Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологи и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Н.П. Копцева
«___» _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

АВТОРСКАЯ АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО КИНЕМАТОГРАФА

Руководитель _____ канд. филос. наук, доцент Ю.С. Замараева

Выпускник _____ С.П. Гапоненко

Красноярск 2020

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Авторская анимация как феномен современного российского кинематографа»

Нормоконтролер _____ Д.С. Пчелкина

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Авторская анимация как феномен современного российского кинематографа» содержит 53 страницы текстового документа, 3 приложения и 38 источников литературы.

АНИМАЦИЯ, МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ, СОВРЕМЕННАЯ АНИМАЦИЯ, АВТОРСКАЯ АНИМАЦИЯ, КОРОТКОМЕТРАЖНАЯ АНИМАЦИЯ

Цель исследования: исследование авторской анимации как феномена российского кинематографа начала XXI века и в качестве культурного феномена современности.

Задачи, решаемые во время исследования:

1. Исследовать термин «анимация», историю и классификации анимации.
2. Определить понятие «авторская анимация».
3. Исследовать «авторскую анимацию» в мире.
4. Исследовать «авторскую анимацию» в России.
5. Провести прикладное исследование феномена анимационного искусства на материале российских кинопроизведений начала XXI века.
6. Проанализировать полученные результаты и сделать вывод о важности феномена «авторской анимации» в России.

В результате исследования были обозначены понятия «анимация», «мультипликация» и «авторская анимация». Были выявлены особенности авторской анимации. Определена специфика феномена современной авторской анимации в России на примере произведений анимационного искусства «Адажио» Г. Я. Бардина, «Длинный мост в нужную сторону» И. Максимова и «Мы не можем жить без космоса» К.Бронзита.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 5

1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ И СПЕЦИФИКА АВТОРСКОЙ АНИМАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ И РОССИЙСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ 11

1.1 Исследование термина «анимация», история и классификации анимации 11

1.1.1 История анимации: от зарождения до современности 13

1.1.2 Классификация анимации 20

1.2 Определение термина «авторская анимация» 22

2 ПРИКЛАДНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ФЕНОМЕНА АНИМАЦИОННОГО ИСКУССТВА НА МАТЕРИАЛЕ РОССИЙСКИХ КИНОПРОИЗВЕДЕНИЙ НАЧ. XXI В 27

2.1 Анализ произведения анимационного искусства «Адажио» Гарри Яковлевича Бардина 2000 года 27

2.2 Анализ произведения анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года 30

2.3 Анализ произведения анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года 32

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 37

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ 39

ПРИЛОЖЕНИЯ 42

ВВЕДЕНИЕ

Кинематограф на сегодняшний день является одним из поздно оформившихся видов искусства, однако за период своего существования эта сфера искусства завоевала всемирную любовь и общепризнанность. Как вид искусства, кинематограф обладает собственным языком повествования, является самостоятельным, имеет научное признание среди видных исследователей (Ю. Лотман и Ю. Цивьян, П. Вуллен, Р. Беллур, К. Метц и др.). Сфера кинематографии изучена достаточно глубоко, имеет своих выдающихся творцов, критиков и исследователей, однако про анимацию как неотъемлемую область искусства нельзя сказать того же. Недостаточная изученность и зачастую поверхностное понимание феномена анимации ограничивают и уводят от глубинного понимания особого коммуникационного процесса человека-зрителя и анимационного произведения-вещи.

Авторская анимация является одним из важнейших трендов для развития российского искусства и феноменом современной культуры. В связи, с чем **актуальность** исследования анимации заключена в выявлении специфики ценностного ряда, своеобразия авторской трактовки актуальных тем современности, влияния на иные виды экранного искусства.

Анимационное искусство достаточно молодо и поэтому может предоставить широкие возможности для авторов и творцов. В создании анимационных работ применяются новейшие достижения науки, также исследуются новые художественные образы и разнообразные техники, в том числе и экспериментальные. Анимация развивается по всему миру, постоянно возрастает число и качество лент, выходящих в прокат, количество анимационных роликов, появляющихся в цифровом пространстве и на телевидении, неуклонно растет. Роль анимации в создании произведений киноискусства с каждым годом повышается, суммы мировых сборов на различных показах постоянно

увеличиваются, что свидетельствует о том, что анимация является популярным и важным искусством, неотъемлемым элементом медиа пространства.

В данной работе предметом внимания становится российские современные произведения анимационного авторского искусства.

Степень изученности

Для выявления феномена авторской анимации, требуется обратиться к базовым энциклопедическим определениям. В статье «Анимационное кино»[1] автор – Н. В. Лукиных – определяет специфику «анимации», обращая внимание на широкую сферу употребления данного термина в современном мире. Е.А. Попов в статье «Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов»[2] рассматривает и систематизирует по категориям основные используемые дефиниции понятий «анимация» и «мультипликация», так же автором предложена собственная дефиниция.

Анализом поэтики современной анимации, занималось гораздо меньшее число энтузиастов. Данная проблематика затрагивалась лишь некоторыми исследователями в СССР, в числе которых Ю. Лотман («О языке мультипликационного кино»[3]), С. Асенин («Волшебники экрана»[4], «Мир мультфильма»[5]), И. Иванов-Вано («Рисованный фильм»[6]), но в основном анимация рассматривалась лишь в историографическом контексте. Режиссеры мультипликационного кино зачастую участвуют в исследованиях поэтики анимации и пишут монографии. Так поступили, например, Ф.Хитрук[7]и Ю. Норштейн[8].

---

[1] Лукиных, Н.В. Анимационное кино // Большая российская энциклопедия [электронный ресурс] – Режим доступа: https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108

[2] Попов, Е.А. «Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов» / Е.А.Попов // Мир культуры, науки, образования – 2011. №1(26) – С. 12-15

[3] Лотман, Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. – С.671-675.

[4]Асенин, С. Волшебники экрана: эстет.проблемы соврем. Мультипликации. – М.: Искусство, 1974. – 145с.

[5]Асенин, С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. – 303 с.

[6] Иванов-Вано, И. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. 87 с.

[7]Хитрук, Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. – М.: Гаятри, 2007. 608 с.

[8]Норштейн, Ю. Снег на траве. В 2 кн. – М.: РОФ «Фонд Юрия Норштейна», 2008 624 с.

Определение понятия «авторской анимации» возникало крайне редко, а если же и возникало, то трактовалось как анимационное искусство для взрослой аудитории, либо же, как творческого и экспериментального кино. В наше время трактовки термина «авторская анимация» достаточно неоднозначны и расхожи. И как ни парадоксально, анимационные фильмы последнего десятилетия, при всей условности деления, причисляются либо к «авторскому», либо к «коммерческому» кино, что вызывает определенные сомнения. В современном киноведении еще не четко очерчена объективная картина закономерностей развития авторской анимации России, не достаточно выявлены предпосылки формирования её тенденций, не определены стилистические направления[9]. Определением «авторской анимации» в своём сборнике «Мастера короткометражной анимации»[10] занимался Алексей Суртаев, а также автор собрал свои заметки в единое целое и упорядочил режиссёров «авторской анимации» современности.

