное внимание уделяется художественной форме анимационного произведения как воплощению общего художественного образа фильма. Искусствоведческий анализ каждого конкретного произведения показывает, что его форма сама дает основание для придания приоритетного значения темпоральным или пространственным характеристикам его структуры для его эстетического восприятия и адекватной теоретической интерпретации. В этом смысле важным основанием для анализа становится еще один тезис М.М. Бахтина: «В пределах одного произведения и в творчестве одного автора мы наблюдаем множество хронотопов и сложные, специфические для данного произведения или автора, взаимоотношения между ними, причем обычно один из них является объемлющим, или доминантным. Хронотопы могут включаться друг в друга, сосуществовать, переплетаться или находиться в более сложных взаимоотношениях»⁴⁶. В отношении экранных искусств цифровой эпохи интерес представляет концепция фрактальных хронотопов кинематографических

⁴⁵ Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. С. 266.

⁴⁶ Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. Формы времени и хронотопа в романе. М., 1986. 543 с. С.284.

нарративов, форма и содержание которых определяются «логикой детерминированного хаоса»⁴⁷.

В связи с рассматриваемыми в данной главе понятиями художественного образа, формы и содержания, а также художественного пространства и времени кинопроизведения, следует подчеркнуть, что все вышеупомянутые понятия близки и взаимозависимы, и порой в различных источниках происходит их невольное отождествление или не совсем корректное применение в анализе фильма. В общем эстетическом подходе художественное пространство определяется как совокупность тех свойств произведения искусства, которые «придают ему внутреннее единство и завершенность и наделяют его характером эстетического», а также «интуитивной, содержательной глубиной»⁴⁸. В отношении произведения кинематографа под художественным пространством подразумевается, прежде всего, (аудио)визуально-пластическое решение внутрикадровой реальности, обладающей содержательно-смысловой глубиной. Н.Г. Кривуля уточняет, что в анимационном фильме художественное пространство понимается «не только как фон или декорация, оно становится пластической средой с новыми драматургическими и образными функциями. В него вводятся различные коды, оно перестает быть только выражением видимого»⁴⁹. Таким образом, художественное пространство является понятием, отражающим целый ряд аспектов авторского мира и культурно-исторического контекста, воплощенных в эстетических параметрах формы-содержания конкретного художественного (в том числе анимационного) произведения. Необходимо особо подчеркнуть, что художественное пространство фильма не тождественно пространству визуальному, представленному в глубинной (плановой) перспективе кадра:

⁴⁷ См.: Николаева Е.В. Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи // Обсерватория культуры. 2015. №4. С.4-12.

⁴⁸ Художественное пространство // Философия: Энциклопедический словарь (ред. А.А. Ивин). М.: Гардарики, 2004. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://philosophy.niv.ru/doc/dictionary/encyclopedic/articles/1387/hudozhestvennoe-prostranstvo.htm> (дата обращения 31.10.2023).

⁴⁹ Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа анимационных фильмов второй половины XX века. М.: Грааль, 2002. С. 89.

плоскостное визуальное решение внутрикадровой композиции также рассматривается в контексте художественного пространства. Принимая во внимание данный аспект, в настоящем исследовании разводятся понятия «художественное пространство» и «визуальное пространство» анимационного фильма.

1.2. Специфика и структура художественной формы в анимации

Понимание самой анимации как искусства прошло довольно долгий путь оформления и уточнения. В своем современном виде, принятом после многолетних дискуссий в профессиональной среде, оно было зафиксировано в Уставе Международной ассоциации анимационного кино – ASIFA (Association International du Film d'Animation⁵⁰) лишь в 1980 г., уже после ухода с должности первого президента и одного из основателей Ассоциации, выдающегося британо-канадского художника-аниматора Нормана Макларена (1914-1987). В этом определении специфика анимации понимается «в создании движения путем последовательной – кадр за кадром - съемки изображений с использования любых материалов и техник»⁵¹. В данной формулировке необходимо отметить по крайней мере два параметра, отличающие анимационный фильм от других форм экранных искусств: 1. создание (иллюзии) движения, а не репрезентация (воспроизведение) движения на экране; 2. одушевление (анимирование) визуальных объектов в движении с помощью любых материалов и техник. Именно в этих аспектах можно уловить разницу в определении анимации и игрового кинематографа, который, словами Андре Базена, призван воспроизводить реальность, воссоздавать «совершенное подобие внешнего мира – в звуке, цвете и объеме»⁵². Если говорить о кинематографе в целом, то, словами К.Э. Разлогова, «экран дает звукозрительный «слепок» реального мира, который психологически воспринимается как (неполное,

⁵⁰ Основана в 1960 г. в г. Анси, Франция.

⁵¹ Цит по: Хитрук Ф.С. Исторические феномены // Киноведческие записки. 2005. №73. С.75-76.

⁵² Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С.50.

несовершенное) его подобие»⁵³, тогда как анимационный кинематограф представляет «слепок» мира вымышленного, который можно сравнивать лишь с отдельными элементами реального мира, и этот вымышленный мир воспринимается зрителем не как несовершенное подобие мира реального, а как самостоятельное живое пространство.

Известный российский художник и режиссер-аниматор Ф.С. Хитрук, излагая свое понимание природы анимационного искусства, также подчеркивает первостепенное значение «чувства движения», которым должен обладать аниматор и в котором прежде всего проявляется его талант: «Анимацию можно назвать двойной иллюзией: иллюзией «ожившего» изображения и сверх того иллюзией реальности этой жизни. Первое не представляет большого труда – заставить рисунок двигаться может каждый. Второе требует особой подготовки и особых талантов. Одним из них (м.б. самым главным) является чувство движения»⁵⁴.

Являясь сложным художественным произведением, анимационный фильм по своей природе связан с музыкой, театром, литературой, изобразительным искусством, фотографией, театральным искусством, и вбирает в свое художественное пространство культурные коды, фольклорные художественные и национально-исторические традиции, а также знаки и символы своего времени. Однако, в силу своей специфики и непосредственного проявления индивидуальной авторской эстетики, анимация творчески преобразует и преодолевает условности и ограничения, например, театральной сцены или актерской игры. Визуальное пространство анимационного фильма может быть с помощью различных приемов подвержено деформациям и метаморфозам, художник может придать ему уникальную атмосферу и глубину.

Например, в фильме «Ежик в тумане» (1975 г.) Ю.Б. Норштейн путем сложных технологических приемов достигал натуралистичного эффекта глубины туманного

⁵³ Разлогов К.Э. Искусство экрана: проблемы выразительности. М.: Искусство, 1982. С. 39.

⁵⁴ Хитрук Ф.С. Записи разных лет // Киноведческие записки. 2005. №73. С.75. (Орфография и курсив оригинала сохранены).

пространства, в которое Ежик визуально естественно погружался или из которого появлялся. С помощью изображения и звука художник через плоский экран передал не только эффект мокрой листвы, но и переживания персонажей настолько емко, что до сих пор это произведение является эталоном создания тонкого и глубокого визуального пространства в анимационном кино. Надо отметить, что художественное мышление Ю.Б. Норштейна синестетично, и это явно передается в описании художником своих творческих поисков: «...Я написал, как пахнут бревна, поросшие бархатистой плесенью, и как осыпается из-под бревен с тихим шорохом земля. В фильм эти подробности не вошли, но первое эхо в фильме прозвучало»⁵⁵. Описывая процесс своего творческого поиска при работе над фильмом «Сказка сказок» (1979 г.), Ю.Б. Норштейн, вспоминал: «...Я просто почувствовал сказку пространственно, как эхо. Я почувствовал, что где-то там, далеко, за тонкой амальгамой экрана, есть такая сфера, откуда звук отражается и приходит сюда»⁵⁶.

Таким образом, аудиовизуальные элементы, составляющие анимационную форму, предполагают сложное и трудоемкое технологическое воплощение. При анализе анимационного фильма Н.Г. Кривуля оперирует следующими элементами и приемами создания визуального ряда авторского анимационного фильма: «время, пространство, движение, персонаж, цветосветовое решение, рисунок, технология»⁵⁷. Технологический аспект (неразрывно связанный с эстетическим аспектом и предопределяемый им) может быть рассмотрен как один из основных параметров, определяющих специфику художественной формы анимационного фильма, отличную от киноформы в игровом и неигровом кинематографе.

Ю.А. Симакова выделяет следующие технические приемы (способы создания) анимационного фильма, отличающего его от другой продукции кинематографа: 1. способ создания движения, которое в кинематографе является воспроизведением

⁵⁵ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. С. 195.

⁵⁶ Норштейн Ю.Б., Ярубсова Ф.А. Сказка сказок М.: Красная площадь, 2006. 315 с. С. 284.

⁵⁷ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2001. С. 11.

натурного материала, а в анимации создается путем последовательного соединения отдельных фаз движения; 2. способ создания экранного пространства и времени, который в кинематографе является киносъемкой реальности, а в анимации пространство и время создаются вручную, поэтому «высока степень их изобразительной и динамической свободы»; 3. использование монтажа, который в игровом и неигровом кино является завершающей стадией процесса создания произведения, а в анимации «вся монтажная структура может быть предусмотрена и построена заранее и во всех монтажных деталях»⁵⁸.

При обращении к анализу элементов структуры художественной формы анимационного фильма, безусловно, необходимо принимать во внимание указанные и другие технико-технологические особенности его производства. Однако прежде, чем перейти к рассмотрению структуры анимационной формы, необходимо уточнить понятие анимационного образа, который обладает своей спецификой и оказывает основное влияние на создание формы фильма, в том числе и на выбор его технологического решения.

1.2.1. Художественный образ в анимации как интегративный многоуровневый динамический феномен⁵⁹

Импульс, который движет автором-создателем (режиссером, художником) изначально рождается как образ, который автор видит своим внутренним взором, и в этом смысле анимационный фильм как никакое другое кинопроизведение способен наиболее полно и адекватно замыслу отразить этот образ в законченной форме. Образ анимационного фильма также является отражением контекста своего времени и соединяет в себе изобразительное решение фильма в режиссерской интерпретации, где его построение определяется логикой соотношения отдельных элементов.

⁵⁸ Симакова Ю.А. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Симакова Юлия Алексеевна. – Екатеринбург, 2014. С. 10.

⁵⁹ Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46.

Особенность анимации как вида экранного творчества заключается в том, что автор анимационного фильма может создавать визуальные конструкции, невозможные для воплощения в других видах киноискусства, прибегая к использованию уникального инструментария, который способствует наиболее полному и точному отражению авторского внутреннего ощущения и видения экранного образа. Визуальная среда анимационного фильма, его метроритмическая, фактурная, цветопластическая организация способствует активизации самых различных художественных ассоциаций. Эта особенность анимации является одной из причин, по которым в последние годы происходит творческое взаимодействие игрового кино и анимации, порождающее новые гибридные экранные формы. Как пишет выдающийся режиссер анимационного кино Ю.Б. Норштейн: «... феномен мультипликации заключается в том, насколько ты можешь в простой композиции найти даже не подробности и детализировку, а тонкие взаимоотношения, которые для тебя будут являться одновременно и вопросом, и ответом к жизни, а может быть, и внедрением в какое-то пока еще неясное пространство»⁶⁰.

Н.Г. Кривуля отмечает важность в анимации визуального образа, который «...соединяет в себе выразительные и изобразительные начала. Он представляет не только пространственно-пластическую идею автора, его стиль, графическую и живописную манеру, но и эмоционально-психологические переживания, художественно-эстетические ориентации»⁶¹. Исследователь Н.С. Куркова, характеризуя анимационный образ, рождающийся в воображении автора, называет такие особенности его художественного пространства как утрирование, гиперболизация, тенденция к смещению реальных пропорций⁶². Визуальный образ

⁶⁰ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. С. 221.

⁶¹ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2001. С. 10.

⁶² Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учеб. пособие для вузов. 2-е изд. М: Юрайт; Кемерово: КемГИК, 2019. (Серия: Университеты России).

детерминирован как субъективным видением, так и культурными, социальными, идеологическими предпосылками и условиями.

Ю.Б. Норштейн в своей уникальной манере и иносказательной форме описывает особенности режиссерского воображения и восприятия кинообраза: «Все же кино имеет шарообразную форму. О его свойствах можно говорить с любой точки шара, так как эта точка соединяется с его параллелью и меридианом. Начнешь о звуке, перейдешь к музыке. И наоборот. Если о музыке - тотчас же перепрыгнешь к декорации, а та перефутболит к персонажу»⁶³. Режиссер сравнивает составляющие фильма с поэтическими рифмами, которые переплетаются между собой, образуя целостное произведение – с музыкой, ритмом, графикой, персонажами, технологией и замечает, что «только тогда, когда личная, живая ассоциация входит в состав фильма, - тогда он начинает расти сам из себя»⁶⁴.

Индивидуальность внутреннего мира художника-автора анимационного фильма, его художественное видение, мышление и психологические особенности делают каждое анимационное произведение уникальным. Пространство анимационного фильма населено особыми персонажами и устроено по собственным законам, и, если художнику удастся воплотить этот удивительный мир на экране и погрузить зрителя в мир своих фантазий, то он производит на него сильное эмоциональное и эстетическое воздействие, зачастую «снимающее» предустановки воспринимающего сознания, открывающее для него новые художественные горизонты.

Отвечая на вопрос о специфике изображения в анимации, Ю.Б. Норштейн сказал: «В мультипликации... условность совершенно особого рода. Здесь у художника есть форма, цвет, контур действия, контур пластических кадров – ради всего этого он должен собирать свой мир по законам, которые сам для себя

⁶³ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Книга 1. М.: РОФ «Фонд Юрия Норштейна», «Красный пароход», 2012. С.143.

⁶⁴ Там же. С. 160.

открывает»⁶⁵. Ю.Б. Норштейн описывает анимационное изображение как совокупность всех аудиовизуальных характеристик экранного движения, в его понимании оно составляет сущностное ядро формы-содержания фильма, которое рождается в изначальном образе-эскизе к фильму, динамически развивается в процессе творческой реализации: «Художник рисует эскизы, постепенно приближаясь к конкретности, собирая материю в какой-то персонаж, пространство, внутрикадровую дрожь. Изображение таит в себе и форму, и содержание, то есть помнит способ выражения, какую-то тональную разработку, и заключает в себе персонаж, который в будущем должен нести игровую и чувственную нагрузку по фильму»⁶⁶.

Анимационный фильм является конечным продуктом творческо-художественного производства, и для его создания предполагается широкий спектр действий. Авторская идея (образ) может трансформироваться под воздействием художественно-технологического решения, то есть работа режиссера плотно связана с работой художника-постановщика, разрабатывающего общее стилистическое решение. Время от времени даже незначительная деталь может способствовать изменению авторской мысли, что повлечет за собой совершенно иной ход развития повествования и скорректирует или даже полностью изменит художественное решение. Так, например, на разработку художественно-стилистического решения фильма «Цапля и Журавль» (реж. Ю.Б. Норштейн, 1974 г.) решающее влияние оказал образ пространства, навеянный режиссеру иллюстрацией из книги по истории Древней Греции. На иллюстрации была изображена птица посреди древних руин. Ю.Б. Норштейну понравилась идея «поселить» своих персонажей (птиц) внутри развалин старой усадьбы. И затем данное пространство стало «диктовать» режиссеру и художнику все их дальнейшие действия, например, в кадре появились качели для цапли, фейерверк, сломанная чугунная скамья. Изменилось также музыкальное сопровождение картины:

⁶⁵ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. С. 16.

⁶⁶ Там же. С. 15.

«Детали возникали сами собой, из чего следовало, что мы с художником точно соединили историю и выбранное нами пространство»⁶⁷.

Авторы все время находятся в поисках новых (точнее, органичных художественному пространству картины) элементов выразительности киноязыка, архитектурного построения фильма, конструктивных средств художественной формы произведения. Возможности киноязыка анимационного искусства практически неисчерпаемы, эта платформа для творчества многовариантна, чрезвычайно разнообразна и открыта к экспериментам, воплощающим уникальные авторские миры и фантазии художников и режиссеров-аниматоров.

Сама по себе форма анимационного фильма предполагает целостность его художественной концепции, которую обеспечивают следующие факторы: 1) органичность художественно-изобразительного графического и идейного решения, подчиняющихся авторскому замыслу; 2) соответствие авторского замысла режиссера выбору изобразительного решения фильма художником-постановщиком; 3) тесная связь авторской идеи изобразительного решения с технологиями ее экранного воплощения; 4) взаимосвязь между материалами и способами производства, применяемыми в процессе создания фильма, с замыслом режиссера и художника-постановщика, рассчитанного на определенное зрительское восприятие. С целью наиболее адекватного донесения авторской мысли в художественной форме, в авторском анимационном кинематографе режиссер нередко сам выступает в роли художника в своем фильме.

В целом, анимационный фильм является динамичной художественной структурой, концепция которого, как правило, подвергается в творческо-интеллектуальном процессе создания картины изменениям и корректировкам по отношению к первоначальному замыслу. Здесь уместно привести высказывание Ю.Б. Норштейна о том, что «фильм растет сам из себя на съемочной площадке», в

⁶⁷ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. С. 107.

процессе его создания постоянно ведется работа над раскадровкой, что в итоге способствует тому, что результат может далеко отойти от первоначального замысла (сценария). Завершенный фильм, выпущенный на экран, начинает дальше «жить своей жизнью», отзываясь в сознании зрителя эмоциями и смыслами, которые, возможно, автор и не задумывал изначально вкладывать в него, зачастую для самого создателя является неожиданным то, каким «стал» его фильм в зрительском восприятии по прошествии времени. Не всегда режиссер вообще может с уверенностью рассказать, о чем его фильм, – впрочем, как заметил Ю.Б. Норштейн, «и не обязательно художник должен объяснять сделанное самому себе»⁶⁸.

Будучи в сознании автора целостным и законченным продуктом, анимационное произведение разворачивается в сознании зрителя во временном диапазоне. В данном контексте интересно то, что и автор со временем также начинает воспринимать свой фильм отстраненно и дистанцированно, став зрителем. В этом отношении можно применить тезис герменевтической эстетики, изложенный Г.Г. Гадамером: «Художественное творение открывает, распахивает свой собственный мир», а его создатель, становящийся созерцателем собственного произведения, вынужден «пребывать при нем»⁶⁹. Эта реакция автора на собственное произведение, являясь парадоксальной, становится тем более отчетливой, чем больше времени прошло с момента выхода произведения. Данный феномен связан со сменой взглядов человека, его развитием, психологической эволюцией. При этом отдельные образы, которые имеют отсыл к различным культурным кодам и психологическим архетипам, порой осознаются зрителем (и даже самим автором) лишь по прошествии длительного времени после просмотра фильма. В качестве примера приведем фильм «Его жена курица» (реж. И.А. Ковалев, 1990 г.), где присутствуют такие образы-метафоры (имеющие отношение к психоанализу) как гусеница с мужским лицом; лифт, сновидения, «голая»,

⁶⁸ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. С. 100.

⁶⁹ Гадамер Г.Г. Введение к работе Мартина Хайдеггера «Исток художественного творения» // Гадамер Г.Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. С. 109.

неоперенная женщина-курица и др. Как отмечает кинокритик Л.Л. Малюкова в статье о данном фильме: «За притягательной безыскусностью, яркой облаткой внешнего действия – тончайшие кружева психологических характеристик, экзистенциальные размышления, в разное время считываемые по-своему»⁷⁰.

Обобщая рассуждения относительно понятия образа анимационного фильма, необходимо принять во внимание замечание Н.Г. Кривуля о том, что «...попытки создания унификаций и построения системы терминов по образцам, существующим в точных науках, таит опасность однозначных трактовок, что не всегда приемлемо в отношении описания феноменов анимации, существующих по иным законам»⁷¹. Учитывая этот факт, и исходя из вышеизложенного, образ анимационного произведения может быть охарактеризован как отражение в сознании зрителя многомерного, синтетического аудиовизуального экранного произведения искусства с уникальным художественно-пространственным решением, наделенного субъективно детерминированным эмоционально-смысловым содержанием.

1.2.2. Художественное пространство в анимации как онтологическая основа художественной формы

Понятие пространства в отношении произведений экранных искусств находится в актуальном поле теоретического дискурса и характеризуется разными подходами к его терминологической трактовке и классификации. По мнению Е.А. Попова, «Пространство анимационного произведения обладает тремя составляющими: экранное пространство, географическое (объемное) пространство и личное пространство»⁷². К свойствам анимационного пространства Е.А. Попов

⁷⁰ Малюкова Л.Л. Сверхкино. СПб.: Издательство Ассоциации анимационного кино «Умная Маша», 2013. С. 27.

⁷¹ Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. М.: Аметист, 2015. С.7-8.

⁷² Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011. С. 125.

относит такие параметры как «протяженность, однородность, трехмерность»⁷³, что представляется не вполне доказательным, ввиду возможности присутствия в одном фильме нескольких видов пространств с разными характеристиками. Выводы исследования заключаются в том, что анимационное пространство «выполняет две основные функции: обеспечивает виртуальную среду развития сюжета, служащую полигоном для взаимодействия персонажей между собой, и является самостоятельным средством для создания анимационных художественных образов»⁷⁴. Вышеописанные характеристики и параметры пространства представляются довольно обобщенными, и могут быть применены не только к описанию пространства анимационного фильма, но и к другим кинематографическим произведениям (игровое, документальное и пр.).

Согласно гипотезе, сформулированной А.А. Седловским, основные виды художественного пространства «в современном экранном искусстве делятся на: 1) актуальное пространство, фиксирующее современную нам реальную среду; 2) историческое пространство, переносящее зрителя в прошлые эпохи; 3) пространство воображения»⁷⁵, которое автор разделил на сказочно-мифологическое и футурологическое пространство. А.А. Седловский отмечает, что «Если под художественной реальностью принято понимать всю систему художественных образов, передающих авторскую художественную концепцию мира, то художественное пространство – один из ключевых признаков художественного стиля»⁷⁶. Очевидно, что понимание художественных кинопространств в концепции А.А. Седловского обусловлено визуально выраженными пространственно-временными особенностями сюжетных локаций, что, действительно, направляет и центрирует внимание исследователя, но при этом

⁷³ Там же. С. 178.

⁷⁴ Там же. С. 136.

⁷⁵ Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения: типология, образность, стилистика: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Седловский Анатолий Анатольевич. – СПб., 2012. С. 17.

⁷⁶ Там же. С. 7.

несколько суживает представление о художественном пространстве фильма как эстетическом феномене.

Стоит, однако, отметить, что А.А. Седловским выявлено изменение пространственных характеристик в современном экранном искусстве в результате совершенствования компьютерных технологий, «способных не только органично добавлять в отснятое реальное пространство необходимые существенные детали, но и создавать совершенно новое экранное пространство, которое в данном случае уместно определять как виртуальное экранное пространство и как киберпространство»⁷⁷.

Е.В. Трапезникова, опираясь на гипотезу А.А. Седловского, вносит в нее некоторые уточнения и делит пространство анимационного фильма на следующие типы: мифологически-религиозное, в котором «можно выделить следующие черты: структурированность, многоуровневость, наличие Центра, особый хронотоп, циклическая замкнутость, обобщенность, противопоставление пространства мифа реальности»⁷⁸; сказочное, которое «наполняется образами природы, предметами быта, вымышленными деталями, обладающими необычными свойствами»⁷⁹; историческое, где материалом служат факты и события истории; хроникально-бытовое, куда помещаются ориентиры современности. Данная типология представляет несомненный интерес при рассмотрении содержательно-смысловых элементов анимационного фильма, поскольку в ней совмещаются предметность и функциональность элементов пространственной среды, а также расширяется «область видения» пространства за счет включения его значений в широкий историко-культурологический контекст, расширяющий и углубляющий текст анимационного фильма.

⁷⁷ Там же. С. 8-9.

⁷⁸ Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985 – 2014): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Трапезникова Елена Владимировна. – М.: ВГИК, 2015. С. 39.

⁷⁹ Там же. С. 43.

В данном исследовании применительно к анализу анимационного фильма представляется продуктивным ввести дополнительные параметры художественного пространства анимационного фильма:

- 1) семантический;
- 2) темпоральный;
- 3) цветосветовой;
- 4) монтажно-ритмический;
- 5) звуковой.

Семантический параметр пространства «имеет динамический характер с точки зрения, как исторической изменчивости, так и множественности его интерпретаций»⁸⁰.

Идейный посыл, вкладываемый автором в произведение, а затем трансформируемый в субъективной реальности зрителя, представляет собой смысловое поле фильма; замысел – «это сложившееся в творческом воображении еще до начала практической работы конкретное и целостное представление об основных чертах содержания и формы художественного произведения»⁸¹. В основе анимационного фильма всегда лежит идея, «мультипликация, сколь бы она ни была выразительной, становится бессмысленной и ненужной в фильме, когда не выражает определенное содержание, смысл, характер»⁸².

Идейно-художественный замысел анимационного фильма подчиняет себе все компоненты его содержательной формы. Ф.С. Хитрук рассматривает идею анимационного фильма в четырех концепциях: «идея – как основная концепция, сверхзадача», «идея – как мораль, вывод», «идея – как образ», «идея-открытие»⁸³. В анимационном фильме, на первый взгляд, может совсем не быть содержательного смысла, но при этом его сюжет будет подчинен определенной

⁸⁰ Симакова Ю.А. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры: автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Симакова Юлия Алексеевна. – Екатеринбург, 2014. С. 10.

⁸¹ Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. М.: ВГИК, 2014. С.13.

⁸² Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сост. и авт. вступит. статьи С.В. Асенин. М.: Искусство, 1983. 207 с. С. 163.

⁸³ Киноведческие записки. 2005. №73. С.134.

логике, понятной зрителю и, таким образом, обрести смысл. Например, режиссер А.А. Свирский говорит о том, что при создании фильма у него нет задачи «заниматься донесением сюжета, ставить это в центр»⁸⁴. Тем не менее, как правило, в основе анимационного фильма лежит литературный или визуальный сценарий, идейно-содержательной основой фильма может стать и музыкальное произведение. Ф.С. Хитрук рассматривает сюжет анимационного фильма как «последовательную развертку темы через конкретные судьбы в конкретных обстоятельствах»⁸⁵. Если же режиссер экранизирует, подчиняя своему замыслу, готовое произведение, то «...подлинность фильма возникает тогда, когда тебя мучают те же самые вопросы и с такой же силой, с какой они мучали автора повести»⁸⁶. Собирая материалы к фильму, на этапе подготовительного периода и даже раньше, режиссеру и художнику-постановщику нужно «не только собирать материал к будущему фильму, но уметь преобразовывать и конструировать увиденное и прочитанное, что-то выделять и заострять, подавать по-новому, превращая свои эмоции и знания в самостоятельные художественные образы»⁸⁷.

Режиссерский замысел, по характеристике И.А. Пшеничной и А.И. Солина, состоит из следующих компонентов: творческое истолкование литературного сценария, определения жанровых и стилистических особенностей, характеристики персонажей, определения изобразительного стиля и звукового оформления, решения фильма в пространстве, решения фильма во времени⁸⁸. Кит Лейборн считает основным требованием в мультипликации – «интерес к разработке образных идей»⁸⁹, по его мнению, особая логика в анимационном искусстве базируется на визуальном мышлении, так как анимация тесно связана с рисунком.

⁸⁴ Годер Д. Человек с луны. Интервью с Александром Свирским. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://medium.com/@culttrigger/%D1%80%D0%B5%D0%B6%D0%B8%D1%81%D1%81%D0%B5%D1%80-%D1%81-%D0%BB%D1%83%D0%BD%D1%8B-d5e72849da27> (дата обращения 03.06.2022).

⁸⁵ Киноведческие записки. 2005. №73. С. 136.

⁸⁶ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. С. 160.

⁸⁷ Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. М.: ВГИК, 2014. С.103.

⁸⁸ Там же. С.78.

⁸⁹ Киноведческие записки. 2005. №73. С. 145.

Он отмечает основной особенностью мультипликации то, что она «рассказывает истории, которые невозможно экранизировать в реальной обстановке и с реальными человеческими персонажами»⁹⁰.

Темпоральный параметр пространства.

Вхождение экранных искусств в эпоху цифровых технологий ознаменовалось многими существенными изменениями, среди которых нельзя не отметить актуализацию понятия времени в художественном пространстве фильма, что дало импульс к новым подходам в теоретическом дискурсе на данную тему. С появлением и активным внедрением в кинопроизводственный процесс цифрового монтажа и компьютерной графики, позволяющих воплощать разнообразные и сложносоставные формы темпоральных отношений внутри отдельного киноэпизода и в целостной экранной форме, кинотеория получила новый материал для исследований специфики экранных художественных форм цифровой эпохи. Как конкретизирует Н.Е. Мариевская: «В одном кадре совмещаются различные исторические эпохи, время взрывается или свободно течет через кадр, оно идет по кругу или стоит на месте, оказывается чрезвычайно насыщенным или пустым»⁹¹.

Однако в отношении времени анимация также обладает своими особенностями, во многом предопределяемыми спецификой производства анимационного фильма. По мнению Ю.Б. Норштейна, понятие времени в анимации можно рассматривать в разных ракурсах: и как физическое время, и сфантазированное, и психологическое, «субъективное»; оно может замедляться, убегать вперед, соответствовать реальности, переходить на дискретные величины⁹², обладать разнонаправленностью и концентрацией. В анимации временное пространство строится по-особому, течение времени «в мультипликации и так более сгущено, чем в игровом кино. Складывая фразу из крошечных кадров, необходимо быть

⁹⁰ Там же. С. 155.

⁹¹ Мариевская Н.Е. *Время в кино*. М.: Прогресс-Традиция, 2015. С.8.

⁹² *Киноведческие записки*. 2005. №73. С. 96.

экономным, как в поэзии»⁹³. Смена положений на каждой последующей компоновке создает иллюзию движения, мастерство режиссера состоит в умении переводить время из секунд в количество кадров, доведенное до автоматизма. По мнению К. Леборна, графика в анимации имеет другое значение, чем в других видах изобразительного искусства, так как вся суть в ее движении, в умении оживить рисунок или любой другой объект. Он отмечает, что для одушевления предметов «нет предписаний и формул», чувство движения нарабатывается практикой, и задачей мультипликатора является использование движения «как уникального средства для придания предметам значения, выходящего за рамки их реальных свойств»⁹⁴. При этом необходим изначально точный расчет, чтобы понапрасну не выбросить лишние дубли, давшие тяжелым трудом съемочной группы.

Режиссер анимационного кино должен держать весь план фильма в голове, ясно представлять себе сцены и то, каким образом они будут монтироваться между собой. Режиссер игрового кино может делать несколько дублей для того, чтобы выбрать нужный, режиссер анимации не может себе это позволить: в анимации каждая сцена проходит большой производственный процесс, что делает каждый кадр не только трудозатратным, но и чрезвычайно дорогим. В книге о практическом опыте создания анимационных произведений И.А. Пшеничная и А.И. Солин отмечают, что одна из важнейших сторон режиссерской профессии – умение заранее определить временную протяженность кадра⁹⁵.

Цветосветовой параметр пространства.

Цвет и свет – важнейшие параметры художественной выразительности, обладающие сильным визуально-пластическим, эмоциональным, драматургическим и стилистическим потенциалом. С.М. Эйзенштейн, стоявший у истоков практической работы с цветом в кино, также осмысливал и теоретические аспекты этого элемента киновыразительности, причем именно в контексте

⁹³ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь 2006. С. 43.

⁹⁴ Киноведческие записки. 2005. №73. С. 145-155.

⁹⁵ Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. М.: ВГИК, 2014. С.82.

пространственно-динамической специфики художественной формы кинопроизведения. В своих теоретических работах С.М. Эйзенштейн вводит понятие «цветовое» (в отличие от «цветного») кино, а его характеристики цветовых приемов при создании фильма часто выявляют их синестетическую и динамическую природу: «цветовое звучание предмета», «линия движения цвета сквозь фильм»; «осознательное ощущение линии цвета»; «цветовые лейтмотивы»; «цветовая партитура» и пр.⁹⁶.

