

ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА

кандидата искусствоведения Фоминой Виктории Андреевны
на диссертацию Зайцева Алексея Яковлевича
«ЭСТЕТИЧЕСКИЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ФОРМЫ РОССИЙСКИХ АНИМАЦИОННЫХ
ФИЛЬМОВ 1990-х – 2020-х гг.»,

представленную на соискание ученой степени кандидата искусствоведения
по научной специальности 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле - и другие
экранные искусства)

«Существенным условием дальнейшего развития мультипликации является осознание специфики ее языка и того факта, что мультипликационный фильм... представляет собой вполне самостоятельное искусство»¹ – принципиальная важность искусствоведческого исследования анимации была артикулирована еще в восьмидесятых годах Ю. М. Лотманом, на работы которого активно ссылается в диссертации А. Я. Зайцев. В тексте диссертации сообщается, что немногим ранее признание анимации, как искусства, было зафиксировано в Уставе Международной ассоциации анимационного кино – ASIFA (Association International du Film d'Animation). Однако, необходимое изучение взаимосвязи эстетических и технологических аспектов анимации до сих пор остается ценным и редким опытом, поскольку требует от автора одновременного знания искусствоведческой теории, истории анимации и практики анимационной работы.

Важный шаг в обозначенном направлении – диссертация Алексея Яковлевича Зайцева, которая представляет собой серьезное самостоятельное искусствоведческое исследование художественной формы анимационных фильмов на материале значительного периода – последнего тридцатилетия российской анимации. Структура диссертации и ее содержание вполне

¹ Лотман, Ю. Цивьян, Ю. Диалог с экраном. Т.: Александра – 1994. - С. 26

отвечает поставленным исследовательским задачам. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии (226 источников), фильмографии (138 наименований) и списка терминов. 33 определения основных понятий приводятся в тексте диссертации на основе «Словаря-справочника современных анимационных терминов», что помогает избегать «невольного отождествления» близких терминов и «не совсем корректного применения» (С. 31) понятийного аппарата. Общий объем диссертации – 171 страница.

Первая глава «Художественный образ и художественная форма в анимации» посвящена междисциплинарному исследованию анимационной специфики, которая сводится к покадровой работе над формой и ее «одушевлению» с помощью любых материалов и техник. То есть, анимационное пространство, время и движение определяются не физическими свойствами, а авторским замыслом. Соответственно, анимационная структура осмысливается автором через единство категорий «формы» и «содержания», а также – «пространства» и «времени». Развертка анимационной формы в действие фильма мыслится в контексте идеи хронотопа А. А. Ухтомского с доминирующими темпоральными характеристиками (по М. М. Бахтину) или – с пространственными (по Ю. М. Лотману). Многомерный художественный образ исследуется, «как интегративный динамический феномен», на разных уровнях: от теории архетипов К. Г. Юнга до эстетики постмодернизма Н. Б. Маньковской. Художественное пространство анимационного фильма рассматривается не только как фон, но и, согласно антологии Н. Г. Кривули, как пластическая среда с новыми драматургическими и образными функциями. В диссертации разводятся понятия «художественного» и «визуального пространства» анимационного фильма. Это положение дает возможность рассматривать анимационное пространство не только функционально, но и включать его в широкий историко-культурологический

контекст, расширяющий и углубляющий анимационный текст. Вводятся параметры анализа анимации, совокупность которых показывает, как идея разворачивается в художественном решении фильма (Ф.С. Хитрук).

Содержание второй главы «Синтетическая природа анимационного фильма и эволюция компьютерных технологий» посвящено изменению методов «одушевления» по мере развития компьютерного моделирования, возможности которого значительно расширились и удешевились за последние 30 лет. За это время компьютерная анимация успела стать гораздо более экономичной, чем ручная работа. Начиная с 2000-х годов цифровая графика становится неотъемлемой частью большинства анимационных фильмов и оказывают существенное влияние на образную систему анимации. В качестве переходного звена между традиционной школой советской анимации и современным цифровым подходом автор исследует сериал «Гора Самоцветов» и приходит к выводу, что преобладание традиционных технологий в начале работы над проектом к 2018 году уступило место компьютерной перекладке. Получившаяся диаграмма позволяет соотнести популярность тех или иных анимационных технологий и сопоставить результаты со временем производства. Видно, что повсеместно распространенная рисованная, или так называемая, «классическая анимация» применялась в последние годы менее чем в половине фильмов. Согласно диаграмме, лишь незначительный процент серий выполнялся в синтетической технике, однако, само сочетание пластилиновой заставки «Мы живем в России» с технологией последующего фильма является примером синтеза анимационных технологий. Данный комментарий не противоречит, а лишь подтверждает авторский вывод, что технологический синтез является одной из тенденций анимации последних десятилетий.