Конечно, нельзя обойти стороной такого исследователя советской и российской анимации, как Наталья Геннадьевна Кривуля – доктор искусствоведения и автор многих пособий, статей и диссертаций по анимации. Опубликованы более двадцати трудов Н.Г. Кривули, которые помогают современным исследователям анимации: «Проблемы, тенденции и направления современной российской анимации»[11], «Российская Net-анимация: Пространство свободы, надежды и страхов»[12], «3D - и смотри. Полнометражная анимация: от Диснея и до новых времен»[13], «Анимация как феномен культуры»[14] и так далее.

---

[9]Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: автореферат диссертации кандидата искусствоведения, Московский Государственный университет – Москва, 2001 г. – 187 с.

[10]Суртаев Алексей «Мастера короткометражной анимации» - [б.м.]: Издательские решения, 2018. – 976 с.

[11]Кривуля Н.Г. Проблемы, тенденции и направления современной российской анимации// Искусство в школе, 2008, №6. – С.52-57.

[12]Кривуля Н.Г. Российская Net-анимация: Пространство свободы, надежды и страхов// Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции. Под общ.ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2008. С. 115-134.

[13]Кривуля Н.Г. 3D - и смотри. Полнометражная анимация: от Диснея и до новых времен// Искусство кино, 2008, №6. – С 64-77.

Попытки описать историю анимационных студий в 90-е и 00-е годы были представлены в сборнике статей «СВЕРХкино. Современная Российская анимация»[15]. Сборник был создан Ларисой Малюковой и содержит в себе информацию о творчестве известных анимационных режиссеров, которые участвуют в различных фестивалях, о жизни современной российской анимации в целом. Данное исследование считается одним из первых системных трудов о жизни современной российской анимации, оно запечатлело историю создания, развития и выживания анимационных студий и авторов.

Для исследования темы необходимо обратиться к вопросу художественной коммуникации зрителя и произведения искусства. Тема художественной коммуникации поднимается в монографии М. В. Тарасовой и В. И. Жуковского «Коммуникативные основы художественной коммуникации»[16]. В данной монографии рассмотрены отношения зрителя и произведения искусства как субъектов художественной коммуникации, представлены правила данного вида коммуникации и ее этапы. Так же тема художественной коммуникации зрителя и произведения искусства рассматривается в монографии М. В. Тарасовой «Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства»[17]. В этой монографии рассматривается специфика художественного диалога зрителя и произведения неигрового вида кино.

В ходе анализа российских современных анимационных произведений была использована актуальная информация с таких сайтов как «Википедия», «Кинопоиск», «ВашДосуг», «Ридус». Здесь находится базовая информация о дате выпуска анимационного фильма, о процессе производства. Важной информацией является так же интервью с авторами мультфильмов. Как таковых статей или

[14]Кривуля, Н.Г. Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». – М.: ВГИК. – 2009. – С 5-25.

[15] Малюкова, Л. СВЕРХкино. Современная Российская анимация. – СПб.: Умная Маша. – 2013. – 368 с.

[16] Тарасова, М. В., Жуковский В. И. Коммуникативные основы художественной культуры. – Красноярск: Сиб. Федер. ун-т. – 2010. – 109с.

[17] Тарасова, М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства – Красноярск: Сиб. Федер. ун-т, 2015. – 236с.

произведений литературы, представляющих анализ конкретных анимационных фильмов в доступе нет.

Таким образом, авторская анимация и особенности анимации, в целом, достаточно хорошо изучены, но исследований, касающихся конкретных примеров современной российской авторской анимации, недостаточное количество. Полноценное исследование авторской анимации способствует пониманию дальнейших перспектив развития этого жанра в будущем.

Объектом исследования выступает авторская анимация как феномен современного российского кинематографа

Предметом исследования выступает российское анимационное киноискусство начала XXI века на материале произведений анимационного искусства «Адажио» Г.Я.Бардина 2000 года, «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года и «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

Целью данной работы является исследование авторской анимации как феномена российского кинематографа начала XXIвека и в качестве культурного феномена современности.

Задачи

Для достижения цели необходимо выполнение следующих задач:

1. Исследовать термин «анимация», историю и классификации анимации.
2. Определить понятие «авторская анимация».
3. Исследовать «авторскую анимацию» в мире.
4. Исследовать «авторскую анимацию» в России.
5. Провести прикладное исследование феномена анимационного искусства на материале российских кинопроизведений начала XXIвека.
6. Проанализировать полученные результаты и сделать вывод о важности феномена «авторской анимации» в России.

Методология

Основные положения современной теории изобразительного искусства и концептуальные принципы теории художественной коммуникации.

- Концептуальные положения современной теории изобразительного искусства В.И. Жуковского. В частности, применен метод философско-искусствоведческого анализа произведений изобразительного искусства, строящийся на методах и примерах анализа произведений искусства;

- Общенаучные методы категориального исследования: анализ, синтез, дедукция, индукция, экстраполяция, аналогия, мысленный эксперимент.

Теоретическая и практическая значимость

Данное исследование может использоваться в учебном процессе студентов-киноведов в качестве примера анализа анимационных произведений. Так как исследование затрагивает тенденции современных анимационных фильмов 2010-х годов, то информация может быть полезна для курса лекций по истории анимационного искусства и теории современной анимации.

1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ И СПЕЦИФИКА АВТОРСКОЙ АНИМАЦИИ В СОВРЕМЕННОМ И РОССИЙСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

Первая глава дипломного исследования посвящена теоретическому анализу понятия анимация на материале зарубежных и российских источников с целью дальнейшего определения специфики авторского кино в мире и в России.

Данная глава раскроет теоретические аспекты исследования анимации и феномена «Авторской анимации» в целом и в российском кинематографе и культуре. Внимание обращено на становление данного определения самостоятельной единицей, показывается и раскрывается значение и различия между другими схожими определениями. Исследуются проблемы и особенности российской «авторской» анимации, специфика и роль данного жанрового феномена в рамках российского кинематографа.

1.1 Исследование термина «анимация», история и классификации анимации

Целью данного параграфа является определение термина анимации с помощью существующих источников, исследование истории анимации, а так же анализ её видов.

Проблема любого «молодого» вида искусства – в широком разнообразии терминов и понятий, с ним связанных. Для анимации эта проблема является достаточно актуальной.