Наряду с цветом, не меньшее значение в кинематографе, в том числе в анимационном, имеет световое решение фильма. Не случайно классический труд И.В. Гете «Учение о цвете» начинается словами: «Когда собираешься говорить о цветах, естественно возникает вопрос, не следует ли прежде всего упомянуть о свете»⁹⁷. Свет позволяет получать информацию, проявляя характеристики визуального пространства и объем предметов, акцентирует отдельные внутрикадровые объекты и детали. Как заметил В.Ф. Познин: «Экранное искусство многое взяло из опыта живописи, в которой тональному соотношению объекта и фона всегда уделялось большое внимание»⁹⁸. Светотоновый баланс кинокартины определяется соотношением освещения и затемнения различных объектов. При помощи света художник может акцентировать те или иные детали произведения, создавая и проявляя, таким образом, свое отношение к изображаемому, предполагающее соответствующее зрительское отношение к нему. Игра света и тени создает определенную атмосферу действия и драматургическую экспрессию, вызывающую эмоциональный отклик у зрителя. Свечение на экране достигается различными визуальными эффектами, и то, каким образом будет передан свет в картине, во многом зависит от уровня мастерства и фантазии художника.

⁹⁶ Эйзенштейн С.М. Цветовое кино // Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6-тт. М.: Искусство, 1964. 672 с. Т.3. С. 579-588.

⁹⁷ Гете И.В. К учению о цвете (хроматика) // Гете И.В. Избранные сочинения по искусствознанию. Л.: АН СССР, 1957. С. 101-139. С.101.

⁹⁸ Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.09 / Познин Виталий Федорович. – СПб., 2009. С. 54.

Надо особо отметить, что в авторском анимационном кинематографе цвет и свет дают основание для интерпретации их художественно-эстетического и смыслового (и даже порой символического) значения в разных ракурсах, детерминированных определенным методологическим подходом и культурно-историческим контекстом, в том числе конкретной национально-культурной традицией символики цвета, его нюансировки и цветовых соотношений. Как подчеркивает В.Ф. Познин: «Цветность, создаваемая на экране, благодаря своей многомерности и пластичности рождает множество разнообразных экстраполяций»⁹⁹.

Монтажно-ритмический параметр.

Анимационный фильм строится интроспективно, в сознании автора, и то, каким он в результате получится, зависит от хода мышления режиссера, как он «видит картинками». В отличие от принципа «монтажной сборки» игрового фильма, в анимационной картине уже на уровне раскадровки виден монтажный строй фильма, каким он будет в результате. Режиссер, руководствуясь внутренним видением, ставит перед художниками задачи, в результате решения которых словно «из ничего» на свет появляется фильм. Как подчеркивает Ю.Б. Норштейн: «В мультипликации весь монтажный строй фильма не может быть грубо сметанным. Он точен на уровне раскадровки»¹⁰⁰.

Звуковой параметр.

Звук и изображение в анимационном фильме неразрывно связаны и поддерживают друг друга. Звуковое пространство анимационного фильма можно охарактеризовать как звуковой дизайн, внутри которого, по концепции А. Тюрикова, складываются два метода или стиля работы со звуковыми решениями: в одном случае звук насыщен «множеством разнообразных звуковых фактур, которые превышают поток зрительного восприятия», и, так как зритель не успевает

⁹⁹ Познин В.Ф. Цвет как элемент драматургии фильма // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2021. Т.11. Вып.3. С.410-436. С.433.

¹⁰⁰ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. С. 13.

проанализировать составляющие фонограммы, то «безоговорочно верит происходящему на экране как реальному»; в другом случае употребление при создании фонограммы очень точных и ярких звуков делают ее более выразительной, при этом часто в работе совмещаются оба метода¹⁰¹.

Е.А. Русинова¹⁰² отмечает, что звук в анимационном искусстве играет «повышенную роль», является «органической частью стилистики анимационного фильма, воздействуя как на творческий процесс, так и на сознание и на подсознание зрителей»¹⁰³ и, рассматривая в качестве примера поэтической стилистики звукового решения в аниматографе, приводит творчество Ю.Б. Норштейна, в фильмах которого звуковая драматургия включает следующие компоненты: «создание пространства кадра посредством звука, монтаж звуковых противоположностей, контрастное использование звука, акустический наплыв, контрапункт звука и изображения, несинхронный звук, звуковой гротеск, звуковой пейзаж»¹⁰⁴. Как поэтически описывал Ю.Б. Норштейн, музыка в его анимационном фильме входила «в состав штриха, она расчеркивала глубину кадра, чтобы, разом сняв шершавую фактуру, матово раствориться в медлительной глубине гобоя»¹⁰⁵.

Без включенной звуковой дорожки на монтажном столе (в монтажной программе) анимационный фильм представлен не вполне «одушевленно». Когда зритель видит искусно выполненное изображение на экране, но не слышит звук, он может довольно быстро потерять интерес к происходящему на экране. Стоит появиться на звуковой дорожке шумам, даже без диалогов и музыкального оформления, произведение становится объемным и приобретает жизнеподобие. Звуковое пространство анимационного фильма состоит из шумового (различные

¹⁰¹ Тюриков А. Звуковой дизайн. Эволюция звуковых решений // Мультимедиа-пространство и возможности. Материалы научной конференции М.: ВГИК, 2009. С. 35-39.

¹⁰² Русинова Е.А. Влияние новых многоканальных звуковых технологий на киноязык: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Русинова Елена Анатольевна. – М.: ВГИК, 2004. С. 120.

¹⁰³ Русинова Е.А. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино // Анимация как феномен культуры. Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. М.: ВГИК, 2018. С. 95.

¹⁰⁴ Там же. С.95.

¹⁰⁵ Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. С. 86.

звуки, характеризующие пространство, например, звук дождя или шагов) и музыкального оформления, а также содержит паузы и, если есть для этого необходимые условия, диалоги или контекстуальный текст (например, голос автора). При создании анимационного фильма режиссер может использовать как готовое музыкальное произведение, как, например, в фильме «Дождь сверху вниз» (реж. И.Л. Максимов, студия «Мастер-фильм», 2008 г.), в котором звучит музыка И.С. Баха¹⁰⁶, так и оригинальную музыкальную партитуру, написанную приглашенным композитором, как, например, в фильме «Королевство кошек»¹⁰⁷ (реж. М.В. Кузнецова, Школа-студия анимационного кино «Шар», 2007 г.).

В качестве примера самобытного многокомпонентного звукового решения можно привести анимационный фильм «Девочка, которая порезала пальчик» (реж. Э.Э. Беляев, Киновидеостудия «Анимос», 2010 г.), в фонограмме которого причудливо и оригинально переплетаются закадровый голос рассказчика, эскимосские песнопения, паузы и шумы, что составляет вкупе с изображением цельное, выразительное художественное произведение.

Резюмируя, выделим ключевые моменты первой главы:

- специфика формы-содержания кинематографического произведения состоит в пространственно-временном развертывании движения объектов на экране. При этом художественность кинопроизведению придает авторское решение и воплощение каждого из элементов структуры киноформы, вплоть до его радикального переосмысления;

- отличие формы-содержания анимационного фильма от игрового состоит в создании (иллюзии) движения (а не его репрезентации) на экране визуальных объектов (образов), сотворенных с помощью любых материалов и техник, и анимированных в движении и драматургическом развитии методом покадровой съемки (а не последующего монтажа);

¹⁰⁶ Harpsichord Concert No. 5 in f-minor, BWV 1056 («The Film Music Orchestra»).

¹⁰⁷ Музыку для фильма «Королевство кошек» написал российский композитор А.В. Гусев.

- технологический аспект, неразрывно связанный с культурно-эстетическим и, как правило, предопределяемый им, может быть рассмотрен как один из основных параметров, определяющих специфику художественной формы анимационного фильма;

- индивидуальность внутреннего мира художника-автора анимационного фильма, его художественное видение, стиль мышления и технологический инструментарий делают каждое произведение анимации уникальным;

- образ анимационного произведения может быть охарактеризован как отражение в сознании зрителя многомерного, синтетического аудиовизуального экранного произведения искусства с уникальным художественно-пространственным решением, наделенного субъективно детерминированным эмоционально-смысловым содержанием.

Глава 2. Синтетическая природа анимационного фильма и эволюция компьютерных технологий

2.1. Классификация технологий, используемых при создании анимационной продукции¹⁰⁸

Кинематограф, в лоне которого происходило зарождение и развитие искусства анимации, на протяжении всей своей истории был связан с развитием кинотехники и технологий, применяемых в кинопроизводстве определенного периода. Быстро меняющиеся технические условия создания фильма во многом способствовали, а иногда определяли направления развития киноязыка, элементов его выразительности. Важнейшими вехами в этом отношении стали периоды пришествия в кинематограф звука и цвета, их освоение экранным пространством, словами С.М. Эйзенштейна, в качестве «органического элемента» кинообраза, что было непосредственно связано с развитием кинотехники. Распространение цифровых технологий в современном кинопроизводстве дало некоторым режиссерам (например, П. Гринуэю) основание даже объявить «смерть кинематографа»¹⁰⁹ и начало новой эры «дигитографа».

В то же время, процесс производства анимационного фильма имеет свои особенности технико-технологического характера. В своем исследовании Е.А. Попов¹¹⁰ выделяет в исторической ретроспективе характерную особенность, сопровождающую технические открытия анимационного искусства: прохождение нескольких этапов внедрения компьютерных технологий в творческо-

¹⁰⁸ Зайцев А.Я. Особенности подготовки специалистов анимационного кино с учетом эволюции компьютерных технологий // Сетевой электронный научный журнал «Педагогика искусства». 2019. № 3. — С.8-14.

¹⁰⁹ См.: Кувшинова М. Длинная дистанция: Питер Гринуэй // Сеанс. 2018. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://seance.ru/articles/dlinnaya-distanciya-piter-grinuej/> (дата обращения 30.08.2023).

¹¹⁰ Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011.

производственный процесс. Первый этап связан с экспериментами, направленными на инновационное применение компьютерных технологий; второй этап отражает творческий поиск, направленный на освоение нового художественного языка. По мере освоения определенной технологии в анимационном искусстве и ослабления интереса к ней зрителей, наступает период поиска новых технических решений, которые, в свою очередь, способствуют эволюции художественного языка. При этом экранные технологии и вносимая ими специфика вариативны, и это касается любых других технологий, специфика которых инкорпорируется в анимационную форму.

Далее перечислим основные компьютерные технологии, используемые в современном анимационном творчестве, одной из которых является компьютерная анимация («векторная, растровая, фрактальная, трехмерная»). Среди технологий создания компьютерной анимации можно выделить следующие:

- *«Компьютерная перекладка»*. В данной технологии используются такие компьютерные программы как: Adobe animate, Autodesk 3ds max, Adobe After Effects, Smith Micro Moho Pro, Autodesk Maya, и другие). Технология характерна тем, что позволяет небольшими силами и средствами создавать анимационное произведение. В программе персонаж разносится на составные части по слоям, что облегчает процесс создания анимации. В качестве примера можно привести такие анимационные ленты как «Я видел, как мыши кота хоронили» (реж. Д.А. Геллер, 2011 г.), «Хозяйка медной горы» (реж. Д.А. Геллер, 2020 г.), «Кот и лиса» (реж. К.Э. Бронзит, 2004 г.), «Про Ивана Дурака» (реж. М.В. Алдашин, 2004 г.), «Хаврюша» (реж. К.Б. Голубков, 2019 г.). Яркими примерами фильмов, снятых в технологии компьютерной перекладки, являются «Керри-милая»¹¹¹ (реж. Г. Буто, 2011 г.), «Рассеянный волшебник» (реж. Е.В.Манохина, П.В. Манохина, 2011 г.), «Приносящий удачу» (реж. А.Г. Евсеева, 2011 г.), «Костя» (реж. А.С. Дьяков, 2011 г.), «Зеленые зубы» (реж. С.И. Андрианова, 2011 г.), «Заснеженный всадник» (реж.

¹¹¹ Анимационный клип для музыкальной композиции рок-группы «КЕРРИ».

А.М. Туркус, 2011 г.), «Девочка и бабушка» (реж. Д.А. Лазарев, 2011 г.) «Мой галактический двойник Галактион» (реж. А.А. Свирский, 2020 г.).

- *Векторная анимация.* Разновидностью векторной анимации является *Flash анимация*. При создании векторной анимации используются следующие компьютерные программы: Toon Boom, Smith Micro Moho Pro. Принципиальное отличие векторной анимации является то, что движение в ней управляется векторами, а не пикселями. «Векторная анимация часто обеспечивает более чистую и плавную анимацию, поскольку изображения отображаются и изменяются с использованием математических значений вместо сохраненных значений пикселей»¹¹². Пик популярности Flash анимации пришелся на начало 2000-х гг. Сначала данная технология была предназначена для оживления изображений в Интернет-пространстве. Затем Компания Macromedia внесла доработку в Flash и внедрила язык программирования ActionScrip, который позволил создавать анимацию и полноценные программы, благодаря чему Flash стал очень популярной платформой. Примером фильма, снятой с использованием данной технологии, можно назвать фильм «Понедельник» (реж. Х. Салаев, 2009 г.).

- *3D-анимация*, начав свой путь как инструмент для создания спецэффектов, постепенно завоевала анимационную среду. Практически любой 3D пакет может создавать анимацию, но наиболее распространенные программы – это Blender, Autodesk Maya, Autodesk 3ds max, Cinema 4D. Autodesk Maya является индустриальным стандартом для создания игровой персонажной анимации. В настоящее время 3D-анимация стала промышленным стандартом. Некоторые авторы используют 3D технологии, но на экране это сложно считать, так как выглядят они как 2D. Это связано с попыткой уйти от чрезмерной реалистичности в более живописную авторскую среду («Жихарка» реж. О.В. Ужинов, 2006 г.; «Компания» реж. Р.В. Корнаушкин, ВГИК, 2016 г.) Очень часто в современном игровом кино можно видеть включение 3D-технологий. В качестве примера

¹¹² Захаров Г. Введение в векторную анимацию. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://solutics.ru/po/vvedenie-v-vektornuyu-animacziyu/> (дата обращения 03.08.2023).

авторской анимации, созданной в технологии 3D, можно привести анимационный фильм «Притворщик» (реж. Р.В. Корнаушкин, ВГИК, 2018 г.), «Визионер» (реж. В.К. Булавкин, ВГИК, 2022 г.), а ярким примером коммерческого продукта, снятого в данной технологии, можно считать российский анимационный сериал «Маша и медведь» (с 2009 г.). Стоит отметить, что в аналитическом отчете «Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей» проанализирована по методу экспериментальных интервью работа российских анимационных студий и на основании этого анализа сделаны выводы, которые представляют интерес в контексте темы настоящего исследования: на современном этапе «основной объем производства анимационного контента на большинстве студий осуществляется в технике 3D»¹¹³. Однако, студии, в основном специализирующиеся на производстве продукции в технике 2D, заявили о постепенном переходе на 3D-технологии.

- *Stop motion*¹¹⁴. Здесь используются следующие компьютерные программы: StopMotion Pro, iStopMotoin, Dragon Frame/Dragon Stop Motion. Данная технология является традиционной в анимационном искусстве. В самом известном своем проявлении является работой с куклами и предметами, которые фотографируют покaдрово, меняя положение объекта, а потом соединяют фотографии и на видео получается движение. В качестве примера произведения, снятого в данной технологии, можно привести российский кукольный анимационный фильм «Капитанская дочка» (реж. Е.Л. Михайлова, студия «Анимос», 2005 г.).

Вместо кукол используют и неожиданные предметы и материалы, и традиционная технология становится экспериментальной. Иногда авторы креативно сочетают технологии *Stop motion* и перекладки, где детали, в отличие от предметной анимации, двигаются на плоскости по частям, как в аппликации.

¹¹³ Лужин А., колл. авт. Аналитический отчет. Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей. М., 2017. С.70.

¹¹⁴ «стоп-моушен», «остановленное движение»

Популярный сегодня стиль анимации из фотографий также относится к виду анимации Stop motion и, как и любая перекладка, строится на покадровой съемке.

Частный случай техники компьютерной перекладки представляет коллажная анимация, - популярная в последние годы технология производства анимационных фильмов, где используются, в первую очередь, объекты «ready-made», т.е. готовые артефакты, например, фотографии, вырезанные из гляцевых журналов и подчеркнута искусственно двигающиеся. В качестве примера можно привести коллажный трейлер театрального фестиваля NET, снятый М. Алигожиной и А. Ермолаевым; короткометражный мультфильм, снятый в технологии Stop motion – «Высокое напряжение» (2010 г.), и фильм «Hold me Clothes» (2011 г.) режиссеров Е.О. Голубевой и М. Кастеллани.

Интересным примером сочетания техники Stop motion и коллажной анимации является фильм режиссера М.А. Солошенко «На пороге Ильич» (ВГИК, 2014 г.). Сложная технологии производства этого фильма заключалась в том, что кроме съемок анимации из фотографий, в нем снимались четыре актера, причем мимику снимали отдельно, и на каждую реплику затем подставляли нужное положение артикуляции. Трудозатратная и сложная технология была оправдана художественной задумкой автора: «В этой пародийной истории масштаб персонажей разный... в такой ручной сборке все предметы, вроде бы оставаясь настоящими, получили какую-то гротескную неправильность, очень идущую этой абсурдной истории»¹¹⁵.

- *Пиксильция (Pixilation)* – техника в Stop motion анимации (покадровая съемка), где главным объектом выступает живой человек, актер («В поисках мозга» К.Г. Данилевская, ВГИК, 2022 г.). Человек медленно выполняет движение под руководством аниматора, который фиксирует это все на камеру кадр за

¹¹⁵ Годер Д.Н. Техники анимации. Виртуальная реальность, анимация из киселя, солнечных зайчиков и медицинских снимков. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://arzas.academy/materials/1620> (дата обращения 03.08.2023).

кадром, - является часто используемой техникой анимационного кино, где снимают реальное движение объекта, затем видео перемонтируют покадрово таким образом, что оно выглядит «анимационно». Например, таким образом можно показать предмет, находящийся в воздухе.

- *Motion Capture*, или «захват движения». Здесь используются следующие компьютерные программы: Autodesk MotionBuilder, Autodesk Maya, Blender, Unreal Engine, Unity. Данная технология позволяет с помощью сложных технических приспособлений переносить движения актеров на персонажей анимационного фильма и помогает ускорить анимационное производство. Актер, который оживляет персонажа, двигаясь по сцене, по сути является аниматором. Здесь интересно отметить отличие художника-аниматора от актера: художник-аниматор оживляет персонажа, разыгрывая его движение во внутреннем плане, а затем переносит на бумагу, а актер оживляет персонажа, двигаясь самостоятельно. У аниматора должны, таким образом, обязательно присутствовать актерские способности, которые будут реализовываться не на сцене, а на кальке (экране). В настоящее время эта технология, по сути, прекратила свое развитие. Заслуга Motion Capture в анимации заключается в том, что аниматору не нужно гиперболизировать мимику персонажа, мельчайшие движения, которые показывают его состояние, — все это передается максимально достоверно с помощью данной технологии.

- *Морфинг* (трансформация) – «визуальный эффект, создающий впечатление плавной трансформации одного объекта в другой»¹¹⁶. Встречается в трехмерной, двухмерной (растровой и векторной) графике. Часто используется при создании анимации, когда требуется выстроить промежуточные состояния между двумя и более ключевыми формами анимируемого объекта. Преимуществом такого

¹¹⁶ Классификация анимации. Программное обеспечение. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberpedia.su/11x4972.html> (дата обращения 02.11.2023).

эффекта морфинга заключается в реалистичности воспроизведения природных процессов, например, движения какого-либо живого существа, вырастание цветка или появление лягушки из головастика. Морфинг как компьютерная технология может задать любую начальную и конечную форму любому объекту.

- *Музыкальные компьютерные технологии.* С появлением электронных средств создания музыки появилась возможность совмещения их с традиционными акустическими музыкальными возможностями, что, в свою очередь, повлияло на создание условий для преемственности и синтеза музыкальных стилей и способствовало расширению границ творческого самовыражения специалистов, работающих в отрасли кино, это: звуковой дизайн, создание музыкального ряда с использованием библиотеки звуков и шумов; цифровая обработка звука; технологии программирования музыкальных систем.

- *Технологии синтеза аудиовизуального ряда,* без которых теперь не обходится создание фильмов, включают composing (компоузинг); компьютерный монтаж; сведение на компьютере изобразительного и звукового ряда.

Трудности, связанные с внедрением компьютерных технологий в процесс создания анимационного фильма и актуальные по настоящее время, состоят в дефиците квалифицированных кадров, в сложности переучивания специалистов, в отсутствии художественных специализированных навыков у современных аниматоров, работающих в компьютерных программах (незнание или частичное знание законов анимационного мультдвижения, отсутствие или недостаточность художественного образования). Сокращение сроков производства анимационных фильмов, что непосредственно связано с внедрением компьютерных технологий и может расцениваться как положительный аспект, влечет, вместе с тем, сокращение времени на художественно-творческий процесс, так называемый «подготовительный период», во время которого происходит плодотворное сотрудничество между режиссером и художником-постановщиком анимационного фильма.

Замена традиционных техник анимационного кино не всегда оправдана с точки зрения эстетической составляющей фильма, что видно в повсеместном увлечении техникой компьютерной перекладки с целью удешевления процесса создания анимационного фильма и в примерах непрофессионального использования объемной 3D анимации.

Голографические технологии. Несмотря на то, что голографические технологии стали развиваться начиная с 1960-го года, только современная голография стала трехмерной. В настоящее время в мировом кинопроизводстве существуют следующие голографические технологии:

Aerial Burton 3D, представленная японской компанией Burton Inc. Технология Aerial Burton 3D позволяет создавать изображения в воздухе без использования дополнительных экранов.

Microsoft Vermeer от компании Microsoft, разработчики которой для того, чтобы получить голограмму использовали микроскоп, проектор и специальную систему отражателей. При этом голограмма становится динамической. Windows Holographic — это виртуальные объекты, встроенные в реальный мир¹¹⁷.

Исследователи из бельгийского университета Imec сделали центральным элементом проекта пластинку с отражающими площадками. Пытаясь в будущем создать дисплей, способный показывать видео на основе этой технологии, разработчики пока имеют только статичную картинку.

Динамичная же голограмма представлена, например, японской певицей Хацуне Мику. Впервые голографический анимационный персонаж Vocaloid Hastune¹¹⁸ выступила в 2007 году и с тех пор дива в стиле аниме собирает целые стадионы поклонников. Трехмерная поп-звезда явилась настоящей сенсацией поп —

¹¹⁷ Крецу Кристина. Когда голограммы войдут в повседневную жизнь. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://vc.ru/future/26828-kogda-gologrammy-voydut-v-povsednevnyuyu-zhizn> (дата обращения 02.11.2023).

¹¹⁸ Голография: технология настоящего 3D. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://romanlovetext.blogspot.com/2012/06/3d.html> (дата обращения 03.08.2023).

культуры, хотя, «строго говоря, Хацуне не является голограммой. И хотя официальные лица не раскрывают всех карт, с высокой вероятностью можно сказать, что используется старый трюк под названием «Pepper's ghost» (англ. «призрак Пеппера»). На сцене под определенным углом натянут особый экран Eyeliner, который преобразует 2D-изображение в «псевдо-3D». Во время концерта заметить такую тонкую пленку непросто. На нее падает свет от мощного проектора, и у зрителя возникает ощущение, что объект действительно находится на сцене»¹¹⁹.

Отдельного внимания заслуживает понятие VR – виртуальная реальность, о которой пойдет речь в 3 Главе настоящего исследования.

2.2. Этапы развития российской анимации второй половины 1980-х – начала 2020-х гг. в социокультурном и технологическом ракурсе

Анализ состояния и векторов развития современного российского анимационного производства как в творческо-художественном, так и в технологическом отношении предполагает знание и понимание тех условий социально-экономического характера, в которых оказалась и вынуждена была существовать российская анимация в позднесоветском и постсоветском периодах. Представленная периодизация развития современной российской анимации следует логике влияния на художественное творчество социокультурных и экономических процессов, происходивших в обществе в рассматриваемый период, а также коррелирует с уровнем освоения и внедрения компьютерных технологий в творческо-производственный процесс.

Период конца восьмидесятых, начала девяностых годов прошлого века ознаменовался судьбоносными изменениями в жизни страны: происходил слом общественной формации, проводились радикальные экономические преобразования, менялась социальная структура общества. Одновременно с этим возникали новые возможности для творческой деятельности в плане

¹¹⁹ Там же.

информационной доступности ранее закрытых для широкой общественности тем и фактов; открывались границы для межгосударственного и межкультурного общения, внутри страны проводилась политика «гласности», что позволило получить ранее недоступные сведения исторического и культурного характера – открывались архивы, публиковались запрещенные в советское время источники литературно-художественного, философского, исторического направлений. Все это не могло не сказаться на изменении художественного мышления во всех областях творчества, в том числе в кинематографе. Однако эта открытость информационного пространства, возможность свободного самовыражения художника, не связанного более идеологическими запретами и предписаниями, во многом способствовала драматическому переосмыслению многих событий и установок прошлого, что привело к расширению экзистенциально-психологического и философско-метафорического направления авторского, личного высказывания в кинематографе.

Для сюжетно-содержательного и художественного решения анимационных произведений данного периода характерен поиск нового образного решения. Во многих фильмах этого времени нашли метафорическое отражение социально-политические события, происходившие в стране. В этом смысле метафоричность фильмов периода перестройки наследует традиции «эзопова языка», непрямого высказывания анимации 1970-х -начала 1980-х гг. Зачастую в картинах периода «исторического слома» окружающий мир предстает на экране как враждебный человеку, который вынужден противостоять ему. В сюжетах появляются религиозные и эзотерические мотивы, что вполне объяснимо, поскольку в кризисные периоды, в момент крушения стабильности существования и ненахождения опоры для дальнейшей жизни, человек зачастую ищет опору в обращении к религиозным традициям и культурным архетипам.

Так, в фильме «Как стать человеком» (1988 г.) режиссера В.П. Петкевича, снятого по рассказу Л.Н. Андреева «Правило добра», главный герой произносит фразу: «...Все это было видано-перевидано и давно уже стало адской мукой. Хотелось на воздух... может быть, к свету...», которая может быть прочитана, в

силу своей метафоричности, как выражение атмосферы конца 1980-х. «Не прогоните, святой отец, грешен я... из ада я...» - говорит главный герой (демон) священнику, и эта фраза всей своей лаконичностью описывает происходящие в то время процессы, касающиеся отношений государства и церкви, а также личности и религии. Главный герой просит «научить творить добро», ибо «отказался он от Сатаны», он хочет бороться со своей природой и просит священника передать ему правила этой борьбы.

В фильме есть эпизод падения людской толпы с обрыва под лозунгами «Вперед!», и изображение «пустых» пиджаков, олицетворяющих бюрократию, вывешенных на мельничное колесо, которое, сделав круг, «сбрасывает» их с себя. Образ колеса в фильме может трактоваться и как круг времени (циферблат часов, где стрелки-персонажи бьют друг друга по затылкам дубинками), и как жернова власти, перемалывающие людей, падающих с обрыва. Неожиданные аллегории, гротесковые персонажи, заостряющие акценты художественного видения режиссера и подчеркивающие метафоричность произведения, наполняют фильм, например, блаженный, пытающийся взлететь, тут же скручивается смирительными рубашками и уносится на носилках санитарями; падение каменных истуканов, поворачивающихся как флюгеры по направлению ветра. Эта мозаика изобразительного ряда складывается в причудливый метафорический калейдоскоп. Демон не выдерживает реалий «среднего мира» и с грустью говорит священнику, что возвращается в привычный инфернал, там он «хоть согреется». Священник пишет герою в качестве напутствия правила поведения и говорит «и сам учись, и другим проповедуй». Демон, уверенный в том, что это «вся правда», торжественно возвращается в ад, где книгу пытаются сжечь, но она не горит (рукописи не горят). Демон возвращается в холодный мир людей, сжимая книгу.

Сильное напряжение и неотвратимость катастрофы ощущается в анимационном фильме «Ветер» (1988 г.), снятого режиссером Р.А. Саакянцем под впечатлением от трагических последствий аварии на Чернобыльской АЭС, произошедшей двумя годами ранее. Сюрреалистические образы, возникающие в

фильме, производят пугающий эффект на зрителя. Контрастные звуковые фактуры, перемежающиеся с поп-музыкой, усиливают жуткую атмосферу. Изобразительный ряд анимационного фильма следующего фильма Р.А. Саакянца «Кнопка» (1989 г.) о самой черновыльской аварии, где главный герой не замечает катастрофу и продолжает жить своей привычной жизнью, сопровождается звучанием известной советской «Песни о Родине» («Широка страна моя родная...») ¹²⁰, а также военной песни «Малая земля» («Малая земля. Кровавая заря. Яростный десант. Сердце литая твердь...») ¹²¹, мелодия и слова которых звучат в совершенно ином контексте и создают трагический звукозрительный контрапункт.

Фильм «Сапожник и русалка» (реж. В.М. Угаров, 1989 г.), снятый, как и фильм «Как стать человеком», в монохроме, но в совсем другой стилистике, повествует о сложных взаимоотношениях маленького человека с окружающим миром. Уход героя во внутреннюю реальность показан как его реакция на невыносимые внешние условия существования. Соответственно, художественное пространство фильма представлено как два мира, внешний, с враждующими персонажами, и внутренний, изображающий сон героя-сапожника.

В целом, для фильмов данного периода характерны сюжетные «путешествия» как в историческое прошлое, так и во внутренний мир человека, в бессознательное, в воображаемые миры, сновидения и т.п. Как пишет в своем исследовании Н.Г. Кривуля, путешественник, свободно пересекающий границы между пространственными слоями – основной тип персонажа в фильмах 90-х годов ¹²². Небрежность рисунка в анимационных фильмах этого времени подчеркивает хаотичность и нестабильность пространства, часто используется монохромное цветовое решение: «ограничение цветовой палитры усиливает ретроспективные, ностальгические мотивы, создающие ощущение зыбкости всего сущего» ¹²³. При

¹²⁰ «Песня о Родине» (комп. И. Дунаевский, сл. В. Лебедева-Кумача) была написана для кинофильма «Цирк» (реж. Г. Александров, 1936).

¹²¹ «Малая земля» (комп. А. Пахмутова, сл. Н. Добронравова, 1974).

¹²² Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2001. С. 88.

¹²³ Там же. С. 93.

создании анимационных фильмов используются, в основном, традиционные техники, при этом акцентируется индивидуальный почерк автора-художника, что проявляется, в частности, в экспериментах с фактурой используемого материала.

Середина и конец девяностых годов прошлого века: в отношении сюжетно-драматургической составляющей анимационных фильмов этого периода можно констатировать продолжение тенденции разочарования и ностальгии как отражения затянувшегося переходного периода и социальных кризисных явлений: ощущение обретенной свободы подавляется постепенно растущим чувством потерянности, непредсказуемости будущего, ощущением враждебности внешнего мира, что выражается в тенденции к индивидуализации авторской рефлексии в художественном пространстве фильма. В то же время, в этот период происходят значимые изменения технологического порядка: на различных студиях запускаются несколько анимационных проектов, в которых используются компьютерные технологии. На данном этапе компьютерные технологии воспринимаются как призванные заменить более дорогостоящие аналоговые средства создания анимационного фильма. Определяющую роль при использовании компьютерных технологий играет экономическая составляющая. Экономия в данном случае подразумевает исключение из производства фильма дорогостоящих материалов – краски, пленки, целлулоида, ускорение производственных процессов (заливка, съемка) благодаря компьютерному монтажу. Из производственного цикла постепенно (но не полностью) удаляются, в целях сокращения стоимости, ставшие рудиментарными действия (например, прорисовка, фазовка, заливка) и соответствующие профессиональные специализации.