В третьей главе «Современные направления творческого поиска и воплощения художественной формы в российской авторской анимации» наиболее значимо и ярко раскрываются компетенции автора, сочетающего знания в области эстетики и психологии с навыками профессиональной работы режиссера анимации, как компьютерной, так и рисованной. Исследуя традиции и новации авторской анимации, автор прослеживает взаимосвязь технологий и эстетики на разных этапах творчества режиссеров, в разной степени использующих компьютерные технологии. От анализа «мерцающих пространств» работ В.А. Ольшванга, где компьютер используется преимущественно для компоунга, диссертант переходит к фильмам Д.А. Геллера, где режиссер в своем творчестве гармонично сочетает 2D и 3D технологии, раскрывая драматургические задачи. В фильмах А.А. Свирского для создания анимационного пространства используются различные технологии и от фильма к фильму усложняется многомерный нарратив.

Диссертационная работа представляется интересной в теоретическом плане и полезной – в практическом. Заслуживает внимания внушительная библиография и репрезентативная фильмография, аккумулирующая многие лучшие образцы российской анимации, преимущественно – авторской. Исследование показывает разностороннее образование и высокий культурный уровень автора, сочетает интересные сведения об истории анимации, опыт создания авторского кино, дает представление о современных технологиях и возможностях, их влиянии на образную систему анимационных фильмов, а также поднимает к рассмотрению существенные проблемы современной эстетики: осмысление анимационного пространства, хронотоп в искусстве и т.д.

Привлекает свободное изложение диссертантом небанальных положений теории искусства, рассуждение в терминах нелинейной динамики

и синергетики. Впрочем, в этой связи возникают, иной раз, уточняющие вопросы. Хотелось бы прояснить, например, концепцию «фрактальных хронотопов кинематографических нарративов», представить ее зримо на примере анимационного фильма и понять причину особого интереса к ней диссертанта (С. 31).

Также представляется важным в большей степени акцентировать внимание на конкретных тенденциях современной анимации, возникших в следствии или под влиянием развития компьютерных технологий. Этот вопрос рассматривается в диссертации достаточно подробно, но желательно суммировать ответ, описав в нескольких фразах технологии и тенденции в начале и в конце рассматриваемого тридцатилетнего периода российской анимации. Со времени «прибытия «Кошечки» – создания первого двухмерного компьютерного фильма в 1968 году – трехмерная короткометражка «Андре и пчелка Уолли» (1984) появилась лишь через 16 лет, еще через 11 лет – был создан первый полнометражный компьютерный фильм «История игрушек» (1995). Правомерно ли говорить об ускоренном темпе развития анимационных технологий в последующий тридцатилетний период, рассматриваемый в диссертации?

В плане замечаний ограничусь единственным. Очень интересно было бы сопоставить рассматриваемые тенденции в области технологии и эстетики современных российских анимационных фильмов с драматургией анимации, прежде всего с тематическим спектром, образами героев и сюжетными типами. Безусловно, данное замечание не снижает значимости проведенного исследования, скорее, напротив, – показывает возможности для его продолжения за рамками кандидатской диссертации.

Представленная диссертационная работа Зайцева А. Я. «Эстетические и технологические аспекты развития художественной формы российских

анимационных фильмов 1990-х – 2020-х гг.» отвечает требованиям, предъявляемым к диссертациям на соискание ученой степени кандидата наук в пп. 9 – 14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации № 842 от 24.09.2013 г. (в действующей редакции), а также Паспорту номенклатуры специальностей научных работников 5.10.3. Виды искусства (кино,- теле- и другие экранные искусства. Автореферат отражает содержание и результаты исследования. Опубликованные статьи отражают основные положения и выводы диссертации. Автор – Зайцев Алексей Яковлевич – несомненно заслуживает присуждения ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. – Виды искусства (кино-, теле- и другие экранные искусства).

Кандидат искусствоведения

по специальности 17.00.03 – Кино-, теле- и другие экранные искусства, доцент
кафедры Прикладной информатики и мультимедийных технологий
Московского государственного психолого-педагогического университета
(МГППУ).

E-mail: studiadn@gmail.com



Подпись *В. А. Ракович*
заверяю, начальник отдела
по работе с персоналом
Ракович Е.В.

Фомина Виктория Андреевна

26.04.2024

Московский государственный психолого-педагогический университет
(МГППУ)

Адрес: 107143, Москва, Открытое шоссе, д. 24, корп. 27

Телефон: +7 (499) 167-66-74

E-mail: dekanatitmgppu@mail.ru