В любом словарном источнике найдётся несколько дефиниций слова «анимация». Эти определения затрагивают множество сфер жизни общества: от психологии, социологии и медицины до ряда технических исследований и трудов в области архитектурного моделирования, программирования и многого другого. Более того, в поисках подходящего определения термина анимация, обнаружится,

что взгляды многих теоретиков и практиков отличаются кардинально. Исходя из этого, можно определить несколько категорий трактовки термина «анимация»:

- по технической составляющей;
- по психофизическим особенностям человеческого восприятия;
- по принадлежности к разным видам искусства;
- по авторскому определению анимации;
- по средствам создания анимационного образа;

Общепринятое определение данного термина является таким: «анимация» (лат. «anima» – душа, «анимация» – оживление, одушевление) – особенный вид аудиовизуального искусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных статичных сцен или рисунков, в последствие чего создается иллюзия движения или синтез динамических изображений, создающих иллюзию движения[18]. Схожие определения предлагают кинокритик Стен Хэйвард[19], президент Международной Ассоциации Анимационного Кино Джон Халас[20] и отечественный режиссер анимационных фильмов И. Иванов-Вано[21]. Такие дефиниции являются определением технического характера и в принципе достаточно чётко отражают понятие анимации. Однако более ёмким определением, рассматривающим анимацию и со стороны искусства, можно назвать определение американского киноведа Айзека Керлоу, рассматривающего анимацию как вид «синтетического временного искусства, в котором из ряда статичных изображений средствами мультипликации создается движущийся образ, который во время просмотра может приобретать уже иные особенности и смыслы, такие, как "душа", "интеллект", "чувства"»[22].

Стоит отметить, что изначально анимация была визуальным искусством, но, как и в кинематографе, в анимации звук помогает раскрыть идею автора более

---

[18]Лукиных, Н.В. Анимационное кино // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108

[19] Hayward, Stan, Computers for animation. – London, Boston: Focal Press, 1984 – 134 p.

[20] Halas, John, Biofilmography. Cartoon and Time. // Wisdom of Imagination, collected articles / edited by S.V. Asenin. – M.: Искусство. –1983 – 220 p.

[21] Иванов-Вано, И. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. 87 с.

[22]Kerlow, Isaac, Art of 3D Animation and Special Effects. – M.: Вершина, 2004 – 451 p.

полно. Одушевление в анимационных работах преподносится как задумка или особенный стиль автора, который «оживил» кадры.

Термин «мультипликация» (лат. multiplicatio — умножение, размножение) также обширно применяется в обозначении движущихся рисунков, но имеет несколько другое значение. Мультипликация относится к покадрово нарисованным анимационным фильмам[23]. Этот термин в 1980-е сменил термин «анимация», который более полно отражает само искусство, в то время как «мультипликация» больше отражает способ создания произведения и относится как раз-таки более к технической составляющей. Однако для России термин мультипликация, как и мультфильм, является более распространённым, чем анимация.

Таким образом, выяснилось, что «анимация» и «мультипликация» – это разные аспекты одного и того же термина, отвечающие и технической, и творческой составляющей.

1.1.1История анимации: от зарождения до современности

Мультипликация начала зарождаться намного раньше кинематографа. Более того, именно развитие мультипликации в сочетании с фотографией привело к созданию киноаппарата, что в свою очередь дало технологическую основу для изобретения братьями Люмьер кинематографа.

- Кинематографическая мультипликация

Первым в истории героем мультфильма, который был наделен яркими личностными качествами являлся динозавр Герти, созданный Уинзором Маккеем в 1914 году. Огромное количество рисунков, предназначавшихся для создания фильма, стали катализатором для изобретения новой технологии производства мультипликации и впервые привели к разделению труда между художником-фоновщиком и художником-мультипликатором. Маккей прорисовывал фазы

[23] Попов, Е.А. «Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов» / Е.А.Попов // Мир культуры, науки, образования – 2011. №1(26) – С. 12-15.

движения динозавра, а его помощник копировал с образца на каждый лист контуры гор, озера и дерева. В то время, целлулоидная пленка еще не применялась и таким образом, можно считать, что первичным способом кинематографической мультипликацией была тотальная мультипликация.

Постепенно мультипликация как жанр, прочно утвердила свои позиции в кинематографе. Киносъемочные аппараты стали основой для создания мультфильмов, для рисованной анимации были созданы мультстанки. Мультстанок – сложная установка-репродуктор со специальным киносъемочным аппаратом. Данная конструкция была схожа с аппаратами для комбинированной съемки и позволяла регулировать угол обтюратора, а также выполнять наплывы и затемнения. Такие аппараты выпускались в специальном исполнении для мультипликации, отличавшемся вертикальной установкой и специальной лупой для удобства визирования из такого положения. Многослойные изображения на отдельных носителях позволяла создавать конструкция профессиональных мультстанков и включала в себя осветительное оборудование. В настоящее время для рисованной мультипликации используется компьютер или мультстанок с цифровым фотоаппаратом.

- Первые попытки

30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации. В этом году было запатентовано изобретение Эмиля Рейно - «праксиноскоп». Этот прибор был создан на основе вращательного барабана зоотропа Хорнера и усовершенствованной зеркальной системе фенакистископа Джозефа плато. В изобретении Рейно прокручивалась лента с зацикленным движением. В 1892 году она была заменена им на более длинную сюжетную ленту с маленькими смешными пьесками и 28 октября1892 года в парижском Музее Гревен была продемонстрированы «светящиеся пантомимы» — тогда и началась история искусства мультипликации, которому была придана форма спектакля.

Первые мультфильмы представляли собой рисованные и раскрашенные от руки пантомимы продолжительностью вплоть до пятнадцати минут. Уже тогда могло применяться звуковое сопровождение, синхронизированное с

изображением. Эмиль Рейно создал также мультфильмы, в которых наряду с рисунками применялись фотографии. В дальнейшем вклад в развитие мультипликации вносили другие мультипликаторы, создавая картины в различных жанрах и техниках.

1898 год — Джеймс Стюарт Блэктон и Альберт Э. Смит сняли первый мультипликационный кукольный фильм «Цирк лилипутов» (англ. The Humpty Dumpty Circus). В фильме использовались деревянные игрушки.

1899 год — снят первый сохранившийся мультипликационный рекламный ролик Matches: AnAppeal (объёмный, автор — Arthur Melbourne-Cooper).

1900 год — Джеймс Стюарт Блэктон создает фильм «Очарованный рисунок» («The Enchanted Drawing»), в котором ещё не было промежуточных фаз. Данный мультфильм ознаменовал рождение покадровой мультипликационной съемки, которая в США получила название «Oneturn, onepicture».

1906 год — американская компания Vitagraph Company of America выпускает один из первых мультипликационных фильмов Джеймса Стюарта Блэктона, снятых на киноплёнку, — «Комические фазы смешных лиц» («Humorous Phases of Funny Faces»), представлявшая собой серию простеньких рисунков с изображением забавных гримас.