Однако стремление к «компьютеризации» производственного процесса в ряде случаев влекло и негативные последствия. В силу отсутствия необходимого оборудования, производство некоторых фильмов пролонгируются и снимается с производства, как например, фильм «Ворон» (1996-1999 гг.) по сказке К. Гоцци режиссера Н.Н. Серебрякова. Картина создавалась в традиционной рисованной

технологии анимации, которая подразумевает выполнение сцен на кальке. В процессе работы, когда на студии появилось новое оборудование (сканер, компьютер), позволяющее упростить производственный процесс, а именно исключить контуровку на целлолулоиде и выполнять контуровку гелевыми ручками на бумаге для последующего сканирования компоновок, выяснились сопутствующие технические трудности. Производство фильма несколько раз останавливалось, в результате судьба картины неизвестна.

Отдельного упоминания заслуживают анимационные фильмы А.А. Петрова «Русалка» (1996 г.), и «Старик и море» (1999 г.). Свои высокохудожественные анимационные фильмы режиссер снимает в трудоемкой технике «ожившей на стекле живописи». Каждый кадр представляет собой законченное живописное произведение, его «картины о милосердии и покаянии, христианской жертвенной любви и взволнованной горячей вере»¹²⁴. А.А. Петров в интервью говорит, что искал форму (оболочку), в которую мог бы воплотить свои идеи, и этой оболочкой стала живопись. Он отмечает: «поскольку я аниматор, то мне интересно превратить живопись в некое действие и этим действием выразить соответствующие эмоции, свое отношение к литературе, жизни, самому себе»¹²⁵. Самобытные и уникальные фильмы А.А. Петрова, которые он продолжает снимать в технике «ожившей живописи по стеклу», остаются вне времени и всегда будут востребованы зрителем.

В период «нулевых» годов шло активное освоение отечественными художниками новых возможностей компьютерных технологий, что вело в целом к усовершенствованию и оптимизации технологического процесса производства анимационных фильмов. Например, одновременное количество слоев целлолулоида под съемочным станком ограничивалась 7-ю слоями, в противном случае менялась цветопередача кадра. С освоением компьютерных технологий возможным стало

¹²⁴ См. Рисую как дышу. Мультипликатор Александр Петров о фильмах, картинах и жизни. Журнал Фома. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://foma.ru/risuyu-kak-dyishu.html?ysclid=lo71uqyjdl162050846> (дата обращения 26.10.2023).

¹²⁵ Там же.

применять неограниченное количество слоев для создания многослойной анимации.

Совершенствование компьютерных технологий способствовало появлению инновационных выразительных возможностей, которые включали, в том числе, цифровые эффекты, применяемые при создании анимационных фильмов. В этот период существенно увеличивается количество фильмов, снятых с использованием техники компьютерной перекладки. Компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов. Появляется коммерчески успешная сериальная продукция с тенденцией к увеличению ее производства. Стоит отметить факт, что в более ранних периодах студиями «Союзмультфильм», «Видеофильм»¹²⁶ уже предпринимались попытки совместного с зарубежными студиями производства сериальных проектов, например, «Медведи спасатели» (1994-1999 гг., к/с «Союзмультфильм», к/с «Кристалмас Фильмз»¹²⁷), но в силу неподготовленности студий и персонала к поставленным техническим и творческим задачам сроки сдачи проектов срывались, не удавалось достичь стилистического единства серий, что неприемлемо для сериальной продукции. В этом смысле компьютерные технологии оказывают существенное влияние на образную структуру анимационного фильма.

Начиная с нулевых годов XXI века появляется запрос зрителя на «более современное» анимационное кино, и этот запрос во многом был связан с появлением на экранах телевидения и в кинотеатрах большого количества зарубежной анимации, отличающейся высоким техническим качеством и особенной эстетикой. У отечественного зрителя появился широкий выбор

¹²⁶ Совместное советско-британское предприятие ГОШ (к/с «Видеофильм»), где в начале девяностых годов XX века создавался анимационный сериал на космическую тематику. Над сериями работали известные режиссеры и художники отечественного анимационного кино (В.И. Вышегородцев, Т.Б. Миттелло и др.).

¹²⁷ Мультипликационная студия в Москве, которая появилась в декабре 1989 года. В к/с «Кристалмас Фильмз» на разных анимационных проектах работали такие известные режиссеры и художники анимационного кино как С.М. Соколов, Ю.Л. Кулаков, В.М. Угаров, И.Ю. Олейников, В.Ю. Чугуевский, Н.Б. Дабижа, Н.В. Орлова, Н.Н. Серебряков, М.А. Муат и др.

анимационной продукции зарубежного производства, с которой российской анимации пришлось конкурировать. Зритель стал более требовательным к визуальному качеству анимационного продукта: «картинка» теперь должна быть четкой, яркой, технически выполненной на очень высоком уровне. Отечественной анимационной индустрии пришлось перестраиваться и реагировать на запросы зрителя. В условиях конкуренции рождаются такие интересные анимационные проекты как «Смешарики»¹²⁸, «Маша и медведь»¹²⁹, которые довольно точно отвечали новым запросам широкой зрительской, прежде всего детской аудитории.

Анимационное кино новейшего времени носит, в основном, развлекательный характер, что также стимулируется рыночной экономикой и конкурентной средой. В то же время, профессиональное киносообщество, кинокритика отдает предпочтение кино авторскому, развивающему художественный язык современной анимации. Сейчас авторские анимационные работы можно увидеть лишь на специализированных фестивалях, где «чудаки-одиночки иногда взрывают фестивальский мир маленькими шедеврами»¹³⁰. Таким фестивалем, например, является Открытый Российский фестиваль анимационного кино в г. Суздаль. На это ежегодное мероприятие со всей России съезжаются творческие люди, имеющие непосредственное отношение к анимационной индустрии: режиссеры и художники анимационного кино, студенты и преподаватели кинематографических ВУЗов, продюсеры, журналисты, кинокритики, представители детских анимационных студий. Суздальский фестиваль стал творческой площадкой, давшей возможность проявить себя целому ряду талантливых художников и режиссеров-аниматоров. Отдельного упоминания заслуживает цикл фильмов «Гора Самоцветов»¹³¹, или

¹²⁸ «Смешарики» - российский анимационный сериал производства студии «Петербург», транслировался с 17 мая 2004 по 31 декабря 2015 г. Создан в рамках образовательного проекта «Мир без насилия», при поддержке Министерства культуры РФ.

¹²⁹ «Маша и Медведь» - российский мультипликационный сериал, созданный анимационной студией «Анимаккорд». Показ начался 7 января 2009 года.

¹³⁰ «Кино живо чудачками». А. Сабова. Режиссер Константин Бронзит — о русской душе в мультипликации. Огонек. 26-2015. С.34-35.

¹³¹ Подробнее о проекте см. Зайцев А.Я. — К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 - 78.

«Сказки народов России», ставшее значительным событием и вехой в истории отечественной анимации. Над фильмами проекта работали выдающиеся режиссеры и художники анимационного кино, и первые анимационные фильмы из цикла были показаны в рамках 10-го Открытого Всероссийского фестиваля анимационного кино в г. Суздаль, сразу завоевав внимание зрителей. Проект состоит из серии авторских анимационных лент, снятых в различных (доступных на момент создания) технологиях, объединенных общей темой: сказки народов России. Аналоги проекта, по словам киноведа М.С. Терещенко, это: венгерский сериал по народным сказкам, несколько английских ТВ-проектов, инициированных BBC, французские проекты по сказкам Киплинга и по оперным ариям¹³². Государственная поддержка позволила фильмам «Горы самоцветов» запускаться в производство один за другим, и такая динамика дала импульс отечественной анимационной индустрии.

Создатели отдельных серий проекта были поставлены в равные условия: изначально был задан единый хронометраж, каждому творческому коллективу были предоставлены примерно одинаковые студийные ресурсы, авторы могли по своему желанию набирать любые творческие коллективы для выполнения замысла. Каждому режиссеру нужно было интерпретировать в авторском прочтении сказку. Основатели проекта, А.М. Татарский и Э.В. Назаров, главной задачей проекта видели создание большого сериального цикла, где каждый анимационный фильм должен представлять сказку в национальном колорите. В сериалах обычно принято создание серий в едином графическом ключе и колористическом решении. Но самобытность режиссеров, индивидуальные подходы к выбору технологий внесли свои коррективы в эту изначальную установку. При рассмотрении технологий, которые авторы использовали в работе, виден постепенный уход от рисованной анимации в сторону компьютерной перекладки, вызванный, в первую очередь, производственно-экономическими причинами.

¹³² Терещенко М. Кто бросит камень в «Гору Самоцветов»? Часть 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/144162/print/> (дата обращения 10.06.2022).

Ретроспективно очевидно, что сериал стал переходным звеном между традиционной школой советской анимации и современным подходом к созданию анимационной продукции. В основе проекта лежали идеи патриотического воспитания подрастающего поколения, что соответствовало духу времени. Кроме того, проект должен был стать платформой для поиска новых талантов в анимационной среде, возвращения нового поколения мультипликаторов, при этом их профессиональное обучение происходило зачастую сразу на практике.

Из-за того, что производство фильмов стремилось к удешевлению съемочного процесса, возникали трудности в визуальной подаче материала: изображение, созданное в технике компьютерной перекладки «в чистом виде» выглядит упрощенно, что не способствует зрительскому интересу, и в качестве компенсации (усложнения) визуального ряда художники все чаще прибегают к пост-обработке кадров, усложнению рисованного материала, многослойному художественному решению фонов, экспрессии графического выполнения. Объединяющим звеном между сериями является меняющаяся от фильма к фильму заставка, снятая в технике пластилиновой анимации и начинающаяся словами «Мы живем в России...».

Период начала создания проекта совпал с кризисной ситуацией в отечественной анимационной индустрии, предпосылками к которому явились социально-исторические и экономические составляющие. Отметим, что члены анимационного сообщества по-разному реагировали на внедрение компьютерных технологий: некоторые высказывали опасения, что это приведет к деградации отечественной анимационной школы, могут нанести вред эстетической составляющей фильмов. Отчасти это было правдой, и, поскольку художники экспериментировали, качество фильмов, с точки зрения визуального контекста и технологической составляющей было выполнено неровно. На проектах выбирались разнообразные, имеющиеся в арсенале художников технические средства и стилистические подходы: классическая рисованная анимация, пластилиновая анимация, техника компьютерной перекладки, кукольная анимация и т. д. Благодаря возможности

создавать компьютерную перекладку, из съемочного процесса выпали некоторые профессии, с помощью компьютерных программ создавались фона и персонажи. Для придания более интересного и реалистичного вида поверхности объектов стали использовать эффект компьютерного текстурирования фонов и персонажей, так как текстурные дополнения добавляли персонажу художественную выразительность, и постепенно эта технология начинает подчинять себе «образную структуру фильмов»¹³³. На свет появились как удачные варианты решения, «когда текстура, умело наложенная, смотрелась изящно и гармонично, и промахи, когда она грубо «выпирала» на экране, работая самостоятельно»¹³⁴. Стилистика фильмов подчинялась технической составляющей: у художников появилась возможность выполнить изобразительный ряд исключительно с помощью графических редакторов.

Фильмы, входящие в цикл «Гора Самоцветов», часто не требуют глобального финансирования, сложного технического обеспечения и, подчас, могут быть выполнены самостоятельно даже одним человеком. По мнению киноведа Л.Л. Малюковой, «затянутый в экстремальных условиях проект оказался для новой российской анимации фундаментом, на котором теперь она может возводить новые «сооружения»¹³⁵. Продолжается активное освоение участниками творческого процесса новых компьютерных технологий, например, стало возможным применять неограниченное количество слоев для создания многослойной анимации. Цифровые эффекты дают новые выразительные возможности, компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства проектов.

Автором диссертации было проведено исследование 76 анимационных фильмов проекта «Гора Самоцветов», снятых с 2004 по 2018 год в различных

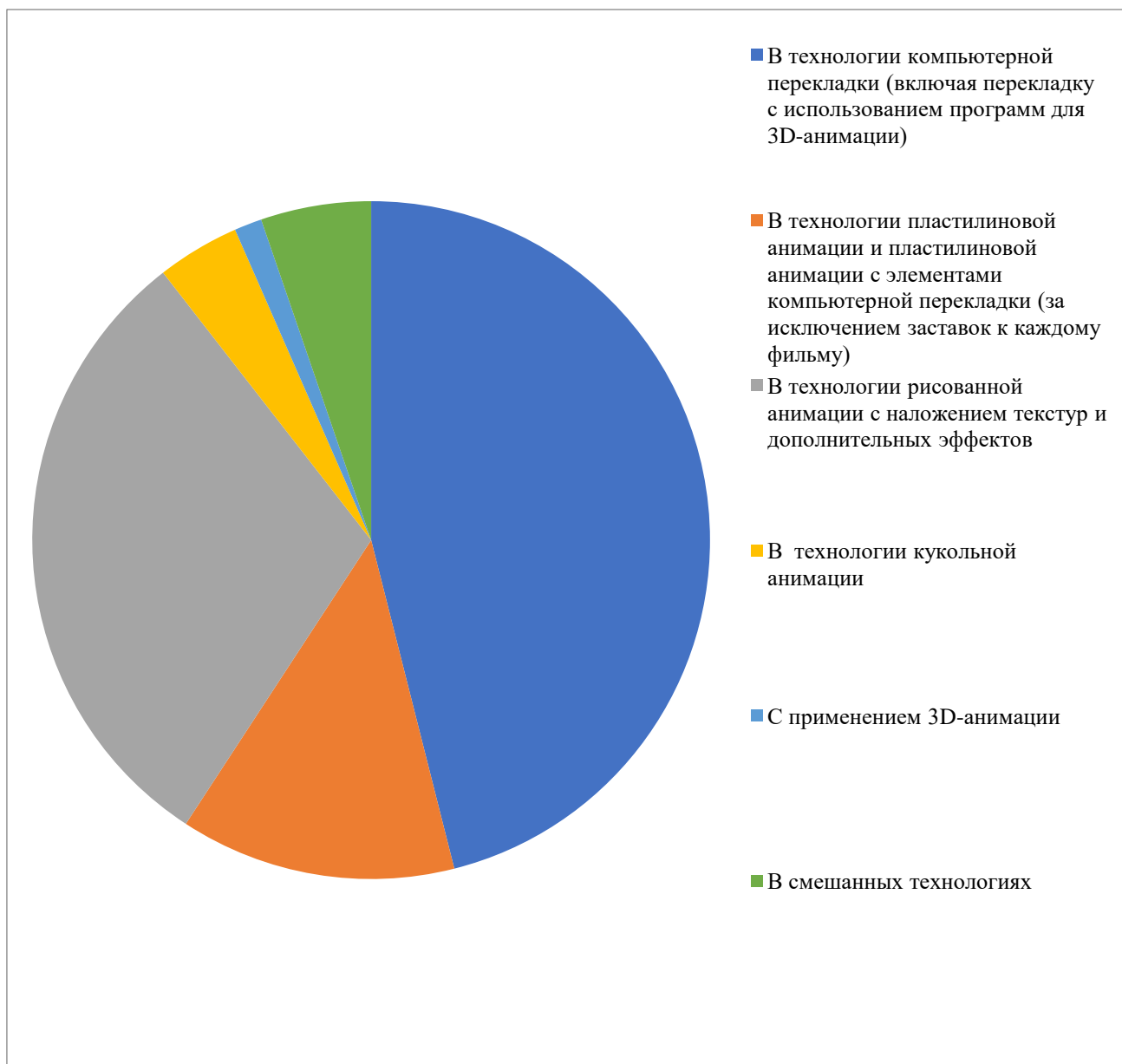
¹³³ Зайцев А.Я. — К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 - 78.

¹³⁴ Там же.

¹³⁵ Малюкова Л.Л. Пластилиновая революция. Народы России объединились в новый союз – мультипликационный. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://2005.novayagazeta.ru/nomer/2005/82n/n82n-s24.shtml> (дата обращения 10.08.2023).

технологиях¹³⁶. Анализируя выбор авторами технологии по годам, отметим, что если в начале больше фильмов создавалось в рисованной технологии, то ближе к 2018 году постепенно преобладает выбор технологии компьютерной перекладки. На диаграмме ниже показан количественный анализ фильмов, снятых в различных, преобладающих на проекте технологиях.

Диаграмма 1.



¹³⁶ Зайцев А.Я. — К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 – 78.

Интересным представляется рассмотрение отдельных фильмов проекта «Гора Самоцветов» с точки зрения выбранных технологий:

В 2004 году Режиссером К.Э. Бронзитом в технике компьютерной перекладки был снят фильм «Кот и лиса». Детально проработанное на компьютере пространство фонов и живописность персонажей способствовали созданию высокохудожественного произведения, где каждой детали уделено большое внимание художника. В этом же году режиссер М.В. Алдашин представил свой фильм «Про Ивана Дурака», созданный в программе трехмерной анимации. Красочный анимационный фильм, выполненный в стиле городского фольклора с интересным объемным светотеневым решением.

В 2006 году выходит любимый зрителями всех возрастов анимационный фильм «Жихарка» режиссера О.В. Ужинова, где анимация сцен была выполнена в трехмерной программе Maya, с помощью которой удалось создать правдоподобное двухмерное пространство технологии анимационной перекладки. Обращает на себя внимание стильное композиционно-визуальное решение движения персонажей, в котором угадывается особый авторский почерк, который был полностью воссоздан с помощью компьютерных технологий. В этом же году выходит фильм «Солдат и смерть» режиссеров Э.Э. Беляева и С.А. Бирюкова, где наряду с пластилиновой технологией присутствует предметная съемка, компьютерные эффекты и технология перекладки. При этом, несмотря на обширный набор использованных технологий, фильм смотрится цельно и органично.

В 2007 году М.В. Алдашин представляет свой фильм «Медвежьих истории», который он снял совместно с режиссером М.Е. Карповой. В фильме представлено органичное сочетание живописных и компьютерных технологий. В 2009 году режиссер Е.С. Чернова представляет фильм «Солдатская песня». Визуальный ряд в обоих фильмах выполнен на высочайшем профессиональном уровне, иногда трудно определить, где заканчивается живопись и начинается компьютерная

графика. При просмотре фильмов создается ощущение погружения в традицию отечественного анимационного кинематографа.

В 2007 году режиссер И.В. Коржнева представляет анимационный фильм «Крошечка-Хаврошечка», а в 2008 году фильм «Майма-долгожданный». Оба фильма сняты в рисованной технологии, с элементами текстурирования фонов и персонажей. Они выполнены в традиционной манере режиссера. Наложённые на рисованный мультипликат текстуры обогащают образы, создавая утонченную графику.

В 2010 году в фильме «Собачий барин» режиссера В.Ю. Телегина аниматорами с помощью компьютерной перекладки были предприняты попытки добиться определенной пластики движения и это дало интересный, выразительный визуальный материал.

В отношении художественно-стилистического решения представляют интерес также комментарии самих создателей фильмов. В частности, режиссер К.Э. Бронзит в одном из интервью рассказывал о ходе работы над художественными образами фильма «Кот и Лиса»: «В фильме «Кот и Лиса» мне хотелось сделать красивую картинку... «Кот и Лиса» — фильм, в котором я как художник — постановщик, совместно с художником и аниматором Д.С. Шмидт, больше обычного работал над визуальным рядом»¹³⁷.

Большое значение взаимоотношений компьютерных технологий и художественных приемов стилизации отметил российский журналист, киновед С.В. Капков¹³⁸ в фильме М.В. Алдашина «Про Ивана-дурака» (2004 г.), в котором выразительную роль играют даже фоны: «Картина снята в 3D-анимации, но внешне напоминает перекладку, «вживленную» в сложную трехмерную декорацию, за основу которой взяты лубок и вертепный театр. В нужный момент,

¹³⁷ Артюх А. Интервью с Константином Бронзитом «...Когда авторское становится коммерческим». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cartoonia.ru/ru/library/interview/bronzit-konstantin/> (дата обращения 10.06.2019).

¹³⁸ Капков С.В.. Прорыв и скандал в стане российских мультипликаторов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://animator.ru/articles/article.phtml?id=101> (дата обращения 10.06.2019).

допустим, дом с шумом улетает вверх, а на его место опускается лес, и герою никуда не нужно ходить. Выглядит это довольно органично. Не говоря уже об очаровании главных героев...»¹³⁹. Л.Л. Малюкова отмечает, что в этом фильме «идея условности поддерживается стилизованным движением» и приводит высказывание самого режиссера о том, что «один бы он со столь рукодельной работой, несмотря на действенную помощь компьютера, просто не справился бы»¹⁴⁰.

Завершая краткий анализ проекта «Гора самоцветов», можно сделать вывод, что он чрезвычайно интересен с точки зрения выбранных технических средств, изобразительных решений, экспериментов с технологиями и представляет собой отдельную и важную страницу в истории отечественной анимации.

Рассматривая российскую анимацию данного периода, нельзя обойти вниманием творчество режиссера Д.Г. Великовской, выпускницы ВГИК факультета анимации и мультимедиа мастерской О.С. Горностаевой и Н.Г. Лациса, которая снимает свои фильмы в различных технологиях (кукольная, перекладка, рисованная). Ее студенческая работа «Мост» (2009 г.) была отмечена наградами на различных анимационных фестивалях, в том числе Диплом «За визуальное решение в интерпретации современной притчи» на 29 Международном Фестивале ВГИКа. «Мост» – атмосферный, лиричный, пронзительный фильм, снятый преимущественно в технологии кукольной анимации с добавлением компьютерных эффектов и перекладки. Сюжет фильма строится вокруг ребенка, чьи родители развелись и находятся по разные стороны моста, который мальчику нужно перейти в одиночестве. Визуальное решение фильма представлено в серо-белой монохромной гамме с яркими красными акцентами. Фильмы Д.Г. Великовской погружают зрителя в особое атмосферное пространство, и в них словно явственно ощущаешь холод, уют («Мост», 2009 г.), морской ветер и особое «живое» поле деятельности героев, наполненное мелкими бытовыми

¹³⁹ Там же.

¹⁴⁰ Малюкова Л.Л. Сверхкино. СПб.: Умная Маша, 2013. С.182.

детальями («Мой странный дедушка», 2011 г.), жаркий климат африканской деревни («Про маму», 2015 г.).

Также в контексте рассматриваемого периода стоит упомянуть анимационные фильмы режиссера К.Э. Бронзита «Уборная история – любовная история» (2007 г.), и «Мы не можем жить без космоса» (2014 г.), снятые в технологии рисованной анимации. Несмотря на довольно простой рисунок, режиссеру удалось точно передать эмоции и чувства персонажей. Истории, которые рассказывает К.Э. Бронзит в своих работах, понятны зрителю и получают отклик. Его фильмы про простых людей, про мечту, в них показаны мелкие повседневные детали быта, так хорошо знакомые зрителю и переданные тонко, но максимально правдоподобно и, вместе с тем, фильмы наполнены визуальными метафорами, а «это крайне большой труд для автора любой визуальной сферы деятельности — показать привычное всем событие с совершенно неожиданной для зрителя стороны»¹⁴¹.

Под влиянием компьютерной анимации на современном этапе развития кино, словами Н.Г. Кривуля, «меняется образ экранного искусства».¹⁴² Анимационное искусство на сегодняшний день тесно переплетено с кинематографом. Уже никого не удивляет фильм, снятый полностью с использованием технологии 3-D. Фильмы, снятые в технологии рисованной, кукольной анимации, а также перекладки интересны зрителю, в первую очередь, с точки зрения сюжета, и уже известные технологические приемы помогают добиться определенного воздействия на чувственное восприятие зрителя (например, текстурность, шероховатость фактуры, отрывистость линии).

¹⁴¹ П. Соколов, П. Шведов. Визуальные метафоры в анимационных фильмах фестиваля «Тёплая анимация». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hsedesign.ru/project/b1305f26f8834da1b7b269a3dc37cb71?ysclid=lo8fsfkxpi927593250> (дата обращения 27.10.2023).

¹⁴² Кривуля Н.Г. Аниматология.: Эволюция мировых кинематографий. Часть II. М: КЭА «АМЕРИСТ», 2012. С. 262.

Творческие эксперименты отдельных режиссеров, сочетающих в своих картинах различные технологии, претендуют на создание новых выразительных возможностей киноязыка. Происходит взаимопроникновение и взаимовлияние анимации и игрового кинематографа. Этот процесс связан, в частности, с тем, что в творческом и производственном процессе разные виды киноискусства используют одни и те же технологии, например, Motion Capture, что приводит к повышению эффекта реалистичности движений, мимики и жестов анимационного персонажа. Раньше в анимационном искусстве требовалось гиперболизированное движение для убеждения зрителя в жизнеподобном существовании персонажа. В настоящее время данная условность как прием во многом утрачивает свою актуальность, так как персонаж становится более «фотореалистичным» с точки зрения, объема, текстуры и освещения.

В то же время, открывающиеся широкие возможности использования компьютерных технологий в производстве анимационной продукции содержат в себе потенциальные риски слишком большого увлечения созданием внешне-выразительных «спецэффектов» в ущерб художественной и драматургической ценности и глубине авторского высказывания. Очевиден факт, что современный экран заполнили фильмы развлекательного характера, строящиеся на массе мощных аудиовизуальных эффектов, заменяющих, порой, драматургию и художественно-образную выразительность произведения, как, например, некоторые проекты кинематографической вселенной Marvel¹⁴³.

В настоящее время можно говорить о двух основных пластах, в которых развиваются экранные искусства. Эти пласты отражают ожидания и запросы неравных аудиторий, для которых производятся соответствующие фильмы и прочая аудиовизуальная продукция, в самом общем подходе их можно назвать пластом массового потребления и пластом элитарного культурного мышления. При этом на современном этапе развития эстетической мысли и художественной

¹⁴³ Медиафраншиза, основанная на комиксах компании Marvel и разработанная кинокомпанией Marvel Studios.

критики (в том числе кинокритики и киноведения) некорректно говорить об этих пластах как иерархических уровнях, что подспудно подразумевало бы оценочное суждение об интеллектуальном превосходстве элитарной культуры над культурой массовой, при количественном превосходстве последней над первой. Этот взгляд на искусство был преодолен уже в эпоху постмодернизма, перешедшей с конца 1980-х в концепт постпостмодернизма. Н.Б. Маньковская в разделе «Диффузия высокой и массовой культуры» своей книги «Эстетика постмодернизма» резюмирует: «Возникновение постмодернизма означало конец «великого водораздела», отрицание отрицания массовой культуры. Характерная для постмодернистской ситуация диффузии между высоким и массовым искусством, народной культурой, фольклором свидетельствовала о возникновении новой, плюралистической эстетической парадигмы. Граница между высокой и массовой культурой утратила четкие очертания»¹⁴⁴.

В отношении кинематографа размежевание на массовое и элитарное искусство остается на уровне теоретического дискурса, сменившись более актуальной, но также дискуссионной бинарной оппозицией «коммерческое кино – авторский кинематограф». Может показаться, что эти два пласта располагаются на разных полюсах, но, благодаря информационной плотности, насыщенности и доступности, они могут сливаться, образуя гибридную культуру, в основе которой лежит познавательная активность человека. Ретроспективный анализ показывает, что значимые произведения массовой культуры получают высокую оценку у компетентных критиков лишь спустя несколько лет, а иногда и десятилетий. Благодаря высокой скорости распространения аудиовизуальной продукции, кинокультура глубоко проникает в жизнь, меняется наше отношение к ней, происходит формирование «визуального интеллекта».

По утверждению К.Э. Разлогова, феномен массовой культуры тесно связан с развитием средств массовой информации и коммуникации, которые, в

¹⁴⁴ Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. 2-е изд., перераб. и доп. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. С.123.

большинстве своем, как отмечает О.К. Клейменова, «...пошли не по пути просвещения, одухотворения, облагораживания этих аудиторий, а по пути предоставления им примитивизированных культурных смыслов»¹⁴⁵, а также технических видов искусств, и именно «этот ракурс анализа позволяет раскрыть само существование массовой культуры как принципиально новой социокультурной парадигмы»¹⁴⁶. Массовая культура обращена, главным образом, не требует интеллектуальных усилий для оценки произведения. Но «насмотренность» и аудиовизуальный опыт, а также самообразование, свойственное человеку, сокращает дистанцию между двумя вышеозначенными пластами.

Подводя итог второй главы, выделим ее основные моменты:

- анализ состояния и векторов развития современного отечественного анимационного производства как в технологическом, так и в творческо-художественном отношении предполагает знание и понимание условий социально-экономического характера, в которых функционировала российская анимация в позднесоветском и постсоветском периодах;

- процесс взаимодействия художественной и технологической составляющих российской анимации 1990-х – 2020-х гг. представлен в четырех важных временных этапах: конец 1980-х – начало 1990-х гг.: используются, в основном, традиционные техники, при этом акцентируется индивидуальный почерк автора-художника, что проявляется, в частности, в экспериментах с фактурой используемого материала. Середина-конец 1990-х: происходят значимые изменения технологического порядка, в анимационном производстве начинают использоваться компьютерные технологии, призванные на данном этапе заменить более дорогостоящие аналоговые средства создания анимационного фильма. 2000-

¹⁴⁵ Клейменова О.К. Культурологические проблемы и перспективы развития современной мультимедийной системы. Вестник Удмурдского университета. 2011. Вып. 1. С. 27-31.

¹⁴⁶ Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX-начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. М.: Академический проект; Трикста, 2016. С. 391-420.

е гг.: активное освоение отечественными художниками новых возможностей компьютерных технологий, способствующих усовершенствованию и оптимизации технологического процесса производства анимационных фильмов, появлению новых выразительных возможностей, в том числе цифровых эффектов, применяемых при создании анимационных фильмов. Компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов. Конец 2010-х – 2020-е годы: меняется сам образ экранного искусства, анимация вступает в тесное взаимодействие с игровым и неигровым кинематографом. Творческие эксперименты отдельных режиссеров, сочетающих различные технологии, способствуют поиску и разработкам новых выразительных возможностей киноязыка.

Глава 3. Современные направления творческого поиска и воплощения художественной формы в российской авторской анимации

3.1. Состояние кинокультуры в социальном и технологическом контексте «цифровой эпохи»

Возрастающей потребности в экранных аудиовизуальных спецэффектах способствуют процессы социокультурного и психологического характера, происходящие в обществе цифровой эпохи, усугубившиеся возрастающей атомизацией человека в период противопандемических ограничений в начале 2020-х гг. Недостаток живого общения и доступность любой информации во многих случаях приводит к цифровой аутизации¹⁴⁷, полной погруженности человека в цифровое пространство, утрате навыков социализации в реальной действительности.

С массовым распространением Интернета радикально поменялся способ общения между людьми. В «цифровом» текстовом общении нивелируется эмоционально-экспрессивная связь, поскольку голосовые (тембральные и интонационные) нюансы, а также невербальные послылы, присутствующие в «живом» диалоге, исчезают в онлайн-коммуникации. Человек заменяет живую эмоциональную окраску речи цифровыми знаками-проекциями («смайликами», «эмодзи»). Со временем становится менее важна открыто выраженная реакция собеседника на сообщение, и постепенно она вообще уходит на второй план, оставляя место собственным представлениям собеседника, т.н. искусственную аутизацию, игнорирование нежелательной информации или ее искажение. Человек обучается и привыкает жить в своем внутреннем мире. Вслед за этим приходит анонимность или «ролевая самоидентификация»: человек использует для общения

¹⁴⁷ Не имеет отношение к расстройствам аутистического спектра, описанным в психиатрии. Цифровой аутизм в данном контексте может рассматриваться как потеря социальных навыков под воздействием цифровых и информационных технологий.

в сети «аватар», изображение не себя, а любого другого или вообще вымышленного существа, таким образом надевая виртуальную маску.