1908 год — французский художник-карикатурист Эмиль Коль начинает активно заниматься графической мультипликацией. Он создает первый европейский мультипликационный фильм «Фантасмагория» («Fantasmagorie»), который имел структурированный сюжет, а главный герой Фантош был наделен определенным характером.

1910 — Владислав Александрович Старевич снял первый в мире объемный мультфильм «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами».

1911 — 1922 годы — в США художник-карикатурист Уинзор Маккей поднимает рисованную мультипликацию на новый уровень качества, в 1914 году создаёт прообраз мультсериала с общим мультперсонажем (Gertie the Dinosaur), а в 1918 году снимает документальный мультфильм «Гибель „Лузитании“» («The Sinking of the Lusitania»).

1911 — Уинзор Маккей создает фильм «Маленький Немо» («Little Nemo») на основе газетного комикса.

1913 — Старевич создает мультфильм «Стрекоза и муравей». Данная экранизация басни Крылова имела грандиозный успех и мировую популярность.

- Дальнейшее развитие

Развитие кинематографических технологий и опыт, полученный при создании мультипликационных картин, способствовали дальнейшему бурному развитию анимации.

Одним из самых важных достижений в этой сфере стало открытие Рауля Барра — перфорированного целлулоида, который позволил зафиксировать лист с рисунком при помощи штифтов.

1918 год — состоялась премьера первого полнометражного художественного мультфильма «Апостол» (исп. El Apostol) аргентинского режиссёра Квирини Кристиани.

1928 год — Уолт Дисней создает одного из самых популярных рисованных персонажей в истории мультипликации — Микки Мауса. В этот же год выходит его первый звуковой мультфильм «Пароходик Вилли» (англ. Steamboat Willie).

1929 год — Уолт Дисней снимает «Танец скелетов» (англ. Skeleton Dance) — первый из серии «Веселые симфонии» (англ. Silly Symphonies). В целом приход Уолта Диснея в мультипликацию ознаменовался созданием одного из классических канонов, так называемой «диснеевской мультипликации».

1931 год — Квирини Кристиани ставит первый полнометражный звуковой мультфильм «Peludopolis».

1932 год — первый цветной мультфильм «Цветы и деревья» (англ. Flowers and Trees) Уолта Диснея.

1936 год — в СССР основана киностудия «Союзмультфильм» (первоначально — «Союздетмультфильм»).

1937 год — первый цветной мультфильм СССР «Сладкий пирог». Уолт Дисней в фильме «Старая мельница» (англ. The Old Mill) впервые использовал камеру, которая позволяла получить глубокую перспективу. В этом же году

Дисней выпустил свой первый полнометражный мультфильм — «Белоснежка и семь гномов» (англ. Snow White and the Seven Dwarfs) по сказке братьев Гримм. «Белоснежка» принесла Диснею огромный успех: всемирную популярность, свыше 8 млн. долларов дохода и восторженные отклики в профессиональной прессе.

1940 год — Уильям Ханна и Джозеф Барбера, позднее создавшие студию «Ханна-Барбера», начинают работу над серией мультфильмов «Том и Джерри».

1943 год — премьера цветного мультфильма Поля Гримо «Чучело» («L'Epouvantail»).

1947 год — первый телевизионный мультсериал «Кролик-крестоносец» (англ. Crusader Rabbit) Алекса Андерсона и Джея Барда. Мультипликация начинает часто использоваться в телевизионной рекламе.

1952 год — первый французский рисованный полнометражный мультфильм «Пастушка и Трубочист» Поля Гримо.

1956 год — создаётся студия мультипликационных фильмов в г. Загребе (Душан Вукотич, А. Маркс, Б. Колар, З. Боурек, Ватрослав Мимица). Первым фильмом «Загребской школы» стал короткометражный «Веселый робот» («Nestasni Robot», реж.ДушанВукотич).

1958 год — усилиями Осаму Тэдзуки в Японии создаётся уникальный классический стиль рисованной мультипликации — аниме.

1960 год — начало производства сериала «Флинстоуны» («TheFlintstones»), который показывался на американском телевидении. Это был первый мультипликационный сериал для взрослых.

1967—1971 годы — первый многосерийный цикл советских мультфильмов (до этого существовали альманахи под общими названиями) «Маугли», режиссёр: Роман Давыдов.

1969 год — в фильме Романа Качанова «Кроил Гена» впервые появляется визуальный образ Чебурашки.

1983 год — фильм «Танго» поляка Збигнева Рыбчинского получил «Оскар» в категории короткометражных мультипликационных фильмов.

1988 год — вышел двухсерийный мультфильм «Остров сокровищ». Также в этом году основана первая в СССР негосударственная мультипликационная студия «Пилот».

1990 год — начинается выпуск сериала «Симпсоны» («The Simpsons»).

1995 год — первый полнометражный компьютерный мультипликационный фильм — «История игрушек» (студия Pixar).

В 1999 году мультфильм «Старик и море» режиссёра Александра Петрова стал первым в истории кино мультфильмом для кинотеатров большого формата IMAX. В 2000 году этот же мультфильм был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар».

- Мультипликация в СССР и России

Мультипликация в СССР и России пошла по своему пути развития. Крупнейшим производителем мультфильмов в советский период являлась киностудия «Союзмультфильм»; некоторое количество мультфильмов производилось в республиканских киностудиях, таких как Свердловская, Киевская студия научно-популярных фильмов, «Беларусьфильм», «Арменфильм», «Узбекфильм» и т. п. Преобладали короткометражные мультфильмы, также было снято несколько серий короткометражных мультфильмов (наиболее известные «Ну, погоди», «Винни-Пух», «Возвращение блудного попугая», «Котёнок по имени Гав», серия мультфильмов о Простоквашино), а также мультипликационный художественный киножурнал «Весёлая карусель», широкое распространение имела кукольная мультипликация, некоторое часть мультфильмов производилась в технике перекладки и технике живописи по стеклу. Распад СССР внес свои коррективы в развитие короткометражных мультфильмов. Стали появляться различные частные мультипликационные студии и постепенно они заняли лидирующие позиции в области производства анимации. «Союзмультфильм» оставался крупнейшим производителем мультфильмов, но смог лишь сохранить некоторые позиции и утратил свою «монополию» в создании мультипликации.

Крупнейшим производителем мультфильмов для показа по телевидению являлось Творческое объединение «Экран»; некоторое количество таких

мультфильмов производились местными телестудиями (Куйбышевской, Саратовской, Волгоградской, Свердловской и Пермской) и республиканскими и местными киностудиями (Свердловской, Киевской студией научно-популярных фильмов, «Беларусьфильм», «Арменфильм», «Узбекфильм») по заказу Государственного комитета СССР по телевидению и радиовещанию. Как и среди мультфильмов, предназначенных для кинотеатров, преобладали короткометражные кинокартины и серии короткометражных мультфильмов (наиболее известные: «Кот Леопольд», «Домовёнок Кузя», «Приключения поросёнка Фунтика», «Приключения Мюнхаузена»), однако было произведено и некоторое количество малосерийных мультсериалов («Приключения Незнайки и его друзей», «Незнайка в Солнечном городе», «Волшебник Изумрудного города», «Дядя Фёдор, пёс и кот», «Приключения капитана Врунгеля», «Доктор Айболит») и полнометражных мультфильмов («Остров сокровищ» и «Энеида»). Вместе с рисованной мультипликацией развивались те же техники, что и у прочей отечественной мультипликации — кукольная, пластилиновая, перекладка, живопись по стеклу. После распада СССР некоторое время Творческое объединение «Экран» продолжало оставаться основным производителем мультфильмов для телевидения, но в 1995 году оно прекратило своё существование.

Вплоть до 2011 года развитие российской анимации было приостановлено. Определенную лепту в это внесли студия «Мельница» и компания «СТВ», своей «богатырской» франшизой вернувшие российскому зрителю надежду на отечественную мультипликацию и добившиеся хороших кассовых сборов. Вслед за богатырями на большие экраны прорвалась «Снежная королева» от воронежской студии Wizart. Студия «Союзмультфильм» так же возобновила свою деятельность, продемонстрировав свои проекты на Суздальском фестивале в 2016 году. Сериальная анимация («Маша и медведь», «Фиксики») значительно повысила интерес к современной российской анимации. Однако и короткометражная анимация набирает обороты, к примеру, анимационный фильм

Константина Бронзита «Мы не можем жить без космоса» был номинирован на «Оскар» в 2016 году.

Таким образом, проследив историческое развитие анимации, удалось выяснить, что анимация в начале своего пути совершила резкий скачок в развитии, однако со временем прогресс приостановился на несколько лет. Возможно, именно это повлияло на рождение новой анимации – фестивальной, которая впоследствии стала востребованной и популярной.

1.1.2 Классификация анимации

В определении классификации анимации, существует ряд проблем, связанные усложненным синтетическим многоуровневым языком анимации. Возможной причиной тому является факт, что на становление анимации, как и кинематографа, повлияли такие виды искусства, как живопись, скульптура, литература, музыка и даже сам кинематограф. Более того, в одном произведении анимационного искусства может сочетаться несколько видов одной классификации. Проблемы с изучением анимации еще связаны с тем, что эта тема не изучена так тщательно, как, например, изучен кинематограф.

Самой распространенной классификацией является деление на «классическую» и «неклассическую». К первой относятся типы рисованной анимации, в которой каждый кадр рисуется вручную. Остальную анимацию относят ко второму виду.

Не так давно произошло деление на компьютерную анимацию и некомпьютерную. Из названия становится понятно, что это обширная классификация по способу создания анимированного фильма.

Существует деление анимационного искусства на двухмерную и трехмерную. К первой относят произведения рисованной, коллажной, светотеневой анимации, в которой отсутствует объем, поэтому второе название этого вида «плоская анимация». «Объемная» же имеет не менее обширную

классификацию. Она может быть пластилиновой, кукольной, 3D-анимацией, так же существует техника игольчатого экрана.

Анимационные фильмы имеют и другую классификацию, основанную на целевой аудитории (дети, взрослые, юноши, девушки и т.д.).

Анимация, как и кинематографические произведения, делится и по жанрам. Существуют романтические анимационные фильмы, драмы, ужасы, фантастика и боевики.

Анимация позаимствовала у кинематографа еще одну классификацию: по способу построения сюжета. В данном случае уместно делить анимацию на традиционную и экспериментальную. Также существуют категории индустриальной и авторской анимации. Данные классификации больше отражают цели создания анимационного произведения и влияние автора. Определение «авторская анимация», обозначает себя в пространстве кинематографа как творческое или же экспериментальное киноискусство.

Также существует термин «взрослая анимация», который тесно взаимосвязан с «авторской анимацией», но при всех схожестях он значительно отличается от данного понятия.

Существуют и менее популярные классификации анимации, но стоит сказать, что не существует одной всеобъемлющей классификации, так как анимационное искусство довольно разнообразно, одно произведение даже может пройти через все классификации. Зачастую применяется та классификация, которая нужна и более удобна для описания и изучения определенного произведения.

Таким образом, классификация анимации зависит от техник, содержания анимационного фильма, целевой аудитории и жанрового наполнения. Однако всеобъемлющей классификации, затрагивающей все аспекты анимационного фильма, всё ещё не существует.

Выводы параграфа

На основе обращения к понятийным определениям и историографии изучения анимации выяснилось, что «анимация» имеет несколько определений,

общепринятым является – особенный вид аудиовизуального искусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных статичных сцен или рисунков, в последствие чего создается иллюзия движения или синтез динамических изображений, создающих иллюзию движения. «Мультипликация», в свою очередь, относится к покадрово нарисованным анимационным фильмам – термин, отвечающий технической составляющей. Однако существуют более развёрнутые дефиниции данных терминов, которые включают в себя и творческий аспект.

Исследование истории анимации показало развитие анимационных фильмов от зарождения до настоящего времени на Западе и в России.

В свою очередь, классификация анимации зависит от техник, содержания анимационного фильма, целевой аудитории и жанрового наполнения. Однако всеобъемлющей классификации, затрагивающей все аспекты анимационного фильма, всё ещё не существует.

В данном параграфе анимационное кино было рассмотрено со стороны истории и теории. Понимание того, что такое анимация, её истории, своеобразия и классификации, даёт возможность глубже проанализировать такой феномен, как современная авторская анимация. Следующим шагом исследования является определение того, что значит «авторская анимация».

1.2 Определение термина «авторская анимация»

Данный параграф посвящён исследованию термина «авторская анимация» и определению его специфики в современном российском кинематографе с целью детерминации феномена современной авторской анимации в России.

Понятие «авторская анимация» часто вызывает полемику среди знатоков кинематографического и анимационного искусства. Однако есть черты, которые выделяет большинство специалистов.

Стоит сказать, что главные черты «авторской» анимации заключаются в том, что она старается акцентировать свое внимание на определенной проблеме

и,в основном, данные анимационные работы создаются одним человеком или же группой людей, которые оставляют свои индивидуальные черты творчества в произведении анимационного искусства. Принято считать, что «авторская анимация» получила свое название из-за того, что зритель может видеть в произведении особые черты и средства выразительности, присущие определенному автору или группе авторов. Также этот вид искусства зачастую не предназначен для получения прибыли. «Авторские» анимационные фильмы часто создаются для взрослой аудитории, в них поднимаются остросоциальные и актуальные темы. Такие произведения заставляют задуматься, осмыслять происходящее вокруг.