Доктор философских наук, профессор Национальной академии художеств (София) В.Н. Никитин определяет потребность в маске как средство защиты от внешнего мира, когда индивидуум надевает маску, он «оказывается в виртуальном пространстве чувствования самого себя. Маска становится границей между данным человеку телом и тем, что находится вне его, что наблюдаемо»¹⁴⁸. В арт-терапевтическом подходе «маска является защитным механизмом личности, поведенческой стратегией, направленной на создание ложного впечатления о себе, форма самоутверждения индивида в деструктивной ситуации, средство самопознания»¹⁴⁹. Маска как бы разграничивает мир человека на две части: собственный мир и мир других. Все, что находится за пределами маски, является образом в сознании человека, объектом созерцания. Образ маски становится новой формой репрезентации личности, посредством которой личность подает себя в новом качестве, в маске человек полностью освобожден от рационального контроля, маска позволяет человеку оказаться «в виртуальном пространстве чувствования самого себя»¹⁵⁰.

В этой ситуации одной из самых востребованных технологий стала технология «виртуальной реальности» (VR), где важна подача видеоматериала, его интерактивность, эффект присутствия, что особенно ярко проявилось в современных компьютерных играх. Однако суррогатное эмоциональное наполнение виртуальной реальности может способствовать снижению или даже прекращению у пользователя виртуального контента потребности в собственных ощущениях, атрофии стремления к собственной творческой реализации. По утверждению К.Э. Разлогова, при переходе к виртуальному общению «происходит трансформация личностной идентификации», в том числе благодаря надеванию на себя виртуальных «масок» («аватаров»). К.Э. Разлогов называет сетевое общение

¹⁴⁸ Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. М.: Когито-Центр, 2014. – 238 с. С.184-186.

¹⁴⁹ Там же. С.187.

¹⁵⁰ Там же. С. 185.

«театром», в котором каждый индивид получает «громадное пространство заочного анонимного общения», и делает вывод о том, что если возможности самореализации человека в реальной жизни ограничены, то у него появляется мотив для ухода в «другую реальность», «самореализация же человека в реальной жизни не дает мотивов для размножения виртуальных личностей»¹⁵¹.

Первое концептуальное представление о VR появилось в 1935 г. в рассказе американского фантаста и футуриста Стэнли Вейнбаума «Очки Пигмалиона»¹⁵²: «по сюжету, главный герой знакомится с профессором, который изобрел очки, позволяющие создать оптическую, слуховую, вкусовую, кинестетическую и обонятельную иллюзию реальности»¹⁵³. Сегодня эта технология перешла из фантастики в обыденность и представлена, в первую очередь, компьютерными играми с реалистичной динамической анимацией и специальными приспособлениями для игры. Виртуальная реальность позволяет человеку быть активным участником процесса, происходящего на экране.

Автор термина «виртуальная реальность» в его современном понимании, американский ученый-изобретатель Джарон Ланье, ввел его в широкий оборот в 1980-х гг. и впервые связал понятие виртуальной реальности с развитием компьютерных технологий, что отражается в современных определениях понятия. Так, в словаре «Культурология. XX век» виртуальная реальность определяется как «искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попад в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и искусственными

¹⁵¹ Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX-начала XXI века: Искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. М.: Академический проект; Трикста, 2016. С. 374-376.

¹⁵² Вейнбаум С. Черное пламя. Авторский сборник. Очки Пигмалиона. М.: АСТ, 2002. С. 583-599.

¹⁵³ Краткая история VR: часть первая — ранние концепции и первые шаги от 1930-х до 1960-х. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/pult/articles/517050/> (дата обращения 02.11.2023).

персонажами»¹⁵⁴. Российские философы-эстетики В.В. Бычков и Н.Б. Маньковская дают многоуровневую трактовку виртуальной реальности, классифицируя ее по шести категориям, при этом в эстетическом ракурсе виртуальная реальность описывается как «многосоставная среда, синтезирующая в себе эстетические компоненты и реализующаяся в психике воспринимающего индивида, коммуницирующего с компьютерно-сетевым пространством посредством индивидуальной креативной деятельности»¹⁵⁵.

Сегодня VR проникает в искусство, в том числе в пространство анимационного творчества. Один из художников-аниматоров студии Walt Disney Feature Animation Глен Кин (Glen Keane) в 2015 г. продемонстрировал воссозданного им в виртуальной реальности известного персонажа – Русалочку Ариэль из одноименного мультфильма студии Disney 1989 г. «Рисование» осуществлялось художником с помощью компьютерного приложения Tit Brush, при работе с виртуальным полотном Кин использовал VR-очки HTC Vive. Как прокомментировал художник, процесс рисования в виртуальной реальности больше похоже на танец и дает ему ощущение абсолютной свободы в новом захватывающем (amazing) пространстве¹⁵⁶.

К.Э. Разлогов, описывая концепт виртуальной реальности, отмечает тот факт, что киберпространство активизирует творческое воображение пользователей и дети, как только в их привычный ландшафт попадает новая реальность, начинают ее осваивать «как часть естественной среды», в то время как взрослые, у которых возникают сложности с освоением и страх перед новыми технологиями, начинают подменять анализ ситуации алармистскими прогнозами. К.Э. Разлогов, опираясь на опыт исследовательской работы, заключает, что современная технология VR – это

¹⁵⁴ Виртуальная реальность // Культурология. XX век. СПб.: Университетская книга, 1998. С. 74.

¹⁵⁵ Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. М.: ВГИК, 2011. С. 91.

¹⁵⁶ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vimeo.com/138790270> (дата обращения 03.08.2023).

«ответвление и наиболее сложное приложение трехмерной компьютерной графики и анимации»¹⁵⁷.

Аудиовизуальное творчество в последние годы приобретает все большую актуальность в связи с тем, что человек хочет передавать информацию о себе и своем мире наиболее достоверно, ведь на экране можно проявить эмоции и даже войти в прямой диалог с другими людьми, например, посредством создания видеочатов в реальном времени. Данный факт отчасти ускорил переход общества к «цифровому» этапу своего развития. Интересно, что еще в 1980 г. вышла статья Э. Тоффлера «Третья волна», где ученый прогнозировал именно такое направление развития социума – постепенный переход в постиндустриальную фазу, базирующуюся на высоких технологиях, и формирование нового типа культуры, которую автор назвал «клиповой» или «имиджевой»¹⁵⁸, и мышления, формирующейся благодаря просмотру видеоряда (в то время телевизионного контента) и выстраиваемого на этой основе чувственно-эмоционального восприятия действительности.

При том, что новые технологии отражают объективные изменения в социуме и художественном пространстве, предлагая, в том числе, новые неисчерпаемые возможности для расширения палитры приемов художественной выразительности в экранных искусствах, чрезмерное увлечение ими чревато рисками «дегуманизации искусства», утраты ценности «рукотворности» художественного произведения. В этом смысле техническая «оптимизация» творческих усилий человека может привести к «атрофии» его собственных психофизиологических и творческих возможностей в создании произведения искусства. Об этой уязвимости техногенной цивилизации как «расширении тела» писал М. Маклюэн: «Любое изобретение и технология представляют собой внешнюю проекцию или самоампутацию наших собственных физических тел»¹⁵⁹.

¹⁵⁷ Разлогов К.Э. Новые аудиовизуальные технологии. М.: Эдиториал УРСС, 2005.

¹⁵⁸ Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1999. С.64.

¹⁵⁹ Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. М.: Гиперборея, 2007. С. 54.

В условиях массового распространения Интернета и появления ряда компьютерных программ, изменилось и глобальное анимационное пространство. Возросла потребность в аудиовизуальном контенте различных направлений, в том числе, с использованием анимационных компьютерных технологий, так как анимация позволяет через гиперболизированную в образно-художественном отношении подачу материала сделать его более эмоционально насыщенным, отразить то, что невозможно передать путем съемки реальных объектов, то есть показать образы, рождающиеся в сознании автора. Возникла новая коммуникационная парадигма, способствующая обновлению и дополнению традиционных форм коммуникации и потребность в передаче через экран чувственного опыта автора. Многие анимационные продукты в интернете создаются с помощью технологии Flash, которая применяется и в других целях – для создания электронных заставок, сайтов, баннеров, видеопрезентаций, рекламных роликов, видеоигр и т.д. Благодаря данной технологии создание анимационной продукции (в том числе веб-сериалов) и ее распространение стало доступным для самых широких слоев пользователей. Популяризации такого рода продукции способствовали такие факторы как отсутствие цензурных ограничений, скорость производства, возможность просмотра на любом электронном устройстве (гаджете) в любое время и в любом месте, присутствие интерактивности в виде пользовательских комментариев. При этом зачастую акцент в создании анимационного образа и сюжета фильма смещается из художественной области – в социальную.

Знаковым явлением цифровой эпохи и культуры, порождаемой ею, стало развитие такого экспериментального направления как документальная анимация (альтернативные термины: докуанима, анимадок, анимационная документалистика). Художественная форма произведений документальной анимации образует новое пространство, находящееся между видимым и невидимым на экране, объективным и субъективным содержанием экранной

формы. При этом некоторые исследователи¹⁶⁰ представляют анимадок (документальную анимацию) как жанр неигрового кино, другие – как направление современной анимации, третий же подход рассматривает анимадок как гибридную экранную форму. Однако практически все исследователи сходятся в том, что документальная анимация дает возможность для искреннего, иногда откровенного субъективно-авторского высказывания, передачи через характерные особенности анимационных образов глубинной, сути, неявного внутреннего смысла документального материала. Инновационность документальной анимации возникает из антропологии «зрения, устремленного в глубинные структуры реальности», она получает развитие из «чувственности, рожденной оцифрованной реальностью и оптической гиперреальностью»¹⁶¹. В то же время анимационная документалистика может также рассматриваться как вариант «маски», надев которую, автор может позволить себе такую степень откровенности, которая была бы невозможна для него в реальной действительности. Как пишет Н.Г. Кривуля, в это случае маска позволяет герою «явить себя в публичном пространстве, выйти из зоны невидимого и предстать перед зрителем либо в роли обвинителя и жертвы, либо в роли исповедующегося»¹⁶².

Экранная культура проникает во все сферы профессиональной и бытовой человеческой деятельности: образование, здравоохранение, путешествия и пр., возрастает потребность в постоянной информационной вовлеченности, возникает зависимость от информационного потока. Учитывая информационную глобализацию, стираются границы «национального» в культурах разных народов. К концу XX века было переосмыслено само понятие «культура», которая стала пониматься не только как отрасль народного хозяйства, но как образ жизни, как общепринятые в определенном сообществе нормы, правила, ценности, традиции и

¹⁶⁰ См.: Карташов А. От мокьюментари до хроники: все виды документального кино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://arzamas.academy/materials/1712?ysclid=llgdcrfhl2510907498> (дата обращения: 18.08.2022).

¹⁶¹ Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. № 3. С. 115.

¹⁶² Там же. С.108.

верования. В самом начале XXI века, в 2001 г., была принята Всеобщая декларация ЮНЕСКО о культурном разнообразии, в которой указано, что культура «должна рассматриваться как совокупность присущих обществу или социальной группе отличительных признаков – духовных и материальных, интеллектуальных и эмоциональных»¹⁶³. Сложившаяся ситуация способствует взаимообмену между культурными традициями, что напрямую относится и к анимационному творчеству. Аниматоры разных стран, представляющие, соответственно, разные культурные и художественно-изобразительные традиции, не только проявляют взаимный творческий интерес, но и плодотворно общаются и сотрудничают. В частности, один из примеров такого сотворчества российского режиссера-аниматора Д.А. Геллера с молодыми китайскими художниками-аниматорами будет рассмотрен в параграфе 3.4.1. настоящего исследования.

Однако стоит упомянуть и некоторые уязвимости процесса глобализации в отношении развития российской анимации, а именно тенденцию к попыткам формального использования ряда клишированных приемов и унифицированных художественных форм, применяемых в массовой зарубежной кинопродукции, что может привести к «размыванию» национального и авторского своеобразия, отечественной анимационной продукции, утратам традиции российской школы анимации.

В современной российской анимационной индустрии заметна ориентация на зарубежные аналоги. Если обратиться к таким анимационным лентам начала XXI века, как «Щелкунчик» (2004 г.) режиссера Т.Н. Ильиной, «Князь Владимир» (2006 г.) режиссера Ю.Л. Кулакова, «Алеша Попович и Тугарин змей» (2004 г.) режиссера К.Э. Бронзита, «Карлик Нос» (2003 г.) режиссера И.М. Максимова, то нельзя не обратить внимание на тяготение их стилистики к диснеевским полнометражным анимационным фильмам. И это тяготение не удивительно и не ново – диснеевская анимация обладает удивительной притягательностью,

¹⁶³ Всеобщая декларация ЮНЕСКО о культурном разнообразии. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.un.org/ru/documents/decl_conv/declarations/cultural_diversity.shtml (дата обращения 26.08.2023).

обаянием художественных образов уже на протяжении почти столетнего периода. Стоит напомнить, что С.М. Эйзенштейн еще в начале 1940-х гг. посвятил большую теоретическую статью творчеству Уолта Диснея, в которой анимационные фильмы его студии были проанализированы в широком культурном контексте; российский режиссер определял творчество Диснея как «искусство радостное и прекрасное, сверкающее изыском форм и ослепительной чистотой»¹⁶⁴. Однако формальные попытки некоторых современных отечественных аниматоров повторить успех востребованной зарубежной продукции нередко приводят к нарастанию количества «разового», не конкурентноспособного аудиовизуального контента. Копии 3D-персонажей мигрируют из фильма в фильм, подвергаясь лишь небольшим трансформациям.

В последние годы в России увеличивается популярность азиатской массовой культуры, в частности, японского анимационного кинематографа (аниме), с характерным графическим стилем и лимитированным движением персонажей. Основными потребителями данного контента является молодежь и, в особенности, молодые люди подросткового возраста, что вполне объяснимо с психологической точки зрения, поскольку в этих анимационных фильмах поднимаются темы любви, привязанности, дружбы, подача материала близка по духу современным подросткам. Проблема состоит в том, что в России практически отсутствует аналогичная анимационная продукция, интересная подростковой аудитории, которая может транслировать аутентичный национальный колорит и особенности национального мышления. Н.Г. Кривуля, анализируя «культурную экспансию» в современном отечественном анимационном кинематографе, приходит к выводу о том, что «размытие или нивелирование индивидуальных черт в результате заимствования инородных, привнесенных моделей может привести к деградации»

¹⁶⁴ Эйзенштейн С.М. Дисней // Эйзенштейн С.М. Метод. Том второй. Тайны мастеров. М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2002. С.254-295. С.262.

или «к полному исчезновению особенностей национальной анимационной школы»¹⁶⁵.

Однако в третьем десятилетии XXI века прослеживается и тенденция к обновлению российской анимации, причем это особенно заметно в творчестве молодых художников-аниматоров. В начале 2000-х стилистический тон в авторском анимационном кинематографе задавали выпускники Школы-студии анимационного кино «Шар», где во главе угла стояли традиционные технологии и специфическое для 1990-х отражение действительности и внутреннего мира авторов («Нюркина баня» реж. О.Л. Черкасовой, 1995 г., «Ночь пришла» реж. С.И. Филиппова, 1997 г. и др.)

В настоящее время анимация обретает новую идентичность, в том числе через новую аудиовизуальную подачу материала, пересматриваются многие эстетические установки. Художественная форма анимации меняется благодаря современным техническим возможностям, что стимулируется возрастающей цифровизацией жизни общества. Технические достижения предоставляют необходимые условия для создания квази-сенсорного (чувственно достоверного) восприятия аудиовизуального контента. Образы, созданные благодаря новейшим достижениям компьютерной графики, способствуют смещению вектора развития киноискусства «из области фотографического манипулирования образами реальности в сторону синтезированного кино, использующего симуляционные образы»¹⁶⁶. Форма и характер анимации меняются благодаря использованию новых технических достижений: с помощью технологий 3D-моделирования создаются гибридные персонажи, реалистичность которых поражает воображение, в том числе человеческие 3D-персонажи высокого качества (созданные, например, с

¹⁶⁵ Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года / Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. М.: ВГИК, 2006. С.23-27.

¹⁶⁶ Кривуля Н.Г. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. // Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года, М.: ВГИК, 2009.

использованием программы MetaHuman Creator¹⁶⁷). Во внутрикадровом пространстве могут сочетаться многие стилистические приемы. Миры, которые создают авторы, становятся многослойными, зачастую лишенными материального прообраза, сложными по своему внутреннему устройству.

В процессе развития анимации на стыке веков и в самом начале XXI века российские режиссеры и художники были очарованы технологиями объемной компьютерной анимации. На этапе освоения новых технологий, пришедших из-за рубежа, они использовались в качестве вспомогательного инструмента, на следующем этапе происходило копирование наработок зарубежной продукции. Однако постепенно шло осознание авторами собственных возможностей в развитии киновыразительности с использованием новых технических средств. В процессе освоения новых технологий трансформируется художественная форма анимационного произведения, авторы постепенно отходят от уже ставшего привычным 3D-моделирования объектов и сцен в сторону сочетания 2D и 3D анимации, поскольку первая дает художникам больше возможностей для творческого самовыражения, а последняя позволяет выполнить изобразительное решение фильма на более высоком уровне. В то же время, не только компьютерные, но и творчески преобразованные традиционные технологии способствуют развитию художественной выразительности и поиску новых форм в российской авторской анимации, и этот факт также представляет особый исследовательский интерес.

3.2. Авторская «фестивальная» анимация: на стыке традиций и новаторства в поиске современных художественных образов и форм

В настоящее время в российской индустрии анимации существует разделение продукции на авторские «фестивальные» фильмы и фильмы коммерческие,

¹⁶⁷ MetaHuman Creator: всё, что нужно знать о новом инструменте для создания реалистичных персонажей в 3D. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/metahuman-creator-vsye-chto-nuzhno-znat-o-novom-instrumente-dlya-sozdaniya-realisticnykh-personazhe/?ysclid=logx2k05ue439201012> (дата обращения 02.11.2023).

приносящие финансовую прибыль за счет широкого кинопроката. Нельзя сказать, что вся анимация, созданная для массовой аудитории, отличается невниманием к художественно-эстетическому качеству продукции, однако стоит признать, что условия работы в этом направлении диктуют свои правила, в том числе ориентацию на клишированные, но хорошо работающие на восприятие (отвечающие зрительским ожиданиям) изобразительные и драматургические приемы в создании экранных образов. Безусловно, во многом ориентация в создании такого вида продукции направлена на произведения западной анимационной индустрии, снискавшие успех у массового зрителя.

В противоположность коммерческой анимационной продукции («продюсерскому кино»), авторская российская анимация фактически представляет собой «кино для избранных», доступное к просмотру на специализированных кинофестивалях, частично интернет-пространстве и представляющая интерес, в основном, для специалистов в данной области и зрителей, как правило, достаточно насмотренных и подготовленных к восприятию иногда довольно необычного в художественном отношении анимационного контента. В этом отношении авторская анимация, несмотря на высокие оценки многих работ отечественных аниматоров профессионалами в этой области и получаемые высшие награды престижных киносмотров, остается мало популяризируемой областью художественного творчества в своей стране. По мнению К.Э. Бронзита, режиссеры, которые работают в авторской анимации, делают «штучный уникальный товар»¹⁶⁸ и «... именно в этой сфере рождается что-то неожиданное, а затем, став штампом, это открытие переходит в коммерческое кино...»¹⁶⁹.

По словам А.Ю. Хржановского, авторская анимация — «это и есть лицо российского искусства, это прежде всего престиж нашей страны, престиж ее

¹⁶⁸ Сабова А. «Кино живо чудаками». Режиссер Константин Бронзит — о русской душе в мультипликации. Огонек. 26-2015. С.34-35.

¹⁶⁹ Там же.

культуры. Авторская анимация — это поэзия, это высокая образность»¹⁷⁰. Но анимационное кино не может существовать в узком кругу, его необходимо продвигать массовой зрительской аудитории для воспитания художественного вкуса, передачи творческого опыта, обмена идеями и ценностными ориентирами. И в этом отношении произведения авторской анимации служат своего рода экспериментальной платформой, на базе которой отрабатываются эффективные, художественно значимые и перспективные приемы выразительности, которые затем адаптируются в производстве массовой экранной продукции.

В последнее время в анимационной среде появляется множество интересных авторов, которые демонстрируют тонкий художественный вкус, сочетание стиля и юмора, затрагивают в своем творчестве глубокие философские темы, и при этом используют возможности современных компьютерных технологий. Авторские анимационные фильмы с каждым годом приобретают особое звучание, сочетают традиционные наработки отечественной анимационной школы и инновационную составляющую. Зачастую работы глубокого и интересного содержания демонстрируют студенты и выпускники киношкол и творческих ВУЗов. Но, если мы проанализируем эту продукцию, то увидим, что по своей художественной форме она как правило не предлагает новых выразительных элементов, инновационных решений, оригинальных творческих находок. Другими словами, многими авторами используются всевозможные, но уже найденные элементы анимационного киноязыка. На фестивалях анимационного кино можно наблюдать множество заимствований, цитат и «оммажей», относящихся к творчеству выдающихся режиссеров-аниматоров, - таких, как М.В. Алдашин А.М. Демин Ю.Б. Норштейн, В.А. Ольшванг, А.Ю. Хржановский, Ф.С. Хитрук, и др. Предпринимается множество попыток повторения стиля Ю.Б. Норштейна или И.Л. Максимова, подражания авторскому европейскому кино и даже ставшему «притчей во языцех» диснеевскому направлению. Но все приемы, используемые в

¹⁷⁰ «Новые поколения просто так не приходят» - что грозит авторской анимации?» Материалы круглого стола // Сеанс. 04.12.2019. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://seance.ru/articles/animation-auteur/> (дата обращения 22.08.2023).

этих творческих опытах, узнаваемы и вторичны, однако существует надежда, что количественные попытки формального стилистического эпигонства перерастут в новое качество, а молодые авторы, пройдя период ученического подражания, найдут свой собственный авторский язык.

Представленное исследование художественной формы в отечественном анимационном фильме 1990-2020-х гг. сосредоточено на двух аспектах заявленной темы: поиск режиссерами-аниматорами данного периода художественной формы как выражения нового (актуального) содержательно-смыслового значения и поиск его адекватного технологического решения. В этом отношении наиболее репрезентативный материал для теоретического анализа предоставляет направление авторской анимации, представители которой наиболее чутко и тонко выражают в своих произведениях дух времени, состояние сознания человека в этом времени, и ищут для воплощения своего художественного видения и творческого мышления наиболее адекватные технологические решения.

Определение «авторства» в анимации, как и в игровом кинематографе, представляет собой дискуссионную область в современном искусствоведении, вплоть до, словами киноведа А.И. Андреева, «полярности взглядов по отношению к самому понятию «авторское кино»¹⁷¹. Подходы и к определению, и к пониманию сути авторства в киноискусстве разнятся, но, при всей разнице ракурса взгляда разных исследователей, а также практиков кинопроизводства, в самой сути понимания этого понятия они фактически сходятся. Эта суть – в выражении индивидуального авторского мира в конкретной художественной форме, с помощью уникального художественного языка и приемов технического воплощения авторской идеи.

Режиссер М. Б. Тумеля характеризует авторскую анимацию как произведение, над которым автор «работает на всех этапах – от начала до конца, со всеми членами творческой группы», которые находятся в постоянном контакте с автором, а автор

¹⁷¹ Андреев А.И. Auteurism, Art House и Art-Cinema. Истоки понятия «авторское кино» в зарубежной киноведческой традиции // Киноведческие записки. 2013. № 102-103. С. 168-194. С.168.

отвечает за результат, «это выражение его идеи, может быть, и в сотворчестве с продюсером. В самом большом пределе все функции группы может совместить в себе один человек»¹⁷². Авторский кинематограф может характеризоваться своей эстетической новизной, аутентичной принадлежностью тому или иному автору, его узнаваемому почерку, его «авторским присутствием», выражением способа его художественного мышления. Н.Г. Кривуля характеризует визуальный образ авторского анимационного фильма как «новую поэтически-метафорическую, эстетически переосмысленную реальность», созданную путем переработки элементов действительности субъективной фантазией автора, он детерминирован культурными идеологическими кодами и субъективным видением»¹⁷³.

Авторская анимация может рассматриваться как проекция во внешне-выраженное пространство внутреннего авторского мира, связанного с ассоциативным видением автора, спецификой его творческого отклика на внешние (культурные коды, события социальной жизни и т.д.) и внутренние стимулы (психические импульсы, ассоциативные реакции, сновидения, воображение, фантазия и пр.). Зачастую образы, рожденные творческим сознанием автора-аниматора, насыщены интертекстуальными связями, аллюзиями и даже цитатами, отсылками к другим художественным (кинематографическим, литературным, музыкальным, театральным и др.) произведениям или культурным символам, и рассчитаны на способность зрителя вступить в диалог с автором через восприятие многослойных, полифоничных, словами М.М. Бахтина, экранных образов. Как точно заметила Н.Г. Кривуля: «Авторский анимационный фильм - это дискурс как вид интеракции, основанный на коммуникативной модели «Я-Я», где происходит передача информации от «Я» к «Другому Я»¹⁷⁴.

¹⁷² Новые поколения просто так не приходят» - что грозит авторской анимации?» Материалы круглого стола // Сеанс. 04.12.2019. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://seance.ru/articles/animation-auteur/> (дата обращения 30.08.2022).

¹⁷³ Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2001. С. 10.

¹⁷⁴ Там же. С. 24-25.

Процесс создания анимационного фильма, как уже было отмечено, подразумевает командную работу (за исключением случаев, когда режиссер самостоятельно выполняет все функции). В состав съемочной группы, помимо режиссера, как правило, входят: художник-постановщик, сценарист, художники-мультипликаторы (ранее к ним присоединялись художники-прорисовщики, художники-фазовщики), художники по фонам, монтажеры (компоузеры), звукорежиссер или звукооператор, композитор, актеры озвучания (при необходимости). Несмотря на участие в процессе создания анимационного произведения творческого коллектива, фильм все равно остается авторским, поскольку все умения, навыки, способности и таланты членов съемочной группы подчиняются общей авторской концепции и конкретным задачам при ее реализации.

3.3. Образная амбивалентность как формирующий принцип анимационных фильмов Валентина Ольшванга

Анимационные фильмы В.А. Ольшванга выбраны в качестве объектов исследования на основании того, что в работах этого режиссера сочетаются традиции отечественной анимационной школы, ее лучших наработок на стыке веков, а также отражаются особенности авторской анимации 1990-х – начала 2000-х. Творчество В.А. Ольшванга пронизано чувством ностальгии и внутреннего созерцания, оно направлено на отражение и познание внутреннего мира человека, - в повествовательной структуре фильма индивидуальная история героя становится основополагающей. Работы мастера иллюстрируют особенность авторской анимации рубежа веков, для которой было характерно сочетание движения и статики (так называемая «динамическая неподвижность»), отражение коллективных архетипов в образах личной памяти, лабиринтах воспоминаний. В.А. Ольшванг – художник большого масштаба, ему удастся передать динамику картины, оживить ее и вовлечь зрителя в ее пространство.

Творчество режиссера мало знакомо массовому зрителю, но каждая его картина с нетерпением ожидается анимационным сообществом и кинокритиками, его анимация тонко организована, живописна и трепетна. Выбор картин в представленном анализе основан на сочетании художественно-эстетической и технической составляющих, в которых явно прослеживается то, как режиссер выстраивает архитектонику своих картин, искусно сочетая визуальное, световое и смысловое пространства.

Пространство фильмов В.А. Ольшванга образуется благодаря искусному сплетению изобразительной, звуковой и драматургической составляющих, подчиненных концепции, которую можно охарактеризовать как «мир наизнанку», где сущность персонажей и их чувств показывается (или высвечивается) через их скрытые стороны. При анализе смысловых слоев произведений через призму используемых художественно-выразительных и технических средств, становится очевидным, что режиссеру важно выполнить сложные технологические приемы, которые являются опосредующим фактором для реализации задуманного. При этом В.А. Ольшванг экспериментирует с материалами, не прибегая к возможностям компьютера, в рамках традиционных технологий, но максимально расширяя их границы, изобретательно сочетая привычные приемы, добиваясь оригинального и эстетически значимого результата. Многослойные образы, хрупкость и уязвимость внутреннего мира и состояния героев передаются через шероховатость изображения, его нервность-неровность. Образы в картинах В.А. Ольшванга похожи на сновидения, они неуловимы и текучи, ассоциативны. Изобразительное решение фильмов режиссера имеет характер небрежного детского рисунка, наброска, подчеркивающего незавершенность, вносящего элемент хаоса в структурную среду, но при этом они наполнены удивительным «тайным» светом.

Для рассмотрения художественной формы произведений В.А. Ольшванга необходимо обратиться к анализу технологического решения его картин более подробно, так как оно является важнейшим фактором в творчестве режиссера:

материал, используемый В.А. Ольшвангом в работе, служит высвобождению его творческой фантазии, помогает воплощению его замыслов.

Одним из важнейших и характерным для авторского почерка режиссера средством создания художественного пространства фильма является свет, который словно «высвечивает» пространство, оставаясь совершенно естественным, но, вместе с тем, становясь загадочным и «тайным». В данном контексте можно процитировать высказывание О.К. Клейменовой: «...именно понимание роли света во многом определило изобразительную стилистику как отдельных художников, так и целых эпох: льющийся через витражи сакральный свет готических соборов; пробела древнерусской иконы XIV-XV веков – символ божественной энергии в учении исихазма; объединение двух начал мира – света и тьмы в сфумато Леонардо да Винчи; «погребной» свет Караваджо; отражающий сияние человеческого духа свет Рембранта; передающий изменчивость мира цвет-свет импрессионистов...»¹⁷⁵ Световое пространство картин В.А. Ольшванга создается путем создания на экране светящегося изображения и высвечивания фрагментов визуального пространства. В процессе поиска способа воплощения светящегося, прозрачного изображения на экране, режиссер при работе над своими проектами обращался к различным материалам и способам съемки, наиболее точно выразившим авторскую идею. Благодаря мастерскому эксперименту с технологиями и материалами, режиссер максимально расширил границы творческо-художественного самовыражения в традиционных техниках.

Уже в процессе работы над «чукотской историей»¹⁷⁶ – анимационном проекте режиссера О.Л. Черкасовой («Кутх и мыши», 1985 г.; «Бескрылый гусенок», 1987 г.), где В.А. Ольшванг работал художником-постановщиком, - было испробовано большое количество возможностей изобразительных материалов, например,

¹⁷⁵ Мелик-Саркисян А.П. Кино. Графика. М.: ВГИК. 2017. С. 11.

¹⁷⁶ Стоит отметить, что В.Я. Пропп определяет чукотскую сказку как «шаманский миф», композиция которого строится на представлении о двух мирах, между которыми путешествует герой. См: Пропп В.Я. Чукотский миф и гилацкий эпос // Пропп В.Я. Сказка. Эпос. Песня. М.: Лабиринт, 2007. С.99.

сочетание перекладки с живописью, масляная пастель, стеклограф; с целью добиться нужного режиссеру эффекта использовали пластилин, которым обрабатывался («жирнился») целлулоид, в цветную тушь добавляли сахар, изображения персонажей шкурили наждачной бумагой с обратной стороны целлулоида для того, чтобы добиться непрозрачной фактурности. Так, в «Бескрылом гусенке» применялась техника графического рисунка (в стиле чукотской архаичной живописи) на целлулоиде, при этом в тушь для мягкости добавляли глицерин, снимали на фоне второго яруса, на котором подсвечивали соль. В результате получался эффект свечения в темноте, в подземном (потустороннем) мире, куда попадает заблудившийся гусенок. Таким образом, уже в этом фильме, ставшим одной из первых работ В.А. Олышванга как художника-постановщика, проявилась одна из характерных черт его авторского почерка – особая работа со светом.