«Индустриальная» же анимация в противовес, прежде всего, нацелена на получение прибыли, акцент ставится на визуальной составляющей, при этом смысловая нагрузка минимальна или же отсутствует. Данный вид анимации ориентирован на огромную аудиторию, на создание таких картин тратятся большие суммы, которые имеются в основном только у студий.

Часто эти два понятия противопоставляются друг другу. Но важно понимать, что феномен смешения «авторской» и «индустриальной» анимации имеет место быть во многих странах. Часто и тем, и тем занимаются одни и те же аниматоры. В отличие от авторского кинематографа, авторская анимация приносит небольшую прибыль, поэтому в данном случае «авторская анимация» не может существовать без «индустриальной».

Основными оплотами авторской анимации считаются Канада и Франция.

- Определение и специфика авторской анимации в современном российском кинематографе

В среде знатоков кино и анимации в России нет единого мнения о закономерностях развития и предпосылках становления авторской анимации. Этот феномен недостаточно изучен. Но можно утверждать точно, что становление современной авторской анимации в России зависело от многих факторов, в том числе и политической ситуации в стране. Стоит отметить, что, как и в мировом кинематографе, после кризисных ситуаций авторы произведений анимационного

искусства начинают переосмысление истории страны, переосмысление социальных, философских и психологических парадигм в новом формирующемся обществе. Подход к созданию произведений искусства может меняться.

Более того, на рубеже XX - XXIвеков начали массово появляться новые, молодые, независимые авторы. Тем не менее, по мнению Дины Годер[24], программного директора Большого Фестиваля мультфильмов, в России авторская анимация находится в кустарном состоянии, это не отлаженный механизм по созданию авторской анимации. Но также у российской авторской анимации есть своя специфика, заключающаяся в тематике произведений анимационного искусства. Часто бывает, что авторы обращаются к сказкам, мифам, фольклору.

Российская авторская анимация ищет новые способы выражения мысли, создает новый язык, на котором может общаться со зрителями.

Таким образом, «авторская» анимация обладает особыми чертами и средствами выразительности, присущими определенному автору или группе авторов, более того, «авторская» анимация не нацелена на получение прибыли. Однако время от времени «авторская» и «индустриальная» анимации смешиваются для получения средств к существованию. «Авторская» анимация, как уже было сказано, это и есть лицо российского искусства, это, прежде всего, престиж страны, престиж ее культуры.

Выводы к первой главе:

В завершении анализа понятий «анимация» и «авторская анимация» можно подвести итог, что эти понятия многогранны. Мнения теоретиков и историков анимации разделились, исходя из этого, можно определить пять категорий трактовки термина «анимация». Существует общепринятое определение «анимации», однако оно, по большей части, относится к категории трактовки по технической составляющей. Более ёмким определением термина «анимации» является определение Айзека Керлоу, рассматривающего анимацию как вид

[24]Данилов, Р. Дина Годер о состоянии анимации в России и мире. [Электронный ресурс] – 2014. – Режим доступа: http://www.lookatme.ru/mag/people/experience/197947-animation

«синтетического временного искусства, в котором из ряда статичных изображений средствами мультипликации создается движущийся образ, который во время просмотра может приобретать уже иные особенности и смыслы, такие, как "душа", "интеллект", "чувства"». Понятия «анимация» и «мультипликация» - разные аспекты одного и того же термина, отвечающие и технической, и творческой составляющей. В свою очередь, классификация анимации зависит от техник, содержания анимационного фильма, целевой аудитории и жанрового наполнения. Однако всеобъемлющей классификации, затрагивающей все аспекты анимационного фильма, всё ещё не существует.

Посредством анализа термина «авторская анимация», выяснилось, что анимацию принято называть «авторской», если она имеет особые черты и средства выразительности, присущие определенному автору или группе авторов. В авторских анимационных фильмах поднимаются глобальные остросоциальные и актуальные темы – акцент ставится не на внешне красивую визуальную картину, а на внутренние составляющие фильма.

В России предпосылками становления авторской анимации стали политическая ситуация в стране, технические возможности, а так же появление новых, независимых лиц в анимации в период XX- начала XXI века. У российской авторской анимации есть своя специфика, заключающаяся в тематике произведений анимационного искусства. Часто бывает, что авторы обращаются к сказкам, мифам, фольклору, а так же к экспериментальным подходам в монтаже и в разработке анимационного фильма, ведь возможности анимации, в отличие от кинематографа, не ограничены.

Исследование истории анимации показало, что в самом начале своего пути анимация сделала большой скачок в развитии. За довольно короткий период было создано огромное количество анимационных фильмов, направленных как в сторону коммерции, так и в экспериментальную сторону. Однако в определённое время интерес к кинематографу возрос с огромной силой, и анимация сдала свои позиции, став, недостаточно финансируемым полем деятельности. Возрождением анимации можно назвать появление фестивалей анимационного кино.

Фестивальная анимация для российских деятелей стала «глотком свежего воздуха», предоставив им новое поле для деятельности. В настоящее время зрителю мало смотреть на просто красивую картинку, требуется предоставить зрителю повод задуматься, пусть, даже если это будет в простом анимационном формате.

2 ПРИКЛАДНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ФЕНОМЕНА АНИМАЦИОННОГО ИСКУССТВА НА МАТЕРИАЛЕ РОССИЙСКИХ КИНОПРОИЗВЕДЕНИЙ НАЧ. XXI В

В данной главе проанализированы произведения российского фестивального анимационного искусства XXI века. Методологическим основанием для анализа является философско-искусствоведческий анализ современной теории изобразительного искусства, посредством которого определяются статусы художественного образа: материальный, индексный и иконический. Также сделаны выводы об идеях анимационных фильмов. Анализом произведений анимационного искусства выяснится их уникальность как произведений российского анимационного искусства.

2.1. Анализ произведения анимационного искусства «Адажио» Гарри Яковлевича Бардина 2000 года

Фильм «Адажио» 2000 года Гарри Бардина относится к объёмной анимации, он выполнен из бумажных кукол оригами разных цветов. Это философская притча, актуальная в наше время.

- Материальный статус

В основном в произведении анимационного искусства «Адажио» используется серый цвет. Им окрашена основная масса действующих персонажей. Серый цвет в данном случае имеет характеристики бездействия, инерции, жизненного застоя, а также отсутствия прямой вовлеченности в какую-либо деятельность.[Приложение 1]

Напротив, из общей толпы выделяется один персонаж, окрашенный в белый цвет. Белый цвет символизирует, во-первых, чистоту и мудрость. А, во-вторых, белый отождествляет чувство достижения цели и выход на уровень прозрения. [Приложение 1]

Также в анимационном фильме есть полностью окрашенный в черный цвет персонаж. Этот цвет здесь используется как противовес белому. Но стоит отметить, что черный и белый здесь не выступают противоположностями друг другу, потому что персонажи различаются внешне, но их история схожа. Больше всего сюжетно и визуально черный и белый противопоставлены конкретно серому, не чистому цвету, а смешанному. Ведь визуально кадры, в которых белого и черного персонажа окружают серые, повторяются. [Приложение 1]

Голубой цвет, так же использующийся в анимационном произведении - это символ мысли, перехода к духовной активности, символ размышления и мозговой деятельности. Этот цвет появляется в связи с тем, что серые персонажи увидели, что совершили ошибку. Но символом того, что серые птицы не учатся на своих ошибках и находят нового козла отпущения, становится то, что голубой цвет исчезает с экрана в самом конце произведения. Серый цвет и тусклость снова становятся доминирующими в конце анимационного произведения.