На протяжении всего своего творчества В.А. Олышванг верен своей главной идее, которую он называет «свет на просвет». В анимационной терминологии, «просвет» – это специальный стол, за которым работает художник-аниматор, представляющий собой плоскость с врезанным матовым стеклом, на которую кладется калька, а снизу располагается лампочка. Благодаря этому приспособлению и полупрозрачности кальки, можно видеть «насквозь» несколько слоев кальки, что дает возможность художнику наблюдать движение по фазам (несколько компоновок) одновременно. Поиски света в кадре помогали автору воплотить свои идеи – «высветить» тревожащие его внутренние образы, увидеть их, «осветить» и показать зрителю. И свет этот дался мастеру не сразу, а путем мучительных поисков, проб и ошибок на творческом пути. Все темы фильмов В.А. Олышванга – о «вывернутой наизнанку» любви, деструктивной, «больной», тревожной и мучительной. В его картинах мир представлен «наизнанку».

Фильм «Розовая кукла» (1997 г.) представляет собой художественное отражение личной истории режиссера. В данной картине временная структура строится на репрезентации детских переживаний и разворачивается «реверсивно»,

по аналогии со сновидением, сюжет которого вспоминается, как правило, от конца к началу (было такое действие, а до этого такое, а перед ним – такое и т.д.), то есть от следствия к причине.

Драматургическая основа фильма представлена сложными взаимоотношениями маленькой девочки с ее мамой: дочка хочет материнского внимания, но мама постоянно уходит по своим делам, смотрит на дочь как бы «насквозь», все ее внимание поглощено личными проблемами, от дочери она откупается подарком - большой розовой куклой. Нарциссическая, эмоционально холодная женщина быстро отдает подарок (в качестве компенсации за холодное отношение, сокрытие чувства вины перед дочерью) и снова исчезает со словами: «Только пианино не трогай!» Никому нет дела до ребенка, и реальную жизнь девочки заменяет фантасмагория по мотивам детских «страшных историй» - символов бессознательного: розовая кукла, вожделенный объект желания всех маленьких девочек, становится кошмарным монстром, наводящим в детском мире свой порядок.

Изобразительное решение фильма представлено графикой, выполненной на анимационной бумаге, которая называется «калька». Создание изображения подразумевало использование не только карандаша, но и масляной пастели и даже масляной краски. Для того, чтобы обострить тревожную тему драматургии, режиссером был выбран напряженный колорит, для создания которого В.А. Ольшванг изучил множество рисунков детей с психическими заболеваниями, при этом режиссера интересовал не клинический, а чисто выразительный аспект детских работ: соотношения масштабов, акценты, зачеркивания и пр. Девочка в фильме – образ собирательный, абстрактный, содержащий некую тайну, мир маленькой героини болен, - детский мир в фильме режиссера оказывается «вывернутым» своей темной стороной.

Следующий фильм В.А. Ольшванга «Про раков» (2003 г.) также повествует о любви, «вывернутой наизнанку» - неоцененной и трагически оборвавшейся, а также о нехватке любви, о ее «бескрылости». В основе фильма лежит сюжет

пермской легенды, но в фильме он преобразуется, подчиняясь авторской идее и насыщаясь многочисленными культурными смыслами. По сюжету, деревенскую девушку полюбил и похитил из-под венца царь подводного мира, змей с человеческим лицом и крыльями. Девушка полюбила змея (который оказался вовсе не страшным), совместная жизнь с ним оказалась счастливой, она родила змею детей. Но мать девушки не может одобрить выбор дочери, ее не примиряет с ситуацией даже их счастливая совместная жизнь, - старая женщина решается на убийство своего зятя-змея, даже не увидев и не узнав его; мать разрушает гармоничный мир своей дочери, которая, узнав о поступке матери, оборачивается птицей и улетает. Сердце матери оказалось глухим к чувствам дочери, а материнская любовь – разрушительной, тёмной, «вывернутой наизнанку».

История любви девушки и змея окрашена в картине в волшебные светлые краски, с упомянутым авторским «свечением изнутри». Образ девушки получает дополнительную характеристику в звучании флейты, а мужественность и благородство змея отражается в звучании виолончели. Образ старухи-матери, голова которой всегда покрыта темным платком, визуально плоский и воплощен (как и сопровождающая музыка) в мрачных тонах. Так визуально и аудиально противопоставляются образы «света» и «тьмы», составляя амбивалентную смысловую структуру художественной формы фильма. Но нельзя сказать, что противопоставленные образы получают однозначную оценочную трактовку: их внутренний мир тревожен. И изображение, выполненное на целлулоиде, дает эффект своего рода неопределенности художественного пространства анимационного фильма, создает эффект неустойчивости, что вторит, в свою очередь, тревожности сюжета.

Несмотря на сюжетную основу, отсылающий к фольклорным мотивам и предполагающий соответствующие визуальные образы, художественное пространство фильма многослойно и полисеманлично, оно наполнено множественными отсылками к знаковым художественным произведениям мировой культуры. Так, изобразительные характеристики персонажей близки стилистике

русского лубка. В то же время, пространство зимней деревни вызывает аллюзии с жанровыми картинами Питера Брейгеля («Охотники на снегу»), а сцена возвращения дочери к матери по композиции ассоциируется с картиной Рембрандта ван Рейна «Возвращение блудного сына» (заметим, что отсылки к этим же произведениям живописи использовались как элементы интертекста в фильмах А.А. Тарковского «Зеркало» и «Солярис»). Кадры со спящей обнаженной девушкой также вызывают в памяти произведения западноевропейской живописи, прежде всего картины Гюстава Курбе («Обнаженная спящая»). Кадр, в котором крылатый Змей нежно обнимает любимую, напоминает картины Марка Шагала («Розовые любовники», «Сон в летнюю ночь» и др.). Пространство же, где обитает змей, по изобразительной стилистике близко импрессионистской живописи, а по композиции напоминает панораму Версальского парка. Финал картины, в котором девушка превращает своих детей в раков, а сама оборачивается птицей и улетает, дополняется экзотическим звуком варгана и русским фольклорным женским сольным пением, что возвращает к мифологически-фольклорной сюжетной основе фильма.

В 2009 году вышел фильм В.А. Ольшванга «Со веча дождик», который имел большой зрительский резонанс на анимационном суздальском фестивале. Название картины отсылает к одноименной народной песне, которая звучит на финальных титрах в исполнении мальчика. Но история в картине противоположна истории, которая разворачивается в песне, где брат укачивает сестру. В фильме же, сюжет которого инспирирован сказкой А.Н. Толстого «Русалка», страдающим персонажем, своего рода жертвой любви становится старый дед. Однажды, поймав в сети вместе с рыбой маленькую русалку, он постепенно привязывается к ней сначала заботливо-отеческим, а затем вполне мужским чувством. Здесь стоит напомнить о толковании образа русалки, данное К.Г. Юнгом в работе «Об архетипах коллективного бессознательного»: «Русалки представляют собой инстинктивную первую ступень этого колдовского женского существа, которое мы называем Анимой. <...> Эти фигуры являются проекциями чувственных влечений

и предосудительных фантазий... Дразнящее женское существо появляется у нас на пути в различных превращениях и одеяниях, разыгрывает, вызывает блаженные и пагубные заблуждения, депрессии, экстазы, неуправляемые эффекты и т.д.»¹⁷⁷.

Словно замороженный (недаром К.Г. Юнг подчеркивает, что русалки «зачаровывают»), дед с озабоченным и виноватым видом, тяжело вздыхая, но делает все, что заблагорассудится постепенно взрослеющей и становящейся все более капризной русалке. На вырученные за проданного на рынке барашка деньги он покупает ей леденцы. После продажи любимого коня у русалки появляются украшения. А умный кот (персонаж с почти человеческим лицом), старый и верный друг деда, после того как вцепился в хвост незваной гостье, и вовсе лишился жизни... (Стоит сказать, что в сказке А.Н. Толстого от дома деда отлучены и внуки, но в фильм эта линия сюжета не вошла). Нет в этой истории радости, не может быть счастливого продолжения неподлинной, привороженной любви, эта история обречена на трагический исход – недаром сам режиссер видит внутреннюю связь фабулы своего фильма с темой рока в древнегреческой трагедии, в которой неизбежно «кто-то должен умереть»¹⁷⁸. В этой обречённости и происходит внутреннее сближение образа деда с образом девочки-младенца из народной песни, давшей название фильму. В итоге зрителя ждет трагический финал, когда русалка, нежно и бережно прижимаемая к груди дедом, неожиданно вгрызается своими хищными зубами прямо в его сердце. Действо происходит словно в сумерках, тогда как пространство, где на Троицу идут молодые девушки, наполнено светом. И опять можно заметить, что при всей амбивалентности, противопоставленности добра и зла в этой истории, невозможно не сочувствовать каждому из персонажей, - трагизм истории в том, что в ней все персонажи любят и хотят, чтобы их любили, но каждый по-своему.

¹⁷⁷ Юнг К.Г. Об архетипах коллективного бессознательного // Архетип и символ. М.: Ренессанс, СП «ИВО-Сид», 1991. С. 114-115.

¹⁷⁸ Терещенко М. Валентин Ольшванг: «Трагедия – это когда выход один – смерть». Интервью с В.А. Ольшвангом // Синематека. 11.02.2011. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/143957> (дата обращения 19.08.2023).

После значительного перерыва В.А. Ольшванг представляет анимационный фильм «Ваша дама» часть 1 (2022 г.). Данная работа режиссера является экранизацией (авторским прочтением) повести А.С. Пушкина «Пиковая дама». Красивый атмосферный анимационный фильм, снятый в черно-белом монохроме с присущей режиссеру живописной шероховатостью в обработке кадров. В картине тонко переданы нюансы характеров персонажей. Каждый кадр словно дышит и живет, зритель погружается в особую атмосферу фильма, где сложные образы заполняют собой пространство. Изображение органично переплетается с музыкальным сопровождением фильма¹⁷⁹, выстраиваясь в единое органичное произведение. Фильм снят в традиционной манере режиссера, которой сопутствует привычная автору технология обработки материала (карандаш по кальке с последующей обработкой кадров на компьютере), прерывистость и шероховатость изобразительного ряда, «призрачность» штриха, эффект возникновения света из глубины кадра. Каждый кадр был нарисован вручную на кальке небольшого размера (такой размер кальки в анимации называется 14 поле). Калька была выбрана для того, чтобы добиться эффекта «дымки», чтобы создавалось впечатление, что каждый кадр наполнен плотным осязаемым воздухом.

Отдельного упоминания заслуживают фона, снятые по принципу «тотальной анимации». Сложнейшие рисованные сцены, например, переход из одного помещения в другое, поднятие по лестнице, заснеженная улица, - все это пронизано особой атмосферой и предназначено для того, чтобы показать переход героя. Через движущийся фон (поднятие по лестнице, проход сквозь анфиладу и потом обратно), автор передает путь героя, движимого своим желанием. Весь его путь передается через панорамы. Образ пути – это желание, которое затягивает героя. Все время этот дом его влечет, и дом этот в результате приведет героя к гибели. Герою кажется, что можно получить все и сразу, но его ждет разочарование. «Это шутка...», говорит старуха перед смертью. Режиссеру и художнику удалось в

¹⁷⁹ В фильме «Ваша дама» Часть 1. Звучит музыка Карла Филиппа Эмануэля Баха и Кристофа Виллибарда Глюка.

полной мере передать дух произведения. И в фильме также присутствует тот самый свет, который есть в каждой картине режиссера. Он исходит от лампад перед иконами, от свечей, появляется в дверном проёме.

Можно обобщить, что в ярком и самобытном анимационном творчестве В.А. Ольшванга отражается многогранный мир автора, представленный воплощенными на экране образами, порожденными внутренними психологическими мотивами (травматические образы детства, образы трагической любви), архетипами коллективного бессознательного, а также многочисленными интертекстуальными связями (разнообразные культурные коды и символы, визуальные и звуковые ассоциации). При этом творчество В.А. Ольшванга, базирующееся на традиционных технологиях производства фильма, продолжает и развивает принципы отечественной школы анимации. В этом отношении В.А. Ольшванг может быть назван последователем школы Ю.Б. Норштейна, который очень образно высказал свое отношение к нарастающей тенденции применения компьютерных технологий в анимации: «Я не люблю компьютерное изображение – оно слишком чистое, слишком дистиллированное... в нем не хватает примесей солей, микроорганизмов, необходимых человеку, чтобы у него возникла сопротивляемость к болезням. Мы «пьем» с экрана дистиллированную воду вместо того, чтобы пить воду живую»¹⁸⁰. В этой связи несомненным является то, что каждый фильм В.А. Ольшванга вызывает неоднозначную и весьма разнообразную, но всегда «живую» реакцию зрителей. На основании анализа характеристик создаваемых (множественных) визуальных пространств фильмов, в которые вовлекается зрительское восприятие, и приверженность автора к линейно развивающемуся сюжетному повествованию, художественные формы фильмов В.А. Ольшванга можно отнести к (поли)пространственно-нарративному типу.

¹⁸⁰ Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, «Искусство кино», 2005. С.105.

3.4. Экспериментальный подход в создании анимационного фильма

Если логически продолжить линию «Ю.Б. Норштейн – В.А. Ольшванг», то в качестве следующего звена в цепи преемственности творческих принципов Ю.Б. Норштейна следовало бы назвать имя Д.А. Геллера – одного из ярких режиссеров современного российского анимационного кино, фильмы которого удостоены множества высоких кинематографических наград. Как уже было отмечено, Ю.Б. Норштейн, принципиально отвергающий компьютерные технологии, выполняет кропотливую и высокохудожественную работу, используя сложные технологические решения в рамках технологии рисованной перекладки. Он изобретает различные приспособления и способы передачи изображения на экран, например, пыльное стекло и пр. В.А. Ольшванг, будучи последователем и учеником Ю.Б. Норштейна, продолжает его традицию, находя новые способы съемки, экспериментирует с материалами и технологиями, осторожно применяя в своей работе возможности компьютера. Д.А. Геллер же активно использует в создании своих работ современные достижения компьютерной анимации, причем не только как вспомогательный инструментарий, но и в качестве метода решения визуального пространства фильма, например, в случае необходимости создания акцентных визуальных эффектов, а иногда даже использует «конструктивистский» прием демонстрации на экране «сырой» монтажной линейки фильма.

Д.А. Геллер смело оперирует современными технологическими достижениями компьютерной анимации, гармонично создавая свои авторские миры. В его фильмах компьютерная составляющая подана органично и естественно, хотя Ю.Б. Норштейн замечал, что Д.А. Геллер не дает зрителю «отметин пространства», что слишком много времени тратит на компьютерные эффекты. В целом, можно заметить, что Д.А. Геллер отошел дальше от принципов «рукотворной» анимации, исповедуемых Ю.Б. Норштейном, однако сохранил творческую преемственность в общих эстетических принципах создания анимационного фильма, и в этом отношении подход Д.А. Геллера можно назвать эклектическим. Однако понятие «эклектичность» в случае творчества Д.А. Геллера не несет в себе отрицательной

эстетической коннотации. Можно согласиться с пониманием этого явления Е.В. Трапезниковой, которая писала об эклектизме, который используется как «выразительный прием, позволяющий поместить в одно пространство разностилевые элементы, что дает возможность наделить его дополнительными смыслами и значениями»¹⁸¹.

Линия преемственности прослеживается и в отношении смысловой составляющей фильмов Д.А. Геллера. Темы, поднимаемые Ю.Б. Норштейном в своем творчестве, - высокодуховные, философские, и потому тонко организованные в художественной форме. В их основе лежат авторские литературные произведения («Шинель», не окончена), «Ежик в тумане» (1975 г.), фольклор «Лиса и заяц» (1973 г.), «Цапля и журавль» (1974 г.), собственные сюжетно-драматургические разработки «Сказка сказок» (1979 г.). В.А. Ольшванг в своем творчестве затрагивает глубинные пласты человеческой души, темы бессознательного, страхов, неудовлетворенности, тревоги. Д.А. Геллер, также обращаясь в своем творчестве к глубоким философским и даже религиозным темам, создает целые миры, в которых живут его персонажи. Миры фильмов Д.А. Геллера фантазийно-мистические, словно «приоткрывающие завесу иной реальности», доступной если не для видения, то для чувствования режиссера. Основу этих миров составляют ассоциации на тему литературных образов, которые режиссер авторски преображает, наделяя художественное пространство особыми смыслами.

3.4.1. Смысловая многослойность художественных пространств в формальной структуре фильмов Дмитрия Геллера

Смысловое поле в фильмах Д.А. Геллера многослойно и таинственно, оно погружает зрителя в таинственную внутреннюю жизнь души человека. Анализируя картины режиссера в исторической перспективе, можно отметить тенденцию к

¹⁸¹ Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985 – 2014): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Трапезникова Елена Владимировна. – М.: ВГИК, 2015. С. 17.

укрупнению тем и образов его фильмов от первых его работ к последующим. Пространство разных фильмов режиссера отличаются. Для каждого своего фильма режиссер заново создает особый, новый язык, придумывает свои изобразительные и выразительные средства. В итоге каждая его лента представляет собой отдельный художественный мир.

В фильме «Привет из Кисловодска», снятом режиссером в 2001 году, воссоздается ретро-атмосфера некоего курортного местечка ушедшей эпохи, к ней отсылают титры, написанные шрифтом, характерным для 1930-х – 1950-х гг., и песня в исполнении К.И. Шульженко. Два временных пласта смыслового поля фильма представлены «современной» историей любви, которая разворачивается на протяжении фильма, и воспоминаниями о прошлом. Каждый пласт (хронотоп) выполнен в своеобразном образном решении. Нарисованные несколькими легкими штрихами главные герои эфемерны и призрачны, это то ли люди, то ли маски. В их истории умышленно нет ни намека на бытописание, жизненность, правдоподобие, - только романтические, но обреченные на расставания встречи, платформа вокзала - как символ неизбежной разлуки.

Оригинально (образно-символично) решено временное пространство картины, его ритмическая структура: с неумолимой быстротой пролетающее на курорте время отмеряется мелькающими вешалками с очередным платьем героини и фигурами героев, превращающихся при быстро движущемся солнце в песочные часы. Время в художественном пространстве картины – летучее, ускользающее «сквозь пальцы», что создает эффект обреченности отношений героев и позволяет зрителю наполнить увиденную на экране историю собственными ассоциациями.

Второй пласт смыслового поля фильма (образы прошлого) решен ретро-фотографиями, положенными на трехмерные модели. Технологическое решение фильма работает на контрасте: плотные и насыщенные по цвету образы из прошлого фактурны, словно «утяжелены» наслоением воспоминаний, а образы из первого пласта (истории любви) – эфемерны и легки, как бы не оформлены, история героев пока только как бы пишется, при этом образы прошлого словно

«прорастают» сквозь них и их историю любви. Таким образом, оба временных пласта намеренно решены автором разными способами подачи на экране, но сведены в единое визуальное пространство: здесь соединены и технология рисованной анимации, и компьютерная перекладка и пр., причем, благодаря тонкому художественному чутью и мастерству режиссера, они создают целостный художественный образ, который в то же время можно назвать эклектичным.

Совершенно удивительным светом наполнена картина Д.А. Геллера «Маленькая ночная симфония» (2003 г.), где с помощью современных технологических эффектов автор создает светящееся пространство сцены, на которой происходит действие. При создании фильма режиссер вдохновлялся произведениями любимого им немецкого писателя-романтика Э.Т.А. Гофмана, в частности, его знаменитым романом «Житейские воззрения кота Мурра»¹⁸²: на экране присутствуют и удивительные существа с подмоштов, и разумный кот со своей тайной жизнью. В пространстве фильма воплощено знаменитое гофмановское двоимирие, как характерная черта романтизма, отмеченная в российском литературоведении именно в связи с литературным стилем, композиционным строением и внутренней амбивалентной семантикой новелл Э.Т.А. Гофмана. Так, еще в конце XIX века В.С. Соловьев в предисловии к изданию собственного перевода произведений Э.Т.А. Гофмана писал (не употребляя, правда, термина «двоимирие», введенного позднее В.М. Жирмунским¹⁸³) о «двойной жизни», которой живут персонажи рассказов немецкого писателя, пребывая то в реальном, то в фантастическом мире.

Композиция романа Э.Т.А. Гофмана «Житейские воззрения кота Мурра» также основана на принципах двуплановости, противопоставления сказочного мира и мира действительности. Совмещение двух идейно-сюжетных планов заключается в перемежении автобиографического описания кота и отрывками из жизнеописания композитора. Образная система картины Д.А. Геллера

¹⁸² Гофман Э. Т. А. Житейские воззрения кота Мурра. М.: Время, 2018.

¹⁸³ Жирмунский В.М. Вопросы теории литературы. Статьи 1916-1926 годов. Л.: Academia, 1928. С.199.

поддерживает эту черту при расстановке персонажей своего фильма он противопоставляет поэтический мир, мир фантазии и мир обыденности.

Интересным представляется технологическое решение фильма, когда уже на вступительных титрах режиссер как бы приоткрывает двери в свою «творческую лабораторию», демонстрируя компьютерные программы, в которых создавался проект. В этом приеме можно усмотреть и идею постмодернистской иронической игры со зрителем, и отсылку к принципам конструктивистской эстетики. Однако при просмотре фильма нет впечатления, что он полностью выполнен с помощью компьютерных технологий. Наоборот, фильм живет и дышит, словно нарисован вручную, в сложном ключе, с включением множества изобразительных материалов, - виртуозное комбинирование анимационных технологий помогло режиссеру собрать художественный образ в единое целое, создав зыбкий, но убедительный мир сновидений.

Режиссеру удалось с помощью световых эффектов, звука и изображения передать мистическое очарование произведения Э.Т.А. Гофмана, механику, кукольность, загадочность гофмановских персонажей. Игра света и тени выстроена режиссером настолько выразительно, что происходящее на экране завораживает зрителя. Особый эффект достигается также за счет моделирования художественного пространства картины театральной сценой и театральным освещением, отделяющего, таким образом, ирреальное (мир фантазии-сновидения кота, в который он погружается, когда остается один) от основного действия фильма (мир реальности, в котором существуют кот и хозяин), ибо сценическое пространство, словами Ю.М. Лотмана, «отличается высокой знаковой насыщенностью»¹⁸⁴.

Режиссер как бы приоткрывает завесу, которая разделяет мир реальный и мир фантастический. Границей между этими мирами служит драматургический момент ухода и возвращения хозяина кота. Хозяин олицетворяет собой реальный мир,

¹⁸⁴ Лотман Ю.М. Семиотика сцены. // Театр. 1980. №1. С. 92.

плотный, шероховатый, монохромный. Мир фантазии, который разворачивается перед котом и даже при его участии, решен иначе: он производит сказочное, впечатление, этот мир предстает в ярких цветах, характерных для воображаемого пространства. Окно, в которое кот смотрит вслед уходящему хозяину, превращается в театральные подмости. Диковинные персонажи начинают репетировать свой загадочный спектакль. Они двигаются по сцене как куклы и создается впечатление, что ими управляет невидимый кукловод. Оба мира объединяет сквозная микро-деталь: пуговица с пиджака человека. С этой пуговицей кот сначала играет в на фоне идущего представления, а затем отрывает вторую пуговицу при возвращении своего хозяина, таким образом, давая зрителю надежду на продолжение сказочных историй.

Фильм «Признание в любви», снятый Д.А. Геллером в 2006 г. и посвященный выдающемуся испанскому кинорежиссеру Луису Бунюэлю, решен другими изобразительными и выразительными средствами. Здесь, как и в «Маленькой ночной симфонии», использовано репризное композиционное обрамление: взрослый прихрамывающий мужчина, в котором мы узнаем Бунюэля-режиссера, покидает зал. Изображение героя выполнено близко к реалистичному. А внутри этой своеобразной рамки разворачивается история о том, благодаря чему Бунюэль стал великим творцом. Ответ Д.А. Геллер ищет, в первую очередь, в детстве своего героя, - на экране визуализируются несколько эпизодов из жизни Бунюэля-ребенка: образы выполнены словно наивный детский карандашный рисунок. В целом, в картине можно выделить несколько групп персонажей: Бунюэль и его мать, проходные персонажи (местные жители), образы неодушевленных предметов. Причем образы предметов столь же важны, как и образы героев, - например, подаренной Луису-мальчику мамой волшебный фонарь, который производит различные изображения, и среди них оказываются кадры будущих картин Бунюэля (будущее, которое, опережая время, приходит в настоящее); увлекающий за собой воздушный шарик; многократно показанный пейзаж за окном. В качестве символа, который играет ключевую роль в пространстве фильма, показан Волшебный

фонарь, приобретающий характеристики живого существа, так как мальчик везде ходит с ним, привязанным на веревочке как собака на поводке. (<...>) «Муравей, поселившийся в фонаре, становится словно его «душой», и когда фонарь разбивается, красное, проступающее в его трещинах»¹⁸⁵, пятно напоминает кровь.

При анализе образного решения главного героя обращают на себя внимание его огромные глаза, причем в профиль они изображены как при анфасном положении, что подчеркивает значение глаз как главного органа чувств героя. В эпизодах фильма показана, скорее, жизнь души мальчика, а не его бытовая история. Темпоритм существования героя на экране неровный: он то надолго замирает, поглощенный событиями во внутреннем плане своей жизни, то часами занимается с волшебным фонарем. Интересен кадр, когда мальчик «зависает» за столом с вилкой в одной руке и куском хлеба в другой, но при этом показано, как он быстро двигается, когда видит таинственный воздушный шарик, увлекающий его за собой, – такова творческая натура ребенка-Бунюэля, а события, разворачивающиеся вокруг волшебного фонаря, начинают его превращение в будущего великого режиссера. Замыкая условную рамку, в финале фильма пожилой человек (образ из первых кадров картины), сняв ботинки, босиком удаляется по траве в места своего детства. Это реалистично выполненное изображение сменяется анимационным, таким образом совмещаются три времени, а фильмы, которые показаны на экране, остаются в вечности. В последнем кадре показан оставленный в траве ботинок, в котором символически оказалось свитое птичье гнездо с уже отложенными яйцами.

Синтетичен выбор технологий и художественного решения, которые продиктованы продиктован особым авторским видением: это рисованные вручную персонажи, компьютерная перекладка, постобработка изображения, – все это позволяет, следуя задаче режиссера, погрузить зрителей в парадоксальный и утонченный мир фантазии художника.

¹⁸⁵ Зайцев А.Я. — Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 - 64.

Особенной картиной в творчестве Д.А. Геллера является фильм «Мальчик» – философская история о перерождении живого существа, который режиссер снял в 2008 году по мотивам «Холстомера» Л.Н. Толстого. При этом на экране воплощается принципиально другая история, которая разворачивается в фантастическом мире лошадей, напоминающих разумных лошадей-гуинггмов из «Путешествия Гулливера» Дж. Свифта. Кроме того, в картине присутствуют огромные деревья, которые кажутся разумными существами. Вообще, символ дерева (что видно и по другим работам режиссера) играет в художественном пространстве фильма ключевую роль. Разумное гигантское дерево, образ, стоящий в картине особняком, сначала ведет молчаливый диалог с главным героем, а затем следует за ним, падая с обрыва, спасая его, не давая утонуть. Образ дерева символизирует жизнь, плодородие, возрождение. Дерево с тянущимися вверх ветвями и подземными корнями обозначает связь земли и неба, прошлого и будущего. Дерево в «Мальчике» – и персонаж, и образ-символ. В картине появляется такое дерево, у которого ветви (или корни?) тянутся в обе стороны, обозначая относительность жизни, рождения и смерти, возможность повернуть время вспять. Недаром это дерево вынесено в финальный титр и его изображение дано под названием картины.

Другие библейские образы-символы – гигантская рыба, глубокое море с черной водой (напомним, что согласно теории К.Г. Юнга, вода, море – чаще всего встречающийся символ бессознательного¹⁸⁶), высокие обрывы, невероятные просторы, - отсылают к картинам старых мастеров, придают фильму космический масштаб. Этому впечатлению способствует и то, что камера по преимуществу наблюдает за героем издалека, в особых ракурсах, что позволяет перевести частную историю в более масштабную и значительную. В образную систему картины «входят, кроме главного героя, и другие персонажи – появившиеся в начале фильма

¹⁸⁶ Юнг К.Г. Об архетипах коллективного бессознательного // Архетип и символ. М.: Ренессанс, СП «ИВО-Сид», 1991. С. 109.

две лошади, спасшие главного героя из воды; птица на льдине и морское, напоминающее библейское, животное как символ «большого мира»¹⁸⁷.

Изображение красного яблока в фильме символизирует мечту главного героя, манящей его к себе на протяжении всей картины». Образ яблока многозначен: это и «молодильное яблочко», и символ плодородия, и запретный плод, - яблоко словно совмещает в себе все эти значения: характерно, что именно после того, как в рассказе героя возникло яблоко, спасшая его из воды пара лошадей снова сбрасывает его в море. В фильме также присутствуют образы, похожие на символические картины. Например, когда главный герой находится в чреве огромной рыбы, он видит табун лошадей, идущих в одну сторону, хотя при этом одна лошадь в этом течении движется навстречу другой, данная пара лошадей отличается цветом, может обозначать и героя, и того, кто зовет его, на чей голос он устремляется, благодаря чему старый конь символически воплощается в жеребенка.

Визуальное пространство фильма выстроено таким образом, что черно-белые картины сменяются цветными, а огонь, листья дерева и яблоко, призванные привлечь особое внимание зрителя, выступают в качестве контрастных символических элементов. По этой же причине отделены по цвету сцены на плоту. Главные персонажи совмещают черты людей и животных, они существуют как бы в двух плоскостях. Название картины «Мальчик» также символично, ибо может обозначать как вновь рожденное существо, так и кличку коня. Картина приобретает знаковость притчи. Технологическое воплощение фильма уже традиционное для автора: это перекладка, а такие эффекты как огонь, вода, туман, снег, придающие определенные состояния в нужные моменты, выполнены с использованием компьютерных программ.

Фильм «Я видел, как мыши кота хоронили» снят Д.А. Геллером в 2011 году совместно с молодыми китайскими художниками-аниматорами. Визуальное

¹⁸⁷ Зайцев А.Я. — Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 - 64.

пространство картины сходно с акварельной живописью, на экране создан завораживающий, сказочный таинственный мир, в который погружается зритель. Повествование ведется от имени маленького любопытного мышонка, который является одновременно и наблюдателем, и участником происходящих событий. Мышонок противопоставлен в образном решении другим мышам, которые выглядят не очень привлекательно: у них большие рты, маленькие, практически невидные уши и носы, похожие на клювы.

Следующий фильм Д.А. Геллера, «Мужчина встречает женщину», который был создан в 2014 году, удивил и шокировал зрителей сюжетной линией. В одном из интервью режиссер признался, что вдохновлялся визуальной эстетикой фильмов-нуар, а сюжетная линия была инспирирована городским романсом «Задумал я, братишечки, жениться»¹⁸⁸. В фильме показан главный герой, начиная с детского периода, когда его увлекали модели самолетов и аттракционы, до взросления и встречи с героиней (женщиной-инвалидом, с деревянным протезом вместо ноги), впоследствии ставшей его женой. Самолет является сквозным образом фильма, в финале он появится как реальный объект. В визуальном решении образов главных героев видна характерная особенность: в их лицах постоянно присутствует асимметричность, искажение, и такое же ощущение неправильности, тревоги вызывают движения персонажей, нарочито неловкие, и мир вокруг – тоже негармоничный, неуютный. Черно-белое цветовое и контрастное световое решения, отсылающие к фильмам-нуар, снимают «физиологичность» истории и придают большую отстраненность авторскому высказыванию. Общим фоном присутствует тема инвалидности: физической, душевной, она, буквально пронизывает этот тяжелый фильм, где финал представлен «вывернутым наизнанку» хэппи-эндом...

Фильм Д.А. Геллера «Хозяйка медной горы», который режиссер снял в 2019 году, является историей о человеческих страстях, алчности и искушении. По

¹⁸⁸ Встреча с Дмитрием Геллером в Еврейском музее и центре толерантности (2018 г.). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://youtu.be/C23v81NKHfY> (дата обращения 06.08.2023).