- Индексный статус

О притчевости и театральности постановки говорит вступительная сцена. В ней из бумаги строится сцена самого действия. Зрителю заранее сообщается, что все действие в анимационном фильме, - это постановочное действие.[Приложение 1]

Форма персонажей, напоминающая птиц, не случайна. Так точнее передается и более броским для зрителя становится устойчивое словосочетание «белая ворона», ведь белый персонаж отличается от других.

Серые персонажи представляют толпу, в них нет личностей и индивидуальностей, они все схожи между собой. Они рассматриваются в индексном статусе, потому что они не разделимы, как единый персонаж. О таких персонажах говорят «серая масса».

Можно сказать, что белый персонаж может олицетворять Иисуса. Потому что он как лидер так же вел некоторое количество персонажей за собой. Более того, он безгрешен. То, чем пытаются «осерить» его другие серые персонажи,

слетает с него, не пристает к нему. Более того, белый персонаж возносится на небо после полного его физического уничтожения.

Черный персонаж здесь выступает как персонаж, несущий индивидуальность. Он выступает второй личностью в этом анимационном фильме. Нельзя точно сказать, кто этот персонаж, но это не так важно. Важно лишь то, что он отличается от остальных.

- Иконический статус

Первыми в кадре появляются серые персонажи, они идут наперекор ветру, и затем их встречает белый персонаж. [Приложение 1]С его появлением утихает буря, серые персонажи следуют за ним, обращают к нему свои головы. Белый же стоит выше других, автор анимационного произведения сделал его выше персонажей из толпы, значимее толпы. Автор даже подсветил этого персонажа. [Приложение 1] Серые птицы хотели сделать его похожим на себя, замаскировать или даже убить его инаковость. И когда это не вышло, они пытались уничтожить его, как чуждый элемент. Затем белый персонаж восстановил свой прежний облик и вознесся на небо, в рай, буквально разрывая существующую реальность серых персонажей, давай им свет и цвет для их мира.[Приложение 1]

После вознесения белого персонажа серые птицы стали превозносить его, устраивали шествия с изображениями белой птицы. Но как только появился черный персонаж, иной персонаж, снова отличающийся лишь цветом, на него так же ополчились. После чего исчезает свет и яркость цветов на экране. Знак того, что человечество не учится на своих ошибках.

Человечество уничтожает того, кто отличается, но начинает превозносить после смерти того, кто вознесся или же просто оказался жертвой. Но то же человечество, та серая масса, не учится на своих ошибках, только пытается исправить содеянное. В самом конце анимационного фильма серая толпа встречает совсем черного персонажа, отличающегося от них, и снова окружает отличного от толпы.

Здесь можно говорить о нетерпимости и ксенофобии, вызванной любыми причинами. Будь то ненависть на расовой или конфессиональной почве. Сам

фильм не дает ответа, как решить конфликт, но фильм показывает этот самый конфликт, обнажая его, сводя до простых форм, чтобы показать суть.

2.2. Анализ произведения анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013года

- Материальный статус

Анимационный фильм «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года снят в черно-белой манере.

Все персонажи белые или бело-серые. Здесь не использованы яркие цвета и цвет в принципе, это упрощает восприятие анимационного фильма. Светлые нежные тона с использованием мягких линий персонажей располагают зрителя к себе, создает некоторую нежную атмосферу, передают ощущение детскости и сказочности.[Приложение 2]

У каждого персонажа есть четкие границы, они не сливается с окружающей средой и другими персонажами, это может символизировать то, что все герои самоценны, самодостаточны, им не требуется вмешательство других персонажей.[Приложение 2]

Главный отрицательный персонаж, угроза и хищник, окрашен полностью в черный цвет. В своем цветовом решении, в своей прорисовке он противопоставлен всем остальным, окрашенным в белое или даже серое персонажам. В отличие от других он имеет больше острых углов. [Приложение 2]

Тесно-серыми, почти черными являются персонажи на другом конце острова. [Приложение 2] Это женский и детский персонажи. Они таковыми созданы автором, не потому что они негативны или антагонисты в данном мультике. Они символизируют здесь недостижимую мечту или абстрактный образ семьи, в котором у каждого персонажа нет лица или специфических черт. Они просто образ семьи главного героя или его мечты о подобной семье на другом острове. Так же они окрашены в серый цвет, символизирующий отсутствие действия и вовлеченности в активную жизнедеятельность. Если сравнивать белый

цвет с серым, использованными в анимационном фильме, то можно сказать, что белый цвет символизирует активность и противопоставлен здесь серому. Поэтому персонажи, символизирующие мечту, окрашены в серый цвет, потому что именно к нему тянется главный герой, а не наоборот.

- Индексный статус

Главный герой – мужчина, мечтатель, труженик. Ему не чужда гуманность и забота о живых существах, хотя изначально персонаж игнорировал живые существа на своем острове. Таким образом, можно сказать, что персонаж развивается, с течением фильма начинает замечать не только свои интересы.

Стоит отметить, что в анимационном фильме присутствует большое количество выдуманных созданий. Сказочные и несуществующие персонажи придают мифологичности, а также универсальности данной истории. Эти герои произведения имеют реальные прообразы, которые в целом можно опознать в персонажах. В основном используются знакомые образы в незнакомой оболочке. [Приложение 2] Например, акула, слоненок или собака.

Стоит сказать, что пес главного героя прошел путь от игнорирования до дружбы. Это на первый взгляд обычное домашнее животное, которое требует еды и внимания, но в итоге оказывается преданным другом, который заботится о мечтах других.

Мост является так же важным героем. Он символизирует путь, который главный герой прошел, все страдания и силы, что он пережил для того, чтобы дотянуться до желанного острова. Он же является спасителем и помощником, так как спас жизнь другого персонажа, явился спасительной дорогой до острова мечты.