сюжету картины действие разворачивается на Урале, «где образовалась особая горнозаводская культура, сформированная вокруг шахт и заводов, где добывали и обрабатывали огромные запасы драгоценных камней, руд, металлов»¹⁸⁹. Здесь, как и в любой культуре есть свои Боги. Хозяйка Медной Горы представлена божеством, которое управляет подземными сокровищами и является хранителем тайн и секретов горных профессий, и как каждый Бог требует своих жертвоприношений.

В фильме вновь представлены два пласта, составляющий художественное пространство картины: мир реальности и мир духов, при изображении которых Д.А. Геллер опирается на особенности культурной традиции уральского региона. Демонстрируя реальный мир, режиссер показывает мрачное, зловещее пространство металлургического завода, где работает главная героиня. Она крановщица. Мир духов представлен самой Хозяйкой Медной горы и своеобразным свечением, а также смутными образами. Дерево, которое занимает одно из центральных мест в картине, «расположено под землей, у его основания, у самых корней представлены в виде свечения энергии нижнего мира. Режиссер упоминал, что «при создании фильма представлял землю как живой организм, в жилах которого текут изумруды и прочие драгоценные камни. Вся земля, как полагает Д.А. Геллер, пронизана корнями и питательной системой. По корням-трубам дерева, словно по гигантским венам, текут минералы, при этом корни в земле представляют собой обратную, зеркальную часть дерева, такую же большую и ветвистую, как его крона. Кроме того, с данным образом символично рифмуется схематичное изображение на плоскости разветвленных шахт, где добывают минералы: оно напоминает рисунок древесных корней»¹⁹⁰.

¹⁸⁹ Подробнее см.: Зайцев А.Я. Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка Медной горы» // Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности. Материалы Международной молодежной научно-практической конференции 12-14 марта 2020 г. М.: ВГИК, 2020. С. 401-406.

¹⁹⁰ Там же.

Образ малахита, недорогого камня, который является поделочным¹⁹¹, заменяется Д.А. Геллером образом изумруда, камня Люцифера¹⁹², драгоценного камня, который и в христианской, и в языческой традиции соотносится с сакральным миром. В древнеегипетской мифологии изумруд считался камнем богини Исиды, «зеленой богини». По легенде, Чаша Грааля и скрижаль Гермеса Трисмегиста были выполнены из изумруда. Таким образом, изумруд, являющийся «камнем богов», символически более близок Хозяйке Медной горы, которая является мифическим существом, богиней, описанной в сказке у П.П. Бажова¹⁹³, и его функцию охарактеризовал Е.В. Крель: «Малахит своим зеленым цветом характеризует Хозяйку как персонажа, несущего смерть»¹⁹⁴. Сам образ Хозяйки был взят из материалов пермской скульптуры из образа скифских богов. Также стоит заметить, что на родине режиссера, в Свердловской области, находится одно из самых крупных в мире месторождений изумрудов. Однако в концепции фильма этот драгоценный камень, изъятый из земли, никому не приносит счастья.

Энергии мира духов проявляются в зеленом свечении – не только драгоценного изумруда, но и глаза крановщицы, когда она идет «по следу камня»; пульсирующие зеленые отсветы дает портрет П.П. Бажова, висящий на стене в кабинете следователя, в момент звонка доктора, который сообщает о таинственном происшествии, подтверждающем проницаемость реального мира для мира духов. Семантика этого двоимирия переплетается в рамках сюжета и расширяется в культурных отсылках автора. Например, после того, как крановщица посмотрела в кинотеатре фильм «Каменный цветок» (1946 г.) реж. А.Л. Птушко, и провела параллель между Данилой-мастером и исчезнувшим геологом, она приходит к

¹⁹¹ П.П. Бажов в произведении «Малахитовая шкатулка» отмечал, что из-за структуры малахита почти невозможно сделать так, чтобы совпадал узор каменного рисунка, а без него изделие не выглядит целостным.

¹⁹² «Светоносец» и искуситель Люцифер изначально владел большим изумрудом. См.: Гендель М. Лекции о христианстве розенкрейцеров / Пер. с англ. Егоров В.В. М.: Литап, 1999. С. 222.

¹⁹³ Бажов П.П. Уральские сказы. Медной горы хозяйка. Библиотека мировой литературы для детей (том 25). М.: Детская литература 1982. С. 510.

¹⁹⁴ Крель Е.В. Художественный образ Медной горы Хозяйки в сказах П.П. Бажова. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elar.ufr.ru/bitstream/10995/60619/1/initium_2018_021.pdf (дата обращения 09.04.2023). С.133.

убеждению, что и ее возлюбленного, обольстив, заманила в недра своего царства Хозяйка Медной горы. Героиня отправляется по следам погибшего геолога, при этом пластика ее движений вызывает впечатление, будто ею управляет некая сила, призывая ее увидеть в воде изумруд в форме гроба, а внутри него, подобно царевне из известной сказки, своего возлюбленного. Над женщиной берет власть сила мира духов, и оказавшись в точке соприкосновения двух миров, главная героиня теряет разум.

Резюмируя, следует отметить основополагающий принцип, положенный в основу создаваемых Д.А. Геллером анимационных фильмов: выделение внутри создаваемого художественного пространства картины отдельных смысловых пластов, воплощаемых в визуальном хронотопе различными технологическими способами, что дает художественно органичный результат. Д.А. Геллер работает со сложным материалом – как в изобразительном, так и в смысловом отношении: он пытается приподнять призрачную завесу, которая отделяет мир бытия от мира грез и фантазий. В целом, можно констатировать, что художественные формы фильмов Д.А. Геллера, при всем их стилистическом разнообразии, развивают на новом этапе, с активным применением компьютерных технологий, тип (поли)пространственно-нарративной формы.

3.4.2. Синергетическая анимация Александра Свирского

А.А. Свирский выделяется среди плеяды современных режиссеров анимации своим экспериментаторским подходом, постоянным поиском нового слова в киноязыке, что проявляется, в частности, в интеграции визуального и звукового пространств в целостный художественный образ по типу ассоциативного потока. В этом отношении вполне обоснованно утверждать о синестетической природе творчества А.А. Свирского: его анимационные работы в оригинальной аудиовизуальной форме воплощают идеи С.М. Эйзенштейна, получившие в его теоретических трудах характерные «синестетические» определения:

«хромофонный монтаж»¹⁹⁵, «линия движения цвета сквозь фильм»; «цветовые лейтмотивы»¹⁹⁶ и пр.

А.А. Свирский является одним из немногих режиссеров современного анимационного кино, разрабатывающих новые подходы к художественным формам анимационного искусства. Темы, поднимаемые автором, вызывают отклик людей во всем мире, о чем говорит интерес к творчеству режиссера на международных анимационных фестивалях: авангардный радикализм режиссера завоевал поклонников по всему миру. В своем творчестве А.А. Свирский использует возможности современных технологий, мастерски владеет арсеналом компьютерных программ, причем технологическая сторона его работ не самодовлеет, а служит гармоничной составляющей художественной формы его фильмов. Александр Свирский является художником, обладающим своеобразным взглядом на природу анимации. В свою очередь, и его произведения заставляют зрителей взглянуть на анимацию под другим углом, в другой плоскости. Режиссеру удается передать через экран эффект звукоцветовой синестезии, в котором изображение и звук сливаются, образуя причудливый узор, при этом графический рисунок воспринимается как звуковая линия, а изображение можно представить музыкой. Однако в отношении творчества А.А. Свирского можно говорить не только о синестетике как принципе внутреннего представления и воссоздания художественного образа, но и о синергетическом принципе развития и восприятия художественной формы фильма. В результате синергетического эффекта формируется уникальный самоорганизующийся анимационный образ.

Здесь стоит несколько конкретизировать специфику синергетического (методологического и интерпретационного) подхода в исследовании художественной формы кинопроизведения. Как известно, синергетика возникла в контексте развития точных естественных наук (термодинамики), однако, судя по

¹⁹⁵ Эйзенштейн С.М. Вертикальный монтаж // Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6 тт. Т.2. М.: Искусство, 1964. С. 189-266. С. 199.

¹⁹⁶ Эйзенштейн С.М. Цветовое кино // Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6 тт. Т.3. М.: Искусство, 1964. С.579-588.

все большему количеству искусствоведческих публикаций, в которых фигурирует это понятие, оно все более «гуманизируется». Применение методологического и терминологического аппарата синергетики обнаруживает свою плодотворность в процессе исследований различных феноменов гуманитарной культуры и, в частности, разных видов искусства. Все чаще синергетический подход применяется в анализе художественного творчества¹⁹⁷. Если синестетический подход позволяет анализировать и интерпретировать художественный образ в многообразии взаимосвязей (в том числе аллюзийных, ассоциативных, интертекстуальных) составляющих его элементов, находя тонкие нюансы семантических соответствий и взаимовлияний, то синергетика предполагает «живую связь» всех элементов системы художественной формы, их становление и эволюционное развитие в нестабильном динамичном пространстве. Синергетический подход предполагает восприятие определенного вида искусства как открытой системы, потенциально несущей в себе разные формы организации. В свою очередь, с понятием открытой системы тесно связан один из основополагающих терминов синергетики - понятие творческого (динамического) хаоса, расширяющего поле ассоциаций, живую динамику созидательных и разрушительных действий – что в определенном искусствоведческом ракурсе характерно для творчества А.А. Свирского.

Фильм А.А. Свирского «Мирс Пирс» (2009 г.), ироничный и динамичный, напоминающий абсурдистские произведения Д.И. Хармса, в момент своего появления никого не оставил равнодушным. Это фильм, насыщенный образами, с четкой графикой, великолепным озвучанием, при котором изображение и звук монтировались контрапунктически, похожий на клип, со стремительно разворачивающимся действием, уплотняющимся по мере развития сюжета и музыкального ритма. Клиповая нарезка сцен, ускорение темпа, а затем паузы,

¹⁹⁷ См.: Евин И.А. Синергетика искусства. М., 1993; Каган М.С. Эстетика и синергетика. // Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Вып.1. СПб., Санкт-Петербургское философское общество, 1999. Материалы конференции. С.40-42; Коляденко Н.П. Синергетический подход в интерпретации музыкальных текстов // Вестник музыкальной науки. 2018. №2 (20). С.12-19.

периодическое «пропадание» звука, сочетание разнообразных элементов музыкального ряда – все это делает фильм оригинальным и самобытным. За сюжетом практически невозможно уследить и вербализировать, настолько он абсурдный, при этом, учитывая весьма немалый хронометраж, фильм на всем протяжении действия удерживает внимание зрителя. В 2009 году это был фильм-прорыв, очень непохожий на то, к чему привыкли постоянные посетители фестивальных показов.

Картина «Чепурнас» (2013 г.), как это представляется по прошествии времени, был своего рода «пробой пера» перед следующей работой режиссера – «Муравьиные песни». А.А. Свирский мастерски моделирует изобразительное решение пространства кадра. При том, что вся форма фильма воспринимается как единый образ, ассоциативный поток, в который можно погрузиться как в медитацию, каждую сцену, каждый кадр-образ хочется рассмотреть более внимательно.

В 2014 году А.А. Свирский представил на суд зрителей фильм «Муравьиные песни», в визуальном пространстве которого в полной мере прослеживается стиль автора в его самых ярких признаках: коллажности изображения, ограниченном выборе цвета, эффектах шероховатости на экране, четкой графике рисунка. По структуре фильм можно разделить на две части. Первая из них, построенная на сочетании легкого ритма музыки с изначально плавными линиями визуального ряда, в процессе развития переходит в «резаное», дробное изображение, увлекающая зрителя в магический калейдоскоп экранного действия. Муравьи – главные герои этой части картины – порой воспринимаются как существа, обладающие человеческим сознанием и поведением, изображение «невольно ассоциируется с мужским началом, активным, действенным, источающим беспокойство и динамический хаос»¹⁹⁸. Синергетический эффект этой части фильма обусловлен

¹⁹⁸ Орлов А.М. Анимация Саши Свирского. Ч. 2-я. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://o-r-love.livejournal.com/11064.html> (дата обращения 22.08.2023).

именно динамикой аудиовизуальной самоорганизации экранного «квазихаоса», в отсутствии сюжетно-нарративной линии.

Во второй половине картины в экранном пространстве возникает «история» рождения и смерти, отношений мужчины и женщины, чьи образы производят сильное эстетическое воздействие. Эта часть фильма (переход к которой ознаменован относительно медленным соло кларнета, после динамичной электронной музыкальной композиции первой части) более детализирована и семантически «нагружена», что требует от зрителя некоторого усилия для перехода к иному типу восприятия экранного действия. Смысловое поле второй половины фильма насыщено разнообразными культурными и художественными аллюзиями – от образов древних космогонических мифов до «портретов-натюрмортов» Джузеппе Арчимбольдо и графики Пабло Пикассо. Однако не всеми зрителями эта семантическая полифония второй части «Муравьиных песен» была воспринята в положительном плане, - так, по мнению А.М. Орлова: «...по сравнению с первой половиной фильма она казалась перегруженной деталями и явно более банальной по образности. Бросились в глаза цитаты из фильмов Прийта Пярна, а симпатии полностью склонились к начальной, «муравьиной» части фильма с ее поразительной лаконикой, музыкальностью и простотой»¹⁹⁹.

Смысловое поле фильма воспринимается как непрерывный поток сознания, поскольку монтажно-ритмическое пространство характеризуется отсутствием монтажных склеек. В первой части доминирует динамическая линейность графики (стремительное движение муравья), подчеркнутая лейтмотивной красной линией и поддержанная звуко-музыкальным рядом.

На акцентный красный цвет в этом в целом монохромном фильме, изобилующем фантазийными линейно-образно-предметными метаморфозами, следует обратить особое внимание и напомнить о культурологическом контексте красного цвета. Как пишет французский историк-медиевист Мишель Пастуро

¹⁹⁹ Там же.

(издавший несколько монографий по истории и семантике разных цветов в европейской культуре): «Красный – архетипический цвет, первый цвет, который человек подчинил себе, научился изготавливать, воспроизводить и разделять на оттенки... Именно красный стал для человека опытной площадкой, на которой он учился обращаться с цветом, достиг в этом первых успехов, а затем выстроил свой хроматический мир»²⁰⁰.

Красная линия, неотрывно присутствующая в фильме, может интерпретироваться и как уничтожающий, и как созидающий образ: она то движется как динамическая направляющая, то вступает в некое «хореографическое» взаимодействие с муравьем, то обрисовывает контур ландшафта, то изображает брызги, капли и даже потоки крови, символизируя смерть. Чистый красный цвет то скользит плавной линией, то движется пунктиром, то внезапно исчезает, чтобы вновь появиться через мгновение, то растекается каплями и пятнами, порой заполняя практически всю экранную поверхность. При этом красный цвет расставляет акценты в изображении, согласованные со звуком, производя синестетический эффект: изображение и музыка в фильме существуют неразрывно. Возникающие в кадре как дополнение к основному изображению, акцентам музыкального звучания стремительно проносящиеся витиеватые текстовые и знаковые изображения (которые невозможно успеть прочесть) могут восприниматься зрителем как абстрактная каллиграфия или даже музыкальные ноты. В этом эффекте состоит особая притягательность фильмов Александра Свирского: авторская синестезия звука, изображения и ритма движения заставляет зрителя неотрывно смотреть на экранные метаморфозы, напоминающие удивительные хореографические композиции, улавливая при этом многочисленные ассоциации или просто поддавшись состоянию «эстетической медитации»²⁰¹.

²⁰⁰ Пастуро М. Красный. История цвета. М.: Новое литературное обозрение, 2019. 160 с.

²⁰¹ В этом отношении стоит упомянуть и работу А.А. Свирского 2016 г. «9 способов нарисовать человека».

В конце фильма автор возвращается к ритмическому сочетанию музыкального и визуального рядов, нарастает тревога, кадры снова становятся «резаными», наполненными абстрактными и даже устрашающими образами, но ближе к финалу изображение «смягчается»: режиссер как бы оставляет зрителю свободное пространство для восприятия и интерпретации увиденного, - воплощая, таким образом, открытую художественную форму.

Картина А.А. Свирского «Мой галактический двойник Галактион» (2020 г.) также воспринимается как «поток сознания», в ней ощущается импровизационное и игровое начало, в частности, через обращение к цитированию. В то же время, смысловое поле фильма отсылает одновременно к жанру утопии и антиутопии, оно наполнено философскими глубокомысленными образами и символами, воплощаемыми на экране через эклектическое сочетание множества визуальных техник, постепенно «втягивающих» зрителя в авторский мир.

Действие начинается со слов автора-рассказчика о том, что он хотел придумать историю про себя, получающего письмо по электронной почте, в котором его приглашают (вероятно) принять участие в компьютерной игре. Затем он начинает фантазировать о том, кем является его оппонент (вспомним психологическую теорию масок и практику «аватаров», которые «надевают» люди при общении в виртуальном пространстве). Сначала автор занимает активную позицию и фантазирует на тему того, как бы он сражался со злыми силами вместе со своим двойником. Фантазия напоминает сюжет сна, где поток сознания ничем не ограничен и мысль автора свободно течет в размышлении о том, каков мир другого Галактиона. Зритель видит образы, отражающие проблемы, тревожащие автора: однотипные грязные здания, «за которыми постепенно скрываются иные объекты, деревья и цветы, мужчины и женщины, собаки и кошки, львы и крокодилы, картонные коробки, пластиковые бутылки, стеклянные бутылки, лобстеры, дирижабли и... небо, в конце концов...» За фасадами многоквартирных домов скрывается жизнь людей, погруженных в виртуальную реальность через планшеты и компьютеры. «Дом, милый дом...», – грустно восклицает автор. Альтернативой

этому миру является «мир ярких красок, розовый и фиолетовый, желтый и голубой, и, возможно, 3D... но может быть и нет». Красочным миром, по всей видимости, является мир виртуальной реальности, который убаюкивает человеческое сознание, уводя в «3D», то есть в развлекательный мир компьютерных игр, все более отдаляющий человека от реальной действительности. Мир вне виртуальной реальности становится пустым, «в котором не существует никого, кроме двух безликих персонажей», которые являются двойниками потому, что никак не выглядят, не являются личностями. Фильм поднимает актуальную и многоаспектную тему экзистенциального характера в виде проблемы человека в цифровом мире, проблемы его самоидентичности, места в социуме, творческой реализации, темы скуки как отражения потери (или нежелания искать?) смысла жизни как социальной активности.

Визуальное пространство фильма наполнено коллажными образами, напоминающими фрагменты сновидений. Цветовая гамма неоднородна: «реальный» мир выполнен в «пастозной» манере, вызывающей тоскливые эмоции; виртуальный мир, напротив, расцвечен яркими, чистыми красками, с элементами 3D, но при этом воспринимается отталкивающе. Главный герой изображен живой штриховкой, мультипликат выполнен безукоризненно, в живой манере, авторским узнаваемым почерком; коллажность с идеально выстроенным графическим дизайном пространства экрана, акцентами на цвете и линии создает цельное изображение. Звуковое пространство фильма насыщено синтетическими компьютерными звуками, с отдельными акцентами, органично вписывающимися в художественную форму.

В 2021 году вышел фильм Александра Свирского «Вадим на прогулке», который, словами известного кинокритика и историка анимации П.В. Шведова, объединил в себе «полюса объемного и плоского, нарративного и абстрактного, красивого и уродливого, понятного и туманного, экзистенциального и реального, заставляет задуматься над дальнейшим развитием российского анимационного

кино»²⁰². Этот фильм, также как «Мой галактический двойник Галактион», выявляет свою актуальность благодаря экзистенциальной проблематике: главный герой выходит из пространства своего замкнутого мира в окружающую действительность, но обретенная свобода оказывается обманчивой. В первых кадрах показан персонаж, сидящий в стеклянном кубе, напоминающем аквариум, и стучащий в стекло, - зритель почти физически ощущает этот эффект «зажатости». Однако, хоть человек и хочет выйти из замкнутого куба, но одновременно он боится этого своего шага, он не уверен: «...что, если я не готов? Что если что-то непоправимое произойдет, если... может мне не надо... может я не должен... может мне не стоит... может мне нельзя торопиться... А снаружи все странно и запутанно...» Рисунок в кадре вторит состоянию героя, словно отражая его внутреннее беспокойство.

Картина наполнена быстро сменяющимися друг друга образами, которые с первых кадров включают поток ассоциаций у зрителя. Образ газели, как отражение самого героя, пытается перемещаться в пространстве, но делает это не свойственным взрослому животному образом, как будто детеныш делает свои первые шаги. Человек словно рассказывает свой сон психоаналитику, а потом возвращается в свою стеклянную коробочку. По изображению можно понять, что человек не может стать свободным, выйдя из коробки, в которую он зажат, ему приходится идти на компромисс и возвращаться в свой стеклянный куб. Работодатель символически изображен как лев, который может в любой момент уничтожить газель, и жертва подчиняется его диктату. «Есть ли что-либо более естественное, чем власть сильных над слабыми и ничтожными?» - вопрошает автор. Кризисная ситуация, хорошо знакомая зрителю, представляющая серьезную экзистенциальную проблему для современного человека, которому каждый день

²⁰² Шведов П. Жизнь-паскуда: новая визуальность отечественной анимации. Как она выглядит и что с ней делать. 29.03.2021. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kinoart.ru/opinions/zhizn-paskuda-novaya-vizualnost-otechestvennoy-animatsii-kak-ona-vyglyadit-i-chto-s-ney-delat> (дата обращения 22.08.2023).

приходится либо мириться с обстоятельствами, либо делать шаг к их преодолению, переносится на экран и не оставляет зрителя равнодушным.

Визуальное пространство фильма насыщено психоделическими символами, графика неровная, работает на контрасте, используется авторское текстурирование, чистые цвета. Монтажный строй фильма выполнен в характерной авторской манере: можно условно разделить фильм на несколько коротких частей, и каждая часть, вытекая из предыдущей, является самостоятельной мыслью в ассоциативном потоке. Звуковое пространство, в свою очередь, насыщено психоделическими звуками и «трансовым» ритмом.

Итак, общие концепты в творчестве режиссера выражаются в поиске им художественной формы в каждом фильме: смысловое поле фильмов насыщено символическими образами, отражающими глубинные проблемы современного человека - поиск самоидентичности и своего места в социуме, проблема свободы и «цифрового рабства», кроме того, в фильмах поднимаются тема рождения и смерти, цели самого существования человека в мире. Визуальное пространство фильмов производит синестетический эффект благодаря сочетанию визуального и звукового рядов, настолько органично снятых и смонтированных, что зритель начинает «видеть» звук и «слышать» цвет.

Резюмируя, следует обратить внимание на визуальную составляющую фильмов А.А. Свирского, в которой основное внимание уделяется графическому рисунку, динамике линий. Глубина и предметная (детальная) наполненность кадра остаются условными, в целом можно определить визуальное пространство кадра как плоскостное. Зритель при просмотре фильма погружается не в пространство, а в динамическое состояние, создаваемое автором визуально-звуковыми средствами. Относительно содержания фильмов А.А. Свирского можно сказать, что оно вполне адекватно воспринимается в тематическом отношении, на уровне эмоционального воздействия и интертекстуальных ассоциаций, но его затруднительно классифицировать как линейное повествование: авторский нарратив несет в себе признаки абсурдизма, коллажности и пр., что скорее приближает семантическую

составляющую фильмов А.А. Свирского к понятию «концептуальности» и эстетическим принципам, согласно которым суть арт-деятельности состоит не в развертывании идеи (сквозном последовательном сюжетно-драматургическом развитии), а в самом акте ее презентации, а художественное пространство произведения «полностью реализуется лишь в психике субъекта восприятия»²⁰³.

Таким образом, художественные формы анимационных фильмов А.А. Свирского по преимуществу можно отнести к плоскостно-концептуальному типу. Надо отметить, что этот тип анимационной формы довольно активно (с разным художественным качеством) разрабатывается в медиапространстве, поскольку технологически может быть выполнен даже непрофессиональным автором. В то же время визуально-плоскостная концептуальная анимационная форма отвечает современному типу восприятия аудиовидеоконтента молодым поколением, воспитанным в парадигме коллажно-клиповой визуальной культуры интернет-пространства, основанной на стремительном информационном потоке визуальных образов, не предполагающих создания темпоральных возможностей для погружения в атмосферу некоего художественного пространства. Гораздо важнее становится яркое образное динамическое выражение (презентация) некоего концепта, которые «достраиваются» в воспринимающем сознании реципиента, при условии его вовлеченности в контекст и эстетику авторского высказывания.

Помимо творчества трех авторов-аниматоров, вошедшего в качестве основного репрезентативного материала в текст исследования, к выявленным типам анимационной формы можно отнести целый ряд фильмов, снятых другими видными современными российскими режиссерами-аниматорами.

Так, к пространственно-нарративной форме можно отнести такие произведения как: «Русалка» (1996 г.), «Старик и море» (1999 г.), «Моя любовь» (2006 г.) режиссера А.А. Петрова; «Мы не можем жить без космоса» (2014 г.) режиссера К.Э. Бронзита. Следует заметить, что содержательный компонент этой формы,

²⁰³ Концептуализм // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2021. С.252.

обозначенный как «нарративный», не тождествен литературному пониманию повествования в вербальном выражении – в анимационной форме повествование (нарратив) предполагает, как правило, визуальные (аудиовизуальные) средства воплощения истории, т.е. повествование может воплощаться на экране через разные приемы нарратива и композиционного построения, в том числе нелинейного развития аудиовизуального материала.

К смешанному пространственно-концептуальному типу можно отнести работы И.Л. Максимова «Болеро» (1992 г.), «Ветер вдоль берега» (2003 г.), «Длинный мост в нужную сторону» (2012 г.); «Гагарин» (1994), «Однажды у синего моря» (1999 г.) режиссера А.В. Харитиди.

Плоскостно-концептуальный тип представлен, например, фильмами «Про маму» (2015 г.), «Узы» (2019 г.) Д.Г. Великовской; в то же время более ранняя, еще вгиковская работа Д.Г. Великовской «Мой странный дедушка» (2011 г.) – очень атмосферная пространственно-нарративная картина. Смешанную плоскостно-нарративную форму можно увидеть, например, в фильме К.Э. Бронзита «Уборная история – любовная история» (2007 г.).

Подводя итоги третьей главы, необходимо обратить внимание на основные, рассмотренные в ней моменты:

- процессы социокультурного и психологического характера, происходящие в обществе цифровой эпохи, усугубившиеся возрастающей атомизацией человека в период противопандемических ограничений в начале 2020-х гг., способствуют возрастающей потребности в аудиовизуальном контенте различных направлений, в том числе с использованием анимационных компьютерных технологий, в экранных аудиовизуальных спецэффектах и продукции виртуальной реальности;

- в условиях массового распространения интернета и появления ряда специализированных компьютерных программ изменилось глобальное анимационное пространство, возникла новая коммуникационная парадигма. Создание анимационной продукции (в том числе веб-сериалов) и ее

распространение стало доступным для самых широких слоев пользователей. Экранная культура проникает во все сферы профессиональной и бытовой человеческой деятельности, в анимационном творчестве заметно влияние транскультурных процессов;

- в современной отечественной анимационной индустрии заметна ориентация на зарубежные аналоги. Однако формальные попытки некоторых современных отечественных аниматоров повторить успех востребованной зарубежной продукции нередко приводят к нарастанию количества не конкурентоспособного аудиовизуального контента;

- знаковым явлением цифровой эпохи и культуры, порождаемой ею, стало развитие документальной анимации (анимадок), художественная форма которой образует новое пространство, находящееся между объективным и субъективным содержанием экранной формы;

- форма и характер анимации меняются благодаря использованию новых технических достижений: с помощью технологий 3D-моделирования создаются гибридные гиперреалистичные персонажи. Во внутрикадровом пространстве могут сочетаться многие стилистические приемы. Экранные миры, воплощаемые авторами-аниматорами, становятся многослойными, зачастую лишенными материального прообраза, сложными по своему внутреннему устройству;

- произведения авторской анимации служат своего рода экспериментальной платформой, на базе которой апробируются и отрабатываются эффективные, художественно значимые и перспективные приемы выразительности, которые затем адаптируются в производстве массовой экранной продукции;

- на основании анализа характеристик создаваемых визуальных пространств фильмов, в которые вовлекается зрительское восприятие, и приверженность автора к линейно развивающемуся сюжетному повествованию, художественные формы фильмов В.А. Ольшванга можно отнести к пространственно - нарративному типу;

- художественные формы фильмов Д.А. Геллера, при всем их стилистическом разнообразии, развивают на новом этапе, с активным применением компьютерных технологий, тип (поли)пространственно-нарративной формы;

- художественные формы анимационных фильмов А.А. Свирского по преимуществу можно отнести к плоскостно-концептуальному типу, во многом отражающему свойства восприятия (динамика, коллажность, синестезийность, синергетика) аудиовидеоконтента молодым поколением зрительской аудитории.

Заключение

В представленном диссертационном исследовании, посвященном проблемам развития художественной формы в российском анимационном фильме конца XX – первых двух десятилетий XXI века, основное внимание было сосредоточено на компонентах структуры анимационного фильма как целостного динамичного художественного феномена.

В процессе решения задач было сформулировано авторское определение образа анимационного фильма как отражения в сознании зрителя многомерного, синтетического аудиовизуального произведения искусства, наделяемого, помимо внешне выраженного в аудиовизуальных образах объективного значения, субъективными смысловыми ассоциациями. Было показано, что воздействие анимационного образа на зрителя характеризуется протяженностью во времени, выходящем за рамки физического хронометража демонстрации фильма на экране. Продленный характер восприятия художественного образа анимационного фильма связан с большим количеством ассоциативных связей, стимулирующих воспроизведение и восполнение в зрительском сознании, обусловленном определенным культурным базисом, многослойной семантики анимационной формы.

Для наиболее объемного представления природы анимационного кино автором исследования были предложены следующие аспекты, характеризующие целостность анимационного фильма, заключающиеся:

- в специфической органичности идейной концепции и художественно-изобразительного решения, подчиняющегося авторскому замыслу;
- в соответствии авторского замысла режиссера и выбора изобразительного решения фильма художником-постановщиком;
- в обусловленности анимационного искусства технологическим аспектам и технологиями воплощения конкретного режиссерского замысла в уникальной художественной форме;

- во взаимосвязи между материалами, применяемыми в процессе создания фильма, а также способами производства и исполнением замысла режиссера и художника-постановщика;

- в создании анимационного образа как художественного феномена, являющегося эстетически целостным объектом восприятия.

В диссертации основной акцент был сделан на специфике и природе авторской анимации, что повлекло за собой необходимость в уточняющем определении этого термина. Было предложено обобщенное понятие авторской анимации как совокупности отдельных авторских миров, детерминированных ассоциативно-проективным видением режиссера, выражающемся в творческой реакции на внешние стимулы (события объективной реальности), основанной на особенностях внутреннего мира, индивидуальной эстетики, культурного и жизненного опыта автора.

Была произведена классификация художественного пространства анимационного фильма, с введением дополнительных важных пространствообразующих параметров: семантический, темпоральный, цветосветовой, монтажно-ритмический, звуковой. Введение данных уточняющих параметров позволяет наиболее эффективно и многоаспектно анализировать художественную форму анимационного произведения, в особенности в рассматриваемом временном периоде, характеризующемся существенными изменениями в технологической и эстетической реализации каждого из обозначенных параметров.

Для более полного понимания процесса технологического воплощения отдельных элементов синтетической природы анимационного фильма была произведена классификация современных компьютерных технологий, используемых в анимационном производстве.

При анализе направлений развития отечественной анимации конца XX – начала XXI века, автором диссертационного исследования предложена периодизация

развития современной отечественной анимации, обоснованная влиянием на нее социальных процессов и степени внедрения компьютерных технологий в творческо-производственный процесс.

Было показано, что для содержательно-смыслового компонента анимационных фильмов конца 1980-х – начала 1990-х гг. характерны: доминирование философского, экзистенциального начала в сюжетной структуре фильмов, метафорическое отражение социально-политических событий, происходящих в стране; ретроспективные и интроспективные ностальгические мотивы. В изобразительном решении фильмов значительную роль играют «небрежность» рисунка, ограничение цветовой палитры. В производстве фильма используются, в основном, традиционные технологии, обращение к компьютерным возможностям носят в основном вспомогательный характер, облегчающий производственный процесс.

Пространство фильмов середины-конца 1990-х представлено атмосферой разочарования и тоски как отражения затянувшегося переходного периода и кризисных социальных явлений. В фильмах появляется созерцательность и тенденция к индивидуализации авторского художественного языка. Компьютерные технологии все еще воспринимаются в качестве средства, призванного заменить более дорогостоящие аналоговые способы создания фильма.

Для периода 2000-х годов характерно появление новых выразительных возможностей анимации, в том числе цифровых эффектов, компьютерная графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов. Компьютерные технологии оказывают все большее влияние на образную структуру анимационного фильма.

В качестве переходного звена между традиционной школой советской анимации и современным подходом к созданию анимационной продукции, автором диссертационного исследования проанализирован анимационный сериал «Гора Самоцветов». Данный анализ позволил сделать выводы о том, что если в

начале работы над проектом, в начале 2000-х гг., большее количество фильмов создавалось в традиционных для отечественной анимации технологиях, то к 2018 году начинает преобладать выбор технологии компьютерной перекладки.

В конце 2010-х – 2020-х годах, благодаря влиянию новых компьютерных технологий, в целом меняется образ экранного искусства. Экранная культура вторгается во все сферы человеческой деятельности, возникает новая коммуникационная парадигма. Происходит взаимопроникновение анимации и других видов кинематографа, появляются гибридные художественные экранные формы (анимадок и др.). Все большее значение приобретает эволюция компьютерных технологий, появление нового инструментария для создания экранной продукции (в том числе анимационных веб-сериалов). Происходит «цифровизация» общества и, вместе с тем, «аутизация» человека, усилившаяся в связи с глобальными изменениями в обществе вследствие пандемии начала 2020-х и других социокультурных сдвигов. Появляется необходимость в дополнительных средствах, позволяющих компенсировать сенсорную недостаточность в человеческой коммуникации. Одной из самых востребованных становится технология «виртуальной реальности», изменившей представление о подаче видеоматериала (эффект присутствия), интерактивности аудиовизуальной художественной формы. В то же время, технологии 3D уже не несут той инновационной составляющей, которая была столь привлекательной на заре их появления, и художники, для большей выразительности изобразительного решения анимационного фильма все чаще прибегают к синтезу 2D и 3D технологий.

Развитие интернета и социальных сетей стимулирует процессы глобализации, способствуя стиранию национальных и культурных границ в общемировом художественном пространстве, взаимовлиянию массовой и элитарной культуры. Заметным явлением становятся попытки унификации художественных анимационных форм, ориентирующихся на архетипы коллективного сознания, на возможность эстетического восприятия художественной формы самыми разными зрительскими аудиториями. Этот процесс создает определенные риски

нивелирования или даже утраты национального культурного своеобразия художественного мышления авторов-аниматоров, хотя попытки формально повторить успех востребованной зарубежной продукции приводят к нарастанию количества «разового», не конкурентноспособного аудиовизуального контента. Тем важнее привлечь внимание к творческой работе самобытных отечественных художников и режиссеров-аниматоров, продолжающих лучшие традиции российской школы анимации на новом технологическом и эстетическом этапе развития отечественной анимации. В этом отношении исследование авторской российской анимации, перспективных форм и направлений ее развития призвано внести вклад в дело поддержки этого уникального искусства. С этой целью в диссертационном исследовании особое внимание было обращено на творчество трех выдающихся мастеров современной российской анимации – В.А. Ольшванга, Д.А. Геллера и А. Свирского. Каждый из этих авторов претворяет на экране свои уникальные авторские идеи в оригинальных художественных формах, и в то же время наследует и творчески преобразует традиции российской анимационной школы.

В ходе исследования, в качестве методологических направлений, были выявлены традиционный и экспериментальный подходы в создании анимационного фильма. Эти определения отражают преобладание традиционных или инновационных (компьютерных и пр.) методов воплощения художественных образов в структуре анимационной формы.

Как пример творческого подхода к созданию анимации на стыке традиционной отечественной анимационной школы и поисков новой художественной формы была рассмотрена архитектура картин В.А. Ольшванга. Традиции российской анимации находят свое продолжение в этом типе анимационной формы в стремлении создания на экране художественных пространств, «погружающих» зрителей в особую духовную атмосферу, создаваемую с помощью уникальных средств выразительности (прежде всего, изобразительного решения), особого киноязыка автора, оперирующего не только собственными внутренними образами,

но и архетипами, культурными кодами, интертекстуальными связями и синестезийными аллюзиями, полифонией смыслов, которые способен «считать» или «достроить» зритель в своем продленном эстетическом восприятии.

В качестве демонстрации современных, экспериментальных тенденций в анимации, приведен анализ фильмов двух режиссеров анимационного кино, Д.А. Геллера и А.А. Свирского. Творчество Д.А. Геллера интересно в контексте данного исследования тем, что режиссер использует в создании своих работ достижения компьютерной анимации, причем не только как вспомогательный инструментарий, но и в качестве решения визуального пространства фильма, вплоть до «конструктивистской» демонстрации технологического процесса на экране. Художественные формы фильмов Д.А. Геллера, при всем их стилистическом разнообразии, развивают на новом этапе, с активным применением компьютерных технологий.

Анализ структуры художественной формы фильмов А.А. Свирского позволил выдвинуть предположение, что он является одним из немногих режиссеров современного анимационного кино, ведущих российскую анимацию к разработкам новых художественных форм анимационного искусства. Художественные формы анимационных фильмов А.А. Свирского по преимуществу можно отнести к типу, во многом отражающему восприятия (динамика, коллажность, синестезийность, синергетика) аудиовидеоконтента молодым поколением зрительской аудитории. Синергетический подход А.А. Свирского характеризуется нелинейной подачей архитектоники произведения, в результате развития которой фильм реализуется как самоорганизующаяся динамическая система. Синтезированный подход режиссера представлен сочетанием множества технологических элементов анимации, что способствует обогащению художественной формы произведения и расширяет границы возможностей передачи авторской идеи. Содержательно-смысловой аспект анимационной формы смещается из пространственной среды – в концептуальную: автору важнее не погружение зрителя в художественно-

пространственную атмосферу, а его вовлечение в стремительный поток самодвижения аудиовизуальных объектов на экране.

Положение, выдвинутое в диссертации, о том, что исследуемый период развития отечественной анимации является периодом трансформации художественной формы анимационного произведения, а эволюция компьютерных технологий способствует поиску новых выразительных средств в киноязыке анимации, в большой степени нашла подтверждение.

В процессе исследования были выполнены все предполагаемые задачи и проанализированы современные направления разработки художественной формы в отечественной анимации.

В целом достигнута поставленная цель исследования – выявлены направления развития художественной формы в современной российской анимации в контексте взаимовлияния технологической и художественно-творческой составляющих при применении компьютерных и цифровых технологий в анимационном творчестве. Представленные в диссертационном исследовании результаты могут стать объектом следующих теоретических исследований в области современной анимации.

Подводя итог, следует подчеркнуть, что художественная форма анимационного произведения как уникального, многосоставного, целостного и динамичного художественного феномена является отражением не только авторского мира, но также культуры и контекста времени своего создания. Нарастающий информационный поток, коллажность сознания современного зрителя, ускорение времени визуального восприятия являются теми объективными факторами, которые невозможно игнорировать, но которые можно творчески использовать в процессе обновления и развития анимационной формы. К таким же влиятельным факторам можно отнести:

- процессы глобализации и транскультурализма, которые будут приводить к дальнейшему космополитизму мировой экранной культуры. В этом смысле все

более актуальным будет становиться вопрос о сохранении в художественном пространстве анимационного кинематографа национального своеобразия, национальных культурных ценностей и традиций, исторической преемственности подходов и достижений российской школы анимации;

- продолжающаяся «цифровизация» общества, способствующая развитию экранной культуры как основной коммуникативной (интерактивной) системы. В этом контексте анимация, язык которой в своей основе глубоко чувственный и обладающий высоким художественным потенциалом, способен расширить диапазон своего применения. При этом актуальным и дискуссионным остается ряд социально-психологических проблем, связанных с вовлечением людей в иллюзорный мир виртуальной реальности;

- компьютерные технологии как явление культуры знаковых систем, стремительное развитие которых способствует расширению возможностей киноязыка. Однако эти расширенные возможности далеко не всегда способствуют повышению художественного уровня анимационной продукции и в целом, повышению уровня экранной культуры. В этом отношении анимационное кино, как искусство одушевления созданных образов, с большой вероятностью, будет уходить от создания визуальных объектов исключительно с помощью компьютера, обращаясь к совмещению прикладных ручных технологий с цифровыми возможностями моделирования изображения. В центре внимания авторов-аниматоров, в особенности в отечественном художественном пространстве, всегда стоял человек – со всеми его проблемами как глобального, так и личного, экзистенциального характера, в контексте своего времени и своего жизненного пространства. И в этом отношении современное отечественное анимационное искусство дает надежду не только на развитие художественно-эстетического потенциала анимационного фильма, но и на продолжение лучших культурных, нравственных и гуманистических традиций российской школы анимации. Несмотря на многочисленные споры относительно использования новых технологий в анимационном творчестве точка в этой дискуссии не поставлена и

можно сделать вывод о том, что новые технологии не изничтожают творческий язык, а являются еще одним новым инструментом, который наука дает в руки художника.

Словарь терминов

Анимационное кино, анимация (от лат. *anima* – душа): синтетическое аудиовизуальное искусство, в основе которого лежит метод «одушевления» (англ. *animation*) созданных художником объемных и плоских изображений или различных фактур и объектов предметно-реального мира, запечатленных на кино-видео пленку с помощью покадровой съемки, при воспроизведении на экран со скоростью 24 кадра/сек. (на видео - 25 кадров/сек.) создающих иллюзию движения, эффект оживления придуманного мира образов, который существует в особой пространственно-временной системе координат. Компьютерная анимация подразумевает создание такой же иллюзии движения виртуального изображения в компьютерной программе, которая имитирует покадровую съемку.

Аниматик: модель анимационного фильма в виде последовательно смонтированных статичных изображений (с фонограммой или без) в рамках заданного хронометража фильма.

Захват движения (Motion Capture): направление анимации, которое дает возможность передавать естественные, реалистичные движения в реальном времени. Датчики прикрепляются на живого актера в тех местах, которые будут приведены в соответствие с контрольными точками компьютерной модели для ввода и оцифровки движения. Координаты актера и его ориентация в пространстве передаются графической станции, и анимационные модели «оживают».

Компьютерная анимация: вид анимации, создаваемый при помощи компьютерных программ. На сегодня получила широкое применение как в области развлечений, так и в производственной, научной и деловой сферах. Являясь производной от компьютерной графики, компьютерная анимация наследует ее способы создания изображений: векторная графика, растровая графика, фрактальная графика, трёхмерная графика (3D).

Компьютерная графика: область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента, как для создания (синтеза) и редактирования изображений, так и для

оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения.

Интерактивность: взаимодействие зрителя, пользователя с мультимедиа произведением или ресурсом: дискретное взаимодействие, линейное взаимодействие, реактивное взаимодействие, множественное или диалоговое взаимодействие

Композиция: организующий компонент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его элементы друг другу и всему замыслу художника.

Композиция кадра: соотношение форм и пропорций в кадре, наполнение кадра, множественная композиция и полиэкран.

Компоузинг (Composing): создание единого изображения путем наложения нескольких видео в единую картинку, также создание генерированных компьютерных объектов и анимации.

Кукольная мультипликация (анимация): метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.

Морфинг: преобразование одного объекта в другой за счет генерации заданного количества промежуточных кадров.

Мультипликация: (от лат. multi – много; multiplicatio – умножение, увеличение, возрастание, размножение): Технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений (движения и/или изменения формы объектов - морфинга) с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Мультипликат (рисованный): ключевые компоновки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).

Объемная анимация: покадровая съемка (последовательное фотографирование) движения объемных объектов или специальных анимационных кукол, созданных из различных материалов (папье-маше, пластилин, дерево, металл и др.).

Перекладка (cut-outs): плоская марионетка; персонажи, вырезанные из плотной бумаги, целлулоида. Двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Пиксилляция: кино- или фотосъемка движений человека, животных, автомобилей и прочих объектов реального мира, которые становятся анимационными персонажами за счет изъятия некоторых фаз или переделки характера их движения с новым таймингом.

Пластилиновая мультипликация: вид мультипликации. Фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами.

Порошковая техника: покадровая съемка рукотворных композиций из сыпучих материалов (песок, кофе, соль и др.), где каждая новая фаза движения или сцена создается художником прямо под камерой.

Процедурная анимация (англ. procedural animation): вид компьютерной анимации, который автоматически генерирует анимацию в режиме реального времени согласно установленным правилам, законам и ограничениям. В отличие от предопределённой анимации, когда аниматор вручную определяет каждый кадр и все параметры создаваемой анимации, при процедурной анимации результат может быть в некоторой мере непредсказуем и при каждом запуске может генерировать разнообразную анимацию.

Раскадровка – здесь: последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании анимационных фильмов. Сценарий раскадровки создает арт-директор, иллюстрируя его условными рисунками. Затем режиссер делает раскадровку по ключевым сценам будущего фильма; далее художники создают более подробную раскадровку, создающую иллюзию движения объектов.

Рисованная анимация: покадровая съемка рисованного изображения, подробно фиксирующего фазы движения графического персонажа.

Техника ожившей живописи: покадровая съемка живописного изображения (на стекле или на целлулоиде), где каждая новая фаза движения персонажа или сцена создается художником заново прямо под камерой.

Тотальная анимация: анимация, в которой в каждом кадре перерисовываются не только персонажи, но и фон; каждая картинка рисуется полностью.

Фаза: промежуточное положение между компоновками.

Фазовка: вставка промежуточных кадров при производстве мультфильмов, которые были пропущены при раскадровке. Фазование проводится для создания эффекта плавного перехода между ключевыми кадрами - главными фазами движения анимированных объектов.

Художник-постановщик анимационного фильма: художник, отвечающий за изобразительное решение фильма (общая изобразительная концепция, фоны и персонажи).

Художник-мультипликатор: художник рисованного и кукольного мультипликационного фильма, разрабатывающий характер, мимику, жесты и артикуляцию персонажей в соответствии с заданием кинорежиссера анимационных фильмов.

Художник-прорисовщик: исполнитель чистовых законченных рисунков по черновым наброскам художников-мультипликаторов.

Художник-фазовщик: исполнитель промежуточных фаз движений мультипликата, создающий последовательность и непрерывность движения в соответствии с творческим замыслом художника-мультипликатора.

Художник-фоновщик: творческий и технический исполнитель замысла кинорежиссера и художника-постановщика в части декоративного оформления фильма.

Ярус: слой, расположенный на станке на некотором расстоянии сверху других (обычно на стекле).

Stop motion (Стоп-моушен): актуальное направление видео-арта и один из основных принципов анимации. По сути, это последовательное соединение отдельных кадров в единый видеоряд. Стоп-моушен используется при создании рекламы, пластилиновой и кукольной анимации, музыкальных клипов и видеоарта.

Flash-анимация: анимация, базирующаяся на использовании векторной графики и представляет собой последовательность векторных рисунков (кадров). Кадр строится с использованием набора векторных графических объектов (прямых и произвольных линий, окружностей и прямоугольников), для каждого из которых можно задать размер, цвет линии и заливки и другие параметры.

Список литературы

1. Андреев А.И. Auteurism, Art House и Art-Cinema. Истоки понятия «авторское кино» в зарубежной киноведческой традиции // Киноведческие записки. 2013. № 102-103. С. 168-194.
2. Аниматографические записки. Теоретический альманах. Вып. 1. М.: Аниматографический центр «Пилот»: НИИ культуры АН СССР, 1991. – 119 с.
3. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года, Москва, ВГИК. / Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010. – 328 с.
4. Анимация как феномен культуры: Материалы второй международной научно-практической конференции. 26-28 апреля 2006 года /Под ред. Кривуля Н.Г. - М.: ВГИК, 2006. – 232 с.
5. Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 21-23 мая 2008 года / Под ред. Кривуля Н.Г. - М.: ВГИК, 2008. – 360 с.
6. Анимация как феномен культуры. Материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. - М.: ВГИК, 2018. – 416 с.
7. Анимация как феномен культуры: Материалы первой Всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года / Сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006. – 152 с.
8. Анимация как феномен культуры: Материалы шестой международной научно-практической конференции 19-21 ноября 2012 г. – М.: ВГИК, 2012. – 238 с.
9. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. - Л.: Искусство, 1968. – 211 с.
10. Арнхейм Р. Кино как искусство. - М.: Иностранная литература, 1960. – 206 с.
11. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. / Пер. с англ. Самохина В.Л. /Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.
12. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. - М.: Искусство, 1974. – 289 с.

13. Асенин С.В. Фантазия и истина // Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. – М.: Искусство, 1983. С.7-30.
14. Бажов П.П. Уральские сказы. Медной горы хозяйка. Библиотека мировой литературы для детей (том 25). Издательство «Детская литература», М. – 1982. – 685 с.
15. Базен А. Что такое кино? / А. Базен. - М.: Искусство, 1972. – 384 с.
16. Бартон К. Как снимают мультфильмы. — М.: Искусство, 1971. – 84 с.
17. Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. Формы времени и хронотопа в романе. - М.: Художественная литература, 1986. – 543 с.
18. Бегизова И.С. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре мультипликационного фильма: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.02 / Бегизова Ирина Сергеевна. – Тбилиси: Тбилисская Государственная консерватория им. В. Сараднишвили, 1985. – 177 с.
19. Березовчук Л.Н. Феномен киноповествования: специфика, признаки и функции в фильме (к предварительному определению смыслового поля понятия «киноповествование») // Проблемы киноповествования: сборник статей. Часть 1. / Мин. культ. РФ, РИИИ; сост., вст. ст.: Л.Н. Березовчук. – СПб.: Российский ин-т истории искусств, 2010. – 272 с. – С. 36-97.
20. Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов / В.В. Бычков. – М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. – 452 с. – (Gaudeamus)
21. Вано И. Графическая мультипликация // Мультипликационный фильм. - М.: Кинофотоиздат, 1936. – С .101-198.
22. Вёльфлин Г. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве. - СПб.: Мифрил, 1994. – 427с.
23. Виртуальная реальность: философские и психологические проблемы / под ред. Н.А. Носова. – М., 1997. – 187 с.
24. Вольф Д.В. Феномен DIY в художественной культуре XX-XXI веков / Д.В. Вольф. – М., 2016. – 211 с.
25. Выготский Л.С. Психология искусства. - М.: Искусство, 1968. – 416 с.
26. Гадамер Г.Г. Актуальность прекрасного. - М.: Искусство, 1991. – 368 с.

27. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер // Пер. с нем., общ. ред. и вст. ст. Б.Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
28. Галеев Б.М. Проблема синестезии в эстетике. // Современный Лаокоон: Эстетические проблемы синестезии. - М.: Изд-во МГУ, 1992. С. 5-9.
29. Гамбург Е.А. Тайны рисованного мира. -М.: Сов. художник, 1966. – 120 с.
30. Гегель Г.В.Ф. Эстетика. В 4-х тт. Т.1. - М.: Искусство, 1968. – 312 с.
31. Гете И.В. К учению о цвете (хроматика) // Гете И.В. Избранные сочинения по искусствознанию. Л.: АН СССР, 1957. С. 101-139.
32. Гофман Э.Т.А. Житейские воззрения кота Мурра. - М.: Время, 2018. – 512 с.
33. Дворко Н.И. Веб-нарративы с использованием передовых веб-технологий // Графический дизайн: традиции и инновации. Сборник научных трудов Международной научно-практической конференции. – СПб., 2019. С. 44-51.
34. Довникович Б. Меня интересуют характеры // Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своём искусстве. - М.: Искусство, 1983. - С.85-88.
35. Дружкин Ю.С. Техника художественного транса: Художественная культура и технология формирования художественного мирозерцания / Ю.С. Дружкин. – М.: ГИИ, 2011. – 356 с.
36. Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство / Дуков Е.В. – М.: ГИИ, 2016. – 212 с.
37. Евин И.А. Синергетика искусства. М., 1993; Каган М.С. Эстетика и синергетика. // Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Вып.1. СПб., Санкт-Петербургское философское общество, 1999. Материалы конференции. С.40-42; Коляденко Н.П. Синергетический подход в интерпретации музыкальных текстов // Вестник музыкальной науки. 2018. №2 (20). С.12-19.
38. Евтеева И.В. Изо-вербальное повествование в отечественной анимации (1960-1970-е гг.) // Проблемы киноповествования: сборник статей. Часть 1. / Мин. культ. РФ, РИИИ; сост., вст. ст.: Л.Н. Березовчук. – СПб.: Российский ин-т истории искусств, 2010. – 272 с. – С. 97-141.

39. Евтеева И.В. Кинодраматургия и строение фильма: учебное пособие / Е.В. Евтеева. – Санкт-Петербург: Лань: Планета музыки, 2020. – 292 с. – (Учебники для вузов. Специальная литература).
40. Евтеева И.В. О взаимодействии киновидов / И.В. Евтеева. – СПб.: Рос. ин-т истории искусств, 2011. – 154 с.
41. Евтеева И.В. Процесс жанрообразования в советской мультипликации 60-89-х годов. От притчи - к полифоническим структурам: дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Евтеева Ирина Всеволодовна. – Л., 1990. – 123 с.
42. Жирмунский В.М. Вопросы теории литературы. Статьи 1916-1926 годов. - Л.: Academia, 1928. – 358 с.
43. Зайцев А.Я. К вопросу о развитии российской анимации XXI века: проект «Гора Самоцветов» // Человек и культура. – 2019. – № 4. – С. 71 - 78.
44. Зайцев А.Я. Дивный свет или «мир наизнанку» в авторской анимации Валентина Ольшванга // Художественная культура. 2021. № 3. С. 453-465.
45. Зайцев А.Я. «Культурные отсылки в фильме Дмитрия Геллера «Хозяйка медной горы» в сборнике Международной молодежной научно-практической конференции «Кинематограф XXI века: формы репрезентации реальности». 12-14 марта 2020 г., г. Москва, ВГИК. С. 401-406.
46. Зайцев А.Я. Особенности подготовки специалистов анимационного кино с учетом эволюции компьютерных технологий // Педагогика искусства. 2019. № 3. С. 69-75.
47. Зайцев А.Я. Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем. // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 - 64.
48. Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. – 2023. – № 5. – С. 39 - 46.
49. Закржевская Л. Лев Атаманов // Мастера советской мультипликации. - М.: Искусство, 1972. – С.7-32.

50. Зеленин Д.К. Восточнославянская этнография. / Пер. с нем. К.Д. Цивиной. Примеч. Т. А. Бернштам, Т. В. Станюкович и К. В. Чистова. Послесл. К.В. Чистова. - М.: Наука. Главная редакция восточной литературы, 1991. – 511 с.: ил. (Этнографическая библиотека).
51. Иваненко А.И. Деструктивные аспекты мультипликации // Медиафилософия. 2011. Т. 7. № 7. С. 175-180.
52. Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм—особый вид киноискусства // Искусство кино. 1952. №11. С. 117-120.
53. Иванов-Вано И.П. Очерки истории развития мультипликации (до Второй мировой войны). - М.: ВГИК, 1967. – 55 с.
54. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство, 1980. – 240 с.
55. Ивин А.А., Никитина И.П. Философия науки. Учебное пособие. - М.: 2016. – 352 с.
56. Инновационные технологии в кинематографе и образовании: IV Международная научно-практическая конференция (26-29 сентября 2017 г.): Материалы и доклады: сборник / Мин. культуры РФ, СК РФ, Рос. секция НО инженеров кино и телевидения (SMРTE). – М.: ВГИК, 2017. – 267 с.
57. Иоффе И.И. Синтетическая история искусства. Введение в историю художественного мышления. - Л.: Ленизгогиз, 1933. – 568 с.
58. Каган М.С. Эстетика и синергетика // Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Вып.1. СПб., Санкт-Петербургское философское общество, 1999. Материалы конференции. С.40-42.
59. Капков С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации. – М.: Алгоритм, 2006. – 816 с.
60. Карпов А., Кравченко Ф. Графическая мультипликация и её недостатки // Искусство и кино. 1940. №6. С.54-59.
61. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М.: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
62. Киноведческие записки. Научно-теоретический журнал. 2001. №52.
63. Киноведческие записки. Научно-теоретический журнал. 2005. №73.

64. Киноведческие записки. Научно-теоретический журнал. 2006. №80.
65. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: учебное пособие. – Екатеринбург: Изд-во Урал. Ун-та, 2013. – 154 с.
66. Клейменова О.К. Культурологические проблемы и перспективы развития современной мультимедийной системы. Вестник Удмурдского университета. 2011. Вып. 1. С. 27-31.
67. Ковалева С.В. Философия анимации: концептуальность образа «синей птицы» // ASPECTUS. 2016. № 1. С. 17-27.
68. Концептуализм // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2021. С.252.
69. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. – М.: Искусство, 1974. – 424 с.
70. Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. № 3. С.102-118.
71. Кривуля Н.Г. Новые герои анимационного экрана эпохи антропологического кризиса // Наука телевидения. 2014. № 11. С. 118 -137.
72. Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Кривуля Наталья Геннадьевна. – М., 2001. – 187 с.
73. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых кинематографий. В 2-х частях. Часть I. - М: КЭА «АМЕТИСТ», 2012. – 384 с.
74. Кривуля Н.Г. Аниматология: Эволюция мировых кинематографий. В 2-х частях. Часть II. - М: КЭА «АМЕТИСТ», 2012. – 392 с.
75. Кривуля Н.Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. – М.: Издательский дом «Грааль», 2002. – 296 с.
76. Кривуля Н.Г. Ожившие тени волшебного фонаря. - Краснодар: Аметист, 2006. – 504 с.

77. Кривуля Н.Г. В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). - М.: Аметист, 2007. – 620 с.
78. Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. – М.: «Аметист», 2015. – 456с.
79. Кривцун О.А. Эстетика. - М.: Аспект-Пресс, 1998. – 430 с.
80. Кривцун О.А. Эволюция художественных форм. Культурологический анализ. - М.: Наука, 1992. – 300 с.
81. Культурология. XX век: энциклопедия / Гл. ред., сост. С.Я. Левит. - СПб.: Университетская книга, 1998. – 446 с.
82. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учеб. пособие для вузов / Н. С. Куркова. - 2-е изд. - М.: Юрайт; Кемерово: КемГИК, 2019. – 234 с. (Серия: Университеты России).
83. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: о природе гротеска и метафоры: Учеб пособие. - М.: ВГИК, 1986. – 69 с.
84. Ларс фон Триер: Интервью: Беседы со Стигом Бьоркманом. - СПб.: Азбука-Классика, 2008. – 352 с. (Серия: Арт-хаус)
85. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под общ. ред. В.В. Бычкова. - М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2021. – 608 с. (Серия: «Summa culturologiae»)
86. Лиманская Л.Ю. Оптические миры: эстетика зрения и язык искусства. - М.: РГГУ, 2008. – 351 с.
87. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве / Ю.М. Лотман. - СПб.: Искусство-СПб, 1998. – 704 с. – С.671-674.
88. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 92 с.
89. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. М.: Искусство, 1970. – 384 с. (Семиотические исследования по теории искусства)
90. Лукиных Н.В. Великая и драматическая история кукольной анимации за 100 лет // Анимация как феномен культуры: Материалы шестой Международной научно-практической конференции 19-21 ноября 2012 г. – М.: ВГИК, 2012. – 236 с. – С.27-31.

91. Лужин А., колл. авт. Аналитический отчет. Анимационное кино в России: воспроизводство и продвижение традиционных духовных ценностей. - М.: Ассоциация анимационного кино, 2017. – 223 с.
92. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн // Пер. с англ. В.Г. Николаева. – М.: Гиперборея; Кучково поле, 2007. – 464 с.
93. Малюкова Л.Л. Сверхкино. - СПб: Издательство Ассоциации анимационного кино «Умная Маша», 2013. – 365 с.
94. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. - 210 с.
95. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс / Надежда Маньковская. – 2-е изд., перераб. и доп. – М., СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 496 с.
96. Мариевская Н.Е. Время в кино / Н.Е. Мариевская. - М.: Прогресс-Традиция, 2015. – 352 с.
97. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. - М.: Искусство, 1972. – 192с.
98. Маэстри Дж. Секреты анимации персонажей / Дж. Маэстри. - СПб: Питер, 2002. – 218 с. (Серия: Учебный курс)
99. Мелик-Саркисян А.П. Кино. Графика. М.: ВГИК. 2017. – 101 с.
100. Меркулов Ю. Мультипликационный типаж// Советский экран. 1927. №31. С. 6.
101. Меркулов Ю. Советская мультипликация начиналась так // Жизнь в кино. - М.: Искусство, 1971. Вып.1. С. 122-138.
102. Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Монетов Виктор Мартынович. - М.: ВГИК, 2005. – 180 с.
103. Монтегю А. Мир фильма. Путеводитель по кино. - М.: Искусство, 1969. – 297 с.

104. Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве / Сост. и авт. вступит. статьи С.В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
105. Мультипликация, аниматограф, фантоматика. Сборник статей. - К.: Изд. Первого Всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989. – 105 с.
106. Никитин В.Н. Арт-терапия. Учебное пособие. М.: Когито-Центр, 2014. – 238 с.
107. Наши мультфильмы: лица, кадры, эскизы, герои, воспоминания, интервью, статьи, эссе. – М.: Интреррос, 2006. – 349 с.
108. Николаева Е.В. Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи / Е.В. Николаева // Обсерватория культуры. – 2015. - №4. С.4-12.
109. Никитина И.П. Искусство и культура. Философско-эстетическое исследование. – М.: Идея-Пресс, 2007. – 196 с.
110. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие / Отв. ред. К.Э. Разлогов - М.: ЕДИТОРИАЛ УРСС, 2005. – 488 с.
111. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. - М.: ВГИК, 2005. – 254 с.
112. Норштейн Ю.Б. Снег на траве // Искусство кино. 1999. № 9. С. 102-110.
113. Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Издательство «Красная площадь», 2006. – 228 с.
114. Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Вопросы философии. – 1999. - №10. С.85-94.
115. Орлов А.М. Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. - М.: Импэто, 1995. – 384 с.
116. Орлов А.М. В национальном космосе // Аниматографические записки. Вып.1. - М.: «Пилот», НИИ Культуры, 1991. С. 46-60.
117. Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания. - М.: ГЕО, 1997. – 336 с.

118. Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания. - М.: МИРТ, 1993. – 360 с.
119. Орлов А.М. Катартическая теория экранного искусства. – Орёл: Издательский дом «ОРЛИК», 2021. – 508 с.
120. Ортега-и-Гассет Х. О точке зрения в искусстве // Эстетика. Философия культуры. – М.: Искусство, 1991. С.186-202.
121. Павлов А. Постыдное удовольствие: Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа: научное изд. / А. Павлов. – М.: Изд. дом Высш. шк. экономики, 2014. – 360 с.
122. Пастуро М. Красный. История цвета. - М.: Новое литературное обозрение, 2019. - 160 с.
123. Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.09 / Познин Виталий Федорович. – СПб., 2009. – 345 с.
124. Познин В.Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. – 2019. - №1. С.93-109.
125. Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Попов Евгений Александрович. – СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов, 2011. – 198 с.
126. Прайс Д. Магия Рихар / Д. Прайс, пер.: М. Пуксант. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 360 с.
127. Проблемы киноповествования: сборник статей. Часть 1. / Мин. культ. РФ, РИИИ; сост., вст. ст.: Л.Н. Березовчук. – СПб.: Российский ин-т истории искусств, 2010. – 272 с.
128. Пропп В.Я. Сказка. Эпос. Песня. - М.: Лабиринт, 2007. – 350 с.
129. Прохоров А.В. Эволюция аниматографа: от мультипликации к «фантому свободы» // Мультипликация, аниматограф, фантоматика. - Киев, 1989. С.31-59.

130. Прохоров А.В. Крушение киноимперии или удар по любимым мозгам // Мультипликация, аниматограф, фантоматика. – Киев, 1989. С .115-121.
131. Прохоров А.В. К философии анимации // Киноведческие записки. 1991. № 10. С. 126-136.
132. Раев О.Н. О термине «3D» в кинематографе / О.Н. Раев // Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе и других областях: VIII Международная научно-практическая конференция. 25-26 апреля 2016 г.: Материалы и доклады. – М.: ВГИК, 2016. – 135 с.
133. Разлогов К.Э. Искусство экрана: проблемы выразительности. – М.: Искусство, 1982. - 158 с.
134. Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX-начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. - М.: Академический проект; Трикста, 2016. – 640 с.
135. Роэм Д. Визуальное мышление. Как «продавать» свои идеи при помощи визуальных образов. – М.: Манн, Иванов и Фербер: Эксмо, 2013. – 300 с.
136. Русинова Е.А. Влияние новых многоканальных звуковых технологий на киноязык: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Русинова Елена Анатольевна. – М.: ВГИК, 2004. – 120 с.
137. Русинова Е.А. Формирование звуковых пространств в кинематографе: дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.03 / Русинова Елена Анатольевна. – М.: ВГИК, 2021. – 310 с.
138. Русинова Е.А. Звук в пространстве кинематографа. – М.: ВГИК, 2020. – 268 с.
139. Русско-английский, англо-русский словарь анимационных терминов. / Сост. Ф. Хитрук. М.: Высшие курсы сценаристов и режиссеров, Респект, 1991.
140. Сабова А. «Кино живо чудаками». Режиссер Константин Бронзит — о русской душе в мультипликации. Огонек. 26-2015. С.34-35.
141. Сальникова Е.В. Феномен визуального. От древних истоков к началу XXI века / Е.В. Сальникова. – М.: Прогресс-Традиция, 2012. – 576 с.

142. Седловский А.А. Художественное пространство экранного произведения: типология, образность, стилистика: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Седловский Анатолий Анатольевич. – СПб., 2012. – 190 с.
143. Седловский А.А. Построение и восприятие реальности в фильмах с компьютерными спецэффектами // Мир техники и кино. 2011. № 21. С. 33-35.
144. Симакова Ю.А. Анимация как актуальная практика исследования и репрезентации культуры // Судьбы национальных культур в условиях глобализации. Материалы конференции. – Челябинск, 2013. – Т. 2 – С. 120-122.
145. Симакова Ю.А. Герменевтический потенциал анимации в исследовании культуры : автореф. дис. ... канд. культурологии: 24.00.01 / Симакова Юлия Алексеевна. – Екатеринбург, 2014. – 21 с.
146. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Науч. рук. Б.А. Машковцев. - М.: ЛЕНАРД, 2015. – 256 с.
147. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. - М.: ВГИК, 2005. – 112 с.
148. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм. — М.: ВГИК, 2014. – 300 с.
149. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. – М.: Институт психотерапии, 2002. – 390 с.
150. Спутницкая Н.Ю. Мультитренд: тенденции современной анимации России. - М.: Академия медиаиндустрии, 2016. – 175 с.
151. Таласов В. Об интегративных аспектах взаимодействия видов искусств // Взаимодействие и синтез искусств. – Л.: Наука, 1978. С.20-44.
152. Теракопьян М.Л. Нереальная реальность: Компьютерные технологии и феномен «нового кино» / М. Теракопьян. - М.: Материк. 2007. – 152 с.
153. Теракопьян М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Теракопьян Мария Леонидовна. – М., 2006. – 175 с.

154. Тоффлер Э. Третья волна / Элвин Тоффлер. / Пер. с англ. К.Ю. Бурмистрова и др. - М.: АСТ, 1999. – 795 с.
155. Трапезникова Е.В. Эволюция образа художественного пространства в Российской анимации (1985 – 2014): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Трапезникова Елена Владимировна. – М.: ВГИК, 2015. – 180 с.
156. Фрейд З. Художник и фантазирование: Сборник. / Общ. ред., сост., вступ. Ст. Р.Ф. Додельцева, К.М. Долгова. - М.: Республика, 1995. – 396 с. (Серия: Прошлое и настоящее)
157. Фрейд З. Психология бессознательного: Сб. произведений. / З. Фрейд. / Сост., науч. ред., авт. вст. ст. М.Г. Ярошевский. – М.: Просвещение, 1989. – 447 с.
158. Фрейзер Дж. Золотая ветвь: Исследования магии и религии/ Пер. с англ.- М.: ООО «АСТ», 1998. – 874 с.
159. Халас Д., Уайтекер Д. Тайминг в анимации / Пер. с англ. Ф. Хитрука. – М.: Магазин искусства, 2001. – 142 с.
160. Халатов И.В. Мы снимаем мультфильмы / И. Халатов. – М.: Молодая Гвардия, 1986. – 159 с. (Серия: Мир твоих увлечений).
161. Ханаи М.Р. Анимация и современное игровое кино. К проблеме использования новейших компьютерных технологий: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Ханаи Мохаммад Реза. – М., 2003. – 117 с.
162. Хиллман Дж. Архетипическая психология. – М.: Когито-Центр, 2006. – 351 с. (Серия: Юнгианская психология).
163. Хитрук Ф. Мультипликация в контексте художественной культуры // Проблемы синтеза в художественной культуре. - М.: Наука, 1985. С.7-24.
164. Хитрук Ф., Хржановский А. Беседы при ясной луне // Киноведческие записки. 2001. №52. С.59-97.
165. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор. В 2-х т. - М.: Гаятри, 2007. Т.1. – 304 с.
166. Хитрук Ф.С. Исторические феномены // Киноведческие записки. - 2005. - №73. С.75-76.
167. Хренов А. Утраченные иллюзии невидимого кино // Киноведческие записки. - 2001. - №54. С. 94-122.

168. Хренов Н.А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н.А. Хренов. – М.: Аграф, 2006. – 701 с.
169. Шкловский В.Б. Искусство как прием // О теории прозы. - М.: Круг, 1925. – 189 с.
170. Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6 тт. / С.М. Эйзенштейн. – М.: Искусство, 1964-1968.
171. Эйзенштейн С.М. Дисней // Метод. Т.2. – М.: Музей кино, Эйзенштейн-центр, 2002. – 688 с.
172. Эйзенштейн С.М. Цветовое кино // Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6-тт. - М.: Искусство, 1964. - Т.3. – 672 с.
173. Эйзенштейн С.М. Вертикальный монтаж // Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6 тт. Т.2. М.: Искусство, 1964. С. 189-266. С. 199.
174. Энциклопедия отечественной мультипликации / Сост. Капков С.В. - М.: Алгоритм, 2006. – 838 с.
175. Эстетика и теория искусства XX века: Хрестоматия / Сост. Н.А. Хренов, А.С. Мигунов. - М.: Прогресс-Традиция, 2008. – 688 с.
176. Юнг К.Г. Архетип и символ / Карл Густав Юнг / Сост. и вст. ст. А.М. Руткевича. - М.: Ренессанс, СП «ИВО-Сид», 1991. – 304 с. (Серия «Страницы мировой философии»).
177. Юнг К.Г. Конфликты детской души. – М.: Канон+, ОИ «Реабилитация», 1997. – 336 с. (Серия: История психологии в памятниках).
178. Ямпольский М.Б. Пространство мультипликации // Искусство кино. – 1982 - №3. С.84-99.
179. Ямпольский М.Б. Язык – тело – случай: Кинематограф и поиски смысла. – М.: Новое литературное обозрение, 2004. – 376 с.
180. Яременко Е.Г. Цифровые технологии и виртуальные миры: человек на пороге нового искусства? // Вестник ВГИК. 2010. № 3. С. 124-137.
181. Bordwell D., Thompson K. Film Form // Film Art: An Introduction. Ninth Edition. - N.Y.: McGraw-Hill, 2010. - 519 p.
182. Bourdon D. Warhol. - NY., 1989. - 432 p.

183. Crogan P. Insides out: Speculations on the body in 3D computer animation // Animation Journal. Spring 2000. V.8. No.2. Pp.18-27.
184. Furniss M. Art in motion: animation aesthetics. – Bloomington, IN.: Indiana University Press, 2007. – 276 p.
185. Manovich L. “Reality” effects in computer animation // A Reader in Animation Studies. Jayne Pilling, Society of Animation Studies. – Sydney: John Libbey&Company Pty Ltd., 1997. P.5-14.
186. Manovich L. The language of new media. – Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001. – 354 p.
187. Wells P. Animation Genre and Authorship. L., NY: Wallflower, 2002. – 149 p.
188. Wells P. Understanding Animation. L., NY: Routledge, 1998. – 270 p.
189. Wells P., Hardstaff J. Re-imagining animation – the changing face of the moving image. – SA, Lausanne: AVA Publishing, 2008. – 192 p.

Интернет-источники

190. Артюх А. Интервью с Константином Бронзитом «...Когда авторское становится коммерческим». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cartoonia.ru/ru/library/interview/bronzit-konstantin/> (дата обращения 10.06.2023).
191. Анимадок: о личном без переносов и иносказаний. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.svoboda.org/a/30345605.html> (дата обращения: 03.08.2023).
192. Артемов С. Бродский, Леннон и террористы: Гид по документальной анимации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3161195/> (дата обращения: 03.08.2023).
193. Бергсон А. Творческая эволюция. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.bim-bad.ru/docs/bergson_creative_evolution.pdf (дата обращения 24.08.2023).

194. Бобылев И. Человеческая комедия. «9 способов нарисовать человека», режиссер Александр Свирский. 2016 г. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://old.kinoart.ru/archive/2017/05-06/chelovecheskaya-komediya-9-sposobov-narisovat-cheloveka-rezhisser-aleksandr-svirskij> (дата обращения 22.10.2023).
195. Встреча с Дмитрием Геллером в Еврейском музее и центре толерантности (2018 г.). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://youtu.be/C23v81НКНfY> (дата обращения 09.04.2023).
196. Встреча с Валентином Ольшвангом в «Библиотеке киноискусства имени С.М. Эйзенштейна» в рамках клуба творческих встреч «Неформат». 16.02.2011. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kinote.info/articles/4371-vstrecha-s-valentinom-olshvangom> (дата обращения 24.08.2023).
197. Годер Д.Н. Самые необычные техники анимации. Виртуальная реальность, анимация из киселя, солнечных зайчиков и медицинских снимков. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://arzamas.academy/materials/1620> (дата обращения 02.08.2023).
198. Голография: технология настоящего 3D. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ichip.ru/tekhnologii/golografiya-tehnologiya-nastoyaschego-3d-9962?ysclid=loic68e8fg476132469> (дата обращения 02.11.2023).
199. Дмитрий Геллер. Ностальжи... Мастера короткометражной анимации, выпуск № 61. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://altereos.livejournal.com/203322.html> (дата обращения 06.08.2023).
200. Захаров Г. Введение в векторную анимацию. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://solutics.ru/po/vvedenie-v-vektornuyu-animacziyu/> (дата обращения 02.08.2023).
201. Золотая классика нулевых. Вспоминаем лучшую анимацию флэш-эпохи. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://2x2tv.ru/blog/remember-flash-animation/> (дата обращения 02.08.2023).

202. Капков С.В. Прорыв и скандал в стане российских мультипликаторов. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=101> (дата обращения 10.06.2023).
203. Карташов А. От мокьюментари до хроники: все виды документального кино. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://arzamas.academy/materials/1712?ysclid=llgdcrfh12510907498> (дата обращения: 18.08.2023).
204. Классификация анимации. Программное обеспечение. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberpedia.su/11x4972.html> (дата обращения 02.11.2023).
205. Краткая история VR: часть первая — ранние концепции и первые шаги от 1930-х до 1960-х. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/pult/articles/517050/> (дата обращения 02.11.2023).
206. Крель Е.В. Художественный образ Медной горы Хозяйки в сказках П.П. Бажова. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/60619/1/initium_2018_021.pdf (дата обращения 09.08.2023).
207. Крецу Кристина. Когда голограммы войдут в повседневную жизнь. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vc.ru/future/26828-kogda-gologrammy-voydut-v-povsednevnuyu-zhizn> (дата обращения 02.11.2023).
208. Малюкова Л.Л. Пластилиновая революция. Народы России объединились в новый союз – мультипликационный. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://2005.novayagazeta.ru/nomer/2005/82n/n82n-s24.shtml> (дата обращения 10.08.2023).
209. Международный фестиваль анимации БОЛЬШОЙ ФЕСТИВАЛЬ МУЛЬТФИЛЬМОВ. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).
210. «Новые поколения просто так не приходят» - что грозит авторской анимации? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://seance.ru/articles/animation-auteur/> (дата обращения 02.08.2023).

211. Норштейн Ю.Б. о фильмах Геллера // Ностальгия. 2006. №1. URL: http://www.geller.ru/dima/rus/P_Norch.shtm (дата обращения 06.08.2023).
212. Орлов А.М. «Признание в любви». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=157> (дата обращения 06.08.2023).
213. Орлов А.М. Мультфильм «Мальчик» Дм. Геллера. Развертка художественного повествования. Часть 1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://o-r-love.livejournal.com/6589.html> (дата обращения 06.08.2023).
214. Орлов А.М. Анимация Саши Свирского. Ч. 2-я. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://o-r-love.livejournal.com/11064.html> (дата обращения 02.08.2023).
215. Соколов П., Шведов П. Визуальные метафоры в анимационных фильмах фестиваля «Тёплая анимация». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hsedesign.ru/project/b1305f26f8834da1b7b269a3dc37cb71?ysclid=lo8fsfkxpi927593250> (дата обращения 27.10.2023).
216. Терещенко М. Кто бросит камень в «Гору Самоцветов»? Часть 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/144162/print/> (дата обращения 10.06.2023).
217. Терещенко М. Мультфильм как документ. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://os.colta.ru/cinema/projects/198/details/19732/page1> (дата обращения: 01.08.2023).
218. Терещенко М. «Дмитрий Геллер: Я когда делаю фильм, многое для себя даже не пытаюсь объяснить». Интервью с Дмитрием Геллером 20 июля 2012. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kino-teatr.ru/kino/person/239/> (дата обращения 06.08.2023).
219. Терещенко М. Кто бросит камень в «Гору самоцветов»? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/144142> (дата обращения 10.06.2023).

220. Терещенко М. Валентин Ольшванг: «Трагедия – это когда выход один – смерть». Интервью с В.А. Ольшвангом. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cinematheque.ru/post/143957> (дата обращения 24.08.2023).
221. Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино) : дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03 / Фомина Виктория Андреевна. – М., 2012. – 227 с.
222. Шведов П. Жизнь-паскуда: новая визуальность отечественной анимации. Как она выглядит и что с ней делать // Искусство кино. 2021. №9/10. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kinoart.ru/opinions/zhizn-paskuda-novaya-vizualnost-otechestvennoy-animatsii-kak-ona-vyglyadit-i-cto-s-ney-delat> (дата обращения 02.08.2023).
223. Орлов А.М. Анимация Саши Свирского. Ч. 2-я. / LoveJournal 14.11.2014. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://o-r-love.livejournal.com/11064.html> (дата обращения: 22.10.2023).
224. Открытый Российский фестиваль анимационного кино в городе Суздаль. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://suzdalfest.ru/> (дата обращения 20.12.2023).
225. Moore S. Animating unique brain states // Animation Studies Online Journal. 2020 Vol. 6. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://journal.animationstudies.org/samantha-moore-animating-unique-brain-states/> (дата обращения 22.10.2023).
226. MetaHuman Creator: всё, что нужно знать о новом инструменте для создания реалистичных персонажей в 3D. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/gamedev/metahuman-creator-vsye-cto-nuzhno-znat-o-novom-instrumente-dlya-sozdaniya-realisticnykh-personazhe/?ysclid=logx2k05ue439201012> (дата обращения 02.11.2023).

Фильмография

1. **«Алеша Попович и Тугарин змей»**. Реж. К.Э. Бронзит, к/с «Мельница», 2004 г.
2. **«Аменция»**. Реж. С.С. Айнутдинов. Свердловская киностудия, 1990 г.
3. **«Бабушка»**. Реж. А.Н. Золотухин, Свердловская киностудия, 1996 г.
4. **«Банкет»**. Реж. Г.Я. Бардин, к/с «Союзмультфильм», 1986 г.
5. **«Беовульф»**. Реж. Ю.Л. Кулаков, к/с «Кристмас-филмс», 1998 г.
6. **«Бескрылый гусенок»**. Реж. О.Л. Черкасова, Свердловская киностудия, 1987 г.
7. **«Брак»**. Реж. Г.Я. Бардин, к/с «Союзмультфильм», 1987 г.
8. **«Брэк»**. Реж. Г.Я. Бардин, к/с «Союзмультфильм», 1985 г.
9. **«Бум-бум, дочь рыбака»**. Реж. И.Л. Максимов, Фонд социально-культурных программ «Губерния», 2013 г.
10. **«Буроба»**. Реж. О.В. Холодова, к/к «Анимос», 2014 г.
11. **«Вадим на прогулке»**. Реж. А.А. Свирский, Школа-студия анимационного кино «ШАР», 2021 г.
12. **«Ваша дама» часть 1**. Реж. В.А. Ольшванг, 2022 г.
13. **«Ветер вдоль берега»**. Реж. И.Л. Максимов, Фонд социально-культурных программ «Губерния», 2003 г.
14. **«Ветер»**. Реж. Р.А. Саакянц, Арменфильм, 1988 г.
15. **«Визионер»**. Реж. В.К. Булавкин, ВГИК, 2022 г.
16. **«Волшебная кисточка»**. Реж. В.М. Угаров, к/с «Кристмас Филмз», 1997 г.
17. **«Ворон»**. Реж. Н.Н. Серебряков, к/с «Союзмультфильм» (производство с 1996 г., не завершено).
18. **«Выход (Потоп сознания)»**. Реж. Е.Ю. Пророкова, к/с «Союзмультфильм», 1995 г.
19. **«Геракл у Адмета»**. Реж. А.А. Петров, к/с «Союзмультфильм», 1986 г.
20. **«Гора самоцветов»** (сериал). Создатель: А.М. Татарский, к/с «Пилот», 2004-2022.

21. **«Гофманиада»**. Реж. С.М. Соколов, к/с «Союзмультфильм», 2018 г.
22. **«Дверь»**. Реж. Н.И. Шорина, к/с «Союзмультфильм», 1986 г.
23. **«Девочка и бабушка»**. Реж. Д.А. Лазарев, Продюсерский центр «Профессионал», 2011 г.
24. **«Девочка, которая порезала пальчик»**. Реж. Э.Э. Беляев, к/к «Анимос», 2010 г.
25. **«Девочка-дура»**. Реж. З.В. Киреева, Свердловская студия анимации «А-фильм», 2006 г.
26. **«Дерево детства»**. Реж. Н.Б. Мирзоян, Студия компьютерной графики и анимации «Петербург», 2009 г.
27. **«Длинный мост в нужную сторону»**. Реж. И.Л. Максимов, Фонд социально-культурных программ «Губерния», 2012 г.
28. **«Добро пожаловать»**. Реж. А.Б. Караев, Свердловская киностудия, 1986 г.
29. **«Дождь сверху вниз»**. Реж. И.Л. Максимов, студия «Мастер-фильм», 2008 г.
30. **«Долгое путешествие»**. Реж. А.Ю. Хржановский, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1997 г.
31. **«Дорога на Вифлеем»**. Реж. Д.Г. Великовская, ВГИК, 2008 г.
32. **«Его жена курица»**. Реж. И.А. Ковалев, к/с «Союзмультфильм», 1990 г.
33. **«Ежик в тумане»**. Реж. Ю.Б. Норштейн, к/с «Союзмультфильм», 1975 г.
34. **«Жильцы старого дома»**. Реж. А.Б. Караев. Свердловская киностудия, 1987г.
35. **«Жихарка»**. Реж. О.В. Ужинов, к/с «Пилот», 2006 г.
36. **«Заснеженный всадник»**. Реж. А.М. Туркус, к/к «Аквариус фильм», 2011 г.
37. **«Зеленые зубы»**. Реж. С.И. Андрианова, а/с «Пчела», 2011 г.
38. **«Как обманули змея»**. Реж А.Т. Кузнецов, к/с «Пилот, 2004 г.
39. **«Как стать человеком»**. Реж В.П. Петкевич, Свердловская киностудия 1988 г.
40. **«Капитанская дочка»**. Реж. Е.Л. Михайлова, студия «Анимос», 2005 г.
41. **«Карлик Нос»**. Реж. И.Л. Максимов, студия анимационного кино «Мельница», к/к «СТВ», 2003 г.

42. **«Келе»**. Реж. М.В. Алдашин, к/с «Союзмультфильм», 1988 г.
43. **«Керри-милая»**. Реж. Г. Буто, студия БФМ, 2011 г.
44. **«Кнопка»**. Реж. Р.А. Саакянц, Арменфильм, 1989 г.
45. **«Князь Владимир»**, Реж. Ю.Л. Кулаков, к/с «Солнечный Дом-ДМ», Парадиз, 2006 г.
46. **«Королевство кошек»**. Реж М.В. Кузнецова, Школа-студия анимационного кино «Шар», 2007 г.
47. **«Комната смеха»**. Реж. Н.И. Шорина, к/с «Союзмультфильм», 1991 г.
48. **«Компания»**. Реж. Р.В. Корнаушкин, ВГИК, 2016 г.
49. **«Кому повем печаль мою?»**. Реж. Н.В. Орлова, к/с «Союзмультфильм», 1988 г.
50. **«Контакты... Конфликты...»** Реж. Е.А. Гамбург, к/с «Союзмультфильм», 1986 г.
51. **«Корова»**. Реж. А.К. Петров, к/с «Союзмультфильм», 1989 г.
52. **«Костя»**. Реж. А.С. Дьяков, Школа-студия анимационного кино «ШАР», 2011 г.
53. **«Кот и лиса»**. Реж. К.Э. Бронзит, к/с «Пилот», к/с «Мельница», 2004 г.
54. **«Крошечка-Хаврошечка»**. Реж. И.В. Коржнева, к/с «Пилот», 2007 г.
55. **«Кутх и мыши»**. Реж. О.Л. Черкасова. Свердловская киностудия 1985 г.
56. **«Лев с седой бородой»**. Реж. А.Ю. Хржановский. Школа-студия анимационного кино «Шар», 1994 г.
57. **«Легенда о Сальери»**. Реж. В.В. Курчевский, к/с «Союзмультфильм», 1986 г.
58. **«Лифт 3»**. Реж. М.В. Алдашин, Р.З. Газизов, А.М. Татарский, И.А. Ковалев, В. Саков; к/с «Пилот», 1991 г.
59. **«Лифт 4»**. Реж. М.Б. Тумеля, С.И. Ушаков, М.А. Радаев; к/с «Пилот», 1992 г.
60. **«Лошадь, скрипка... и немножко нервно»**. Реж. И.В. Евтеева, к/с «Ленфильм», 1991 г.
61. **«Майма долгожданный»**. Реж. И.В. Коржнева, к/с «Пилот», 2008 г.

62. **«Маленькая ночная симфония»**. Реж. Д.А. Геллер, Свердловская студия анимации «А-фильм», 2003 г.
63. **«Мальчик»**. Реж. Д.А. Геллер, Свердловская студия анимации «А-фильм», 2008 г.
64. **«Мартышко»**. Реж. Э.В. Назаров, к/с «Союзмультфильм», 1987 г.
65. **«Маша и медведь»** (сериал). Реж. О.Г. Кузовков, О.В. Ужинов и др. к/с «Анимаккорд», 2009-2023.
66. **«Медвежьи истории»**. Реж. М.В. Алдашин, к/с «Пилот», 2007 г.
67. **«Меч»**. Реж. Е.В. Гаврилко, к/с «Союзмультфильм», 2006 г.
68. **«Моби Дик»**. Реж. Н.В. Орлова, «Человек и время», 1999 г.
69. **«Мой галактический двойник Галактион»**. Реж. А.А. Свирский, студия «Мастер-фильм», 2020 г.
70. **«Мой странный дедушка»**. Реж. Д.Г. Великовская, ВГИК, 2011 г.
71. **«Мост»**. Реж. Д.Г. Великовская, ВГИК, 2009 г.
72. **«Мужчина встречается женщину»**. Реж. Д.А. Геллер, Школа-студия анимационного кино «ШАР», 2014 г.
73. **«На краю земли»**. Реж. К.Э. Бронзит, «Фолимаж», 1998 г.
74. **«На пороге Ильич»**. Реж. М.А. Солошенко. ВГИК, 2014 г.
75. **«Наступила осень»**. Реж. Е.В. Соколова, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1999 г.
76. **«Нити»**. Реж. И.Л. Максимов, к/с «Пилот», 1996 г.
77. **«Нос майора»**. Реж. М. Лисовский, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1997 г.
78. **«Ночь на лысой горе»**. Реж. Г.П. Шакицкая, к/с «Союзмультфильм», 1998 г.
79. **«Ночь пришла»**. Реж. С.И. Филиппова, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1998 г.
80. **«Ночь»**. Реж. В.П. Петкевич, Свердловская киностудия, 1984 г.
81. **«Нюркина баня»**. Реж. О.Л. Черкасова, Свердловская киностудия, 1992 г.
82. **«Обратная сторона луны»**. Реж. А.М. Татарский, ТО «Экран», 1983 г.

83. **«Одинокий монстр в поиске»**. Реж. И.Л. Максимов, ООО «Юпитер-XXI», 2019 г.
84. **«Освобожденный Дон Кихот»**. Реж. В.В. Курчевский, к/с «Союзмультфильм», 1987 г.
85. **«Отец»**. Реж. А.М. Демин, «Понкикайс» Фуджи, 1999 г.
86. **«Отелло»**. Реж. Н.Н. Серебряков, к/с «Кристалл Филмз», 1993 г.
87. **«Охотник»**, Реж. М.В. Алдашин, к/с «Союзмультфильм», 1990 г.
88. **«Падал прошлогодний снег»**. Реж А.М. Татарский, ТО «Экран», 1983 г.
89. **«Пейзаж с можжевельником»**. Реж А.Ю. Хржановский, В. Угаров, к/с «Союзмультфильм», 1987 г.
90. **«Пластилиновая ворона»**. Реж. А.М. Татарский, ТО «Экран», 1981 г.
91. **«Племянник кукушки»**. Реж. О.Л. Черкасова, Свердловская киностудия, 1995 г.
92. **«Подарок»**. Реж. М.М. Дворянкин, Свердловская студия анимации «А-фильм», 2010 г.
93. **«Подна и Подни»**. Реж. Ю.Л. Кулаков, к/с «Кристалл Филмз», 2000 г.
94. **«Полифем, Алкид и Галатhea»**. Реж. А.А. Петров, к/с «Союзмультфильм», 1995 г.
95. **«Понедельник»**. Реж. Х. Салаев, студия «Анимапорт», 2009 г.
96. **«Потоп»**. Реж. И.Л. Максимов, Фонд социально-культурных программ «Губерния», 2004 г.
97. **«Привет из Кисловодска»**. Реж. Д.А. Геллер, Свердловская киностудия, 2001 г.
98. **«Признание в любви»**. Реж. Д.А. Геллер, к/с «А-фильм», 2006 г.
99. **«Приносящий удачу»**. Реж. А.Г. Евсеева, студия «Воскресение», 2011 г.
100. **«Про Ивана-дурака»**. Реж. М.В. Алдашин, к/с «Пилот», 2004 г.
101. **«Про лысую принцессу»**. Реж. О.В. Холодова, к/к «Анимос», 2014 г.
102. **«Про раков»**. Реж. В.А. Ольшванг, Творческо-производственное объединение художественной мультипликации Свердловской киностудии, 2003 г.
103. **«Пумс»**, Реж. М.В. Алдашин, к/с «Союзмультфильм», 1990 г.

104. **«Раньше я жил у моря».** Реж. С.И. Ушаков, к/с «Пилот», 1997 г.
105. **«Рассеянный волшебник».** Реж. Е.В. Манохина, П.В. Манохина, ВГИК, 2011 г.
106. **«Рождество».** Реж. М.В. Алдашин, к/с «Пилот», 1996 г.
107. **«Розовая кукла».** Реж. В.А. Ольшванг. Свердловская киностудия, 1997 г.
108. **«Румпельштильцхен».** Реж. О.В. Холодова, Фонд социально-культурных программ «Губерния», 2008 г.
109. **«Русалка».** Реж А.К. Петров, Школа-студия анимационного кино «Шар», Ярославская студия, 1997 г.
110. **«Сапожник и русалка».** Реж. В.М. Угаров, к/с «Союзмультфильм», 1989 г.
111. **«Свитч Крафт».** Реж. К.Э. Бронзит, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1994 г.
112. **«Сказка сказок»** Реж. Ю.Б. Норштейн, к/с «Союзмультфильм», 1979.
113. **«Скамейки №0458».** Реж. И.Л. Максимов, 2015 г.
114. **«Случай».** Реж. А.М. Туркус, к/с «Союзмультфильм», 1990 г.
115. **«Со вечера дождик».** Реж. В.А. Ольшванг, Свердловская студия анимации «А-фильм», 2009 г.
116. **«Собачий барин».** Реж. В.В. Телегин, к/с «Пилот», 2010 г.
117. **«Совы нежные».** Реж. И.Л. Максимов, С.С. Меринов, А Свирский и др., 2015 г.
118. **«Солдат и смерть».** Реж. Э.Э. Беляев, к/с «Пилот», 2006 г.
119. **«Солдат и черт».** Реж. Н.Е. Голованова, к/с «Союзмультфильм», 1990 г.
120. **«Солдатская песня».** Реж. Е.С. Чернова, к/с «Пилот», 2009 г.
121. **«Сон смешного человека».** Реж А.К. Петров, Свердловская киностудия 1992 г.
122. **«Сон».** Реж Н.И. Шорина, к/с «Союзмультфильм», 1988 г.
123. **«Страницы страха».** Реж. Д.Г. Великовская, ВГИК, 2010 г.
124. **«Тише, бабушка спит».** Реж. А.М. Демин, киновидеостудия «Анимос», 2012 г.

125. **«Трудолюбивый Пушкин»**. Реж. С.Н. Серегин, Школа-студия анимационного кино «Шар», 1999 г.
126. **«Узы»**. Реж. Д.Г. Великовская, а/с «Пчела», 2019 г.
127. **«Фру-89»**. Реж. С.С. Айнутдинов, В. Курту, к/с «Союзмультфильм», 1989 г.
128. **«Хаврюша»**. Реж. К.Б. Голубков, а/с «Пчела», 2019 г.
129. **«Хозяйка медной горы»**. Реж. Д.А. Геллер, Школа-студия анимационного кино «ШАР», 2019 г.
130. **«Цапля и Журавль»**. Реж. Ю.Б. Норштейн, к/с «Союзмультфильм», 1974.
131. **«Чепурнас»**. Реж. А.А. Свирский, студия «Toonbox», 2012 г.
132. **«Чудотворец»**. Реж. С.М. Соколов, к/с «Кристинг Филмз», 2000 г.
133. **«Шатало»**. Реж. А.М. Демин, студия «Анимос», 2010 г.
134. **«Щелкунчик»**. Реж. Т.Н. Ильина, к/с «Аргус Интернейшнл», 2004 г.
135. **«Я видел, как мыши кота хоронили»** Реж. Д.А. Геллер, Jilin animation institute, 2011 г. (Китай, Россия)
136. **«5/4»**. Реж И.Л. Максимов, к/с «Союзмультфильм», 1989 г.
137. **«9 способов нарисовать человека»**. Реж. А. А. Свирский, 2016 г.
138. **«Hold me Clothes»**. Реж. Е. Голубева, М. Кастеллани, 2011 (Италия).