Слоны – жители острова мечты главного героя. Во многих культурах они символизируют счастье, мудрость и удачу. Они – часть мечты главного героя. [Приложение 2]

- Иконический статус

Отношения главного героя с его домашним животным тоже показательны. В самом начале фильма он игнорирует своего питомца с мисочкой для еды или с

палочкой, когда питомец хотел поиграть, в пользу того, чтобы построить мост или сделать какие-то дела в огороде. Важная коммуникация между персонажами произошла во время спасения слоненка, когда главный герой буквально сам разрушил мост к своей мечте, чтобы спасти чью-то жизнь. Питомец в свою очередь переживал за мост, потому что он понимал, что все мечты главного героя будут разрушены. В спасении жизни главному герою помогал его питомец, обретя значимость, в общем, и важном деле. В конце анимационного произведения в сцене на обрыве они сидели на равных, когда главный герой уже с улыбкой смотрел на остров своей мечты. [Приложение 2] На его лице не было сожаления, только радость.

Это история о человечности, когда важнее спасти жизнь живого существа, поставив его выше собственных амбиций и желаний. Тем становится больше его жертва в пользу тонущего слоненка. Главный герой оставил или отсрочил свою встречу с другими людьми на далеком острове ради того, чтобы спасти чью-то жизнь.

2.3. Анализ произведения анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года

«Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года – это один и самых известных фестивальных анимационных российских фильмов.

- Материальный статус

Каждый персонаж имеет четкие границы, это значит, что каждый герой индивидуален и полноценен. В анимационном фильме все персонажи упрощены в своем визуальном решении, но так же приближены к реальности, нет незнакомых форм или персонажей, что не встречаются в реальной жизни. [Приложение 3]

Цветовая палитра анимационного произведения тоже приближена к реальности. Можно выделить несколько доминирующих цветов: черный, белый, серый, оранжевый, синий.

Черный – это цвет космоса в анимационном произведении. [Приложение 3] Здесь черным цветом окрашена мечта главных героев. Этот цвет здесь не несет негативного окраса, это цвет бесконечности. Он скрывает тайны, которые манят главных героев.

Серый цвет в анимационном произведении присутствует так же в большом количестве. Он здесь несет значение вынужденной замкнутости, ожидания и заточения. Главные герои, обучаясь, не могли выходить в открытый космос, они были закрыты в обучающем космонавтов центре. Они были ограничены физически, именно этот центр, а точнее люди в нем решали, выпустить ли персонажей 1203 и 1204 в космос, и в какое время это лучше делать. [Приложение 3]

Серый цвет так же окрашивает воспоминания 1204 о своем друге после его смерти. Это сразу сообщает зрителю о том, что воспоминание я эмоции персонажа 1204 стали блеклыми, потеряли цвета, появилась безвыходность положения оставшегося в живых персонажа 1204. [Приложение 3]

Белый цвет важен в анимационном фильме «Мы не можем жить без космоса», он сопровождает чувство достижения цели, именно этот цвет имеют скафандры персонажей 1203 и 1204.[Приложение 3]Белый – это так же цвет халатов работников космического центра. Эти ученые помогают героям достичь цели.

Оранжевый здесь так же встречается. Один из самых ярких цветов в произведении анимационного искусства. Он несет символ теплых отношений, доверия. Так же оранжевый – это цвет развития и роста, что полностью соответствует персонажам, ведь именно в этот цвет окрашена униформа героев 1203 и 1204.[Приложение 3]

Костюмы персонажей 1203 и 1204 меняют свои цвета из оранжевого в белый. Это может быть и предвестником будущей беды, так как со смертью одного персонажа теряются и сами теплые отношения, соответственно с 1204 остается только достигнутая цель, его взяли в космонавты, но он потерял своего

друга, и соответственно нет того, к кому выражать свою привязанность. [Приложение 3]

Синий цвет – здесь присутствует как символ мысли. Им окрашены халаты персонажей-ученых.[Приложение 3]

- Индексный статус

Персонажи 1203 и 1204 сами по себе индивидуальны. Это видно даже во внешности персонажей. [Приложение 3] Но они схожи по своим мечтам и стремлениям. Каждый хочет попасть в космос, целеустремлен и трудолюбив. Но это не самое важное, что характеризует их. Важнее то, что они друзья и преданы друг другу, несмотря на их самостоятельность, можно сказать, что они зависимы друг от друга и от их дружбы.

Костюм - скафандр – отдельный персонаж. Он из вещи гордости и символа достижения цели становится скорлупой и тюрьмой, в которой медленно умирает персонаж 1204. Более того, герой не только застрял в скафандре, но и не мог вырваться из него, его не могли достать работники космического центра. В конце персонаж 1204 связан, ради его безопасности работники космического центра надели на него смирительную рубашку, поэтому герой 1204 остался совершенно без движения и без возможности летать. По итогу, все, что осталось вместо этого персонажа в его скорлупе, - это лишь совместная фотография 1203 и 1204, сделанная перед полетом. Это говорит о том, что все, что было внутри оболочки персонажа 1204 – это дружба с героем 1203. [Приложение 3]

Сами работники здесь служат неким регулятором. Они смотрят, кого допускать в космос, а кого – нет. Они как ограничивают героев, оценивают их, так и дают возможность осуществить мечту главным героям Они – препятствие, которое должны пройти персонажи, чтобы выйти в открытый космос.

Космос также является значимым персонажем, он – символ мечты главных героев, то, о чем они думают даже во снах. Так же это огромное пространство, которое содержит в себе жизни все персонажей.

- Иконический статус

Персонажи 1203 и 1204 являются друзьями, и, не смотря на свою индивидуальность, не могут существовать друг без друга. У них была общая мечта, которую они пытались воплотить вместе с самого детства. О потери личности героя 1204 после смерти героя 1203 говорит то, что сначала у обоих персонажей были видны лица через скафандр, после смерти 1203 - нет. С потерей друга произошла потеря «лица», то есть собственной личности.

Мотив полета появляется в моментах, когда герои мечтают о космосе. Даже сцена, где герои прыгают – это тоже в некотором роде полет. Один из персонажей даже пробивает потолок в своем стремлении вырваться в космос. Эти сюрреалистические моменты повествования говорят о том, что персонажи буквально живут мечтой о космосе, о полете, их душа и разум летают, когда тело не имеет возможности. В самом конце анимационного произведения тоже ест мотив полета. Когда персонаж 1204 освобождается из панциря-скорлупы и улетает в открытый космос, и уже там воссоединяется со своим другом. [Приложение 3]

Все те препятствия и испытания, что они прошли, показательны даже не тем, что они готовы на многое ради космоса, ради мечты. Важнее то, что они сделали это вместе. Не зря во время их подготовки показывали и забавные моменты, в которых они дурачатся, прыгают на кровати. Они вместе проводят все свое время, поддерживают друг друга, хвалят руг друга за успехи, вместе переживают неудачи.

Таким образом, можно сказать, что метафорически космос, то есть целый мир, может быть заключен и в другом человеке. Все пространство может быть воплощено в другом человеке, в опоре, в поддержке и в дружбе. Персонажи не могут жить без космоса, без вселенной. Но эта вселенная заключена в ни самих, а в их дружбе.

Выводы ко второй главе:

Были проанализированы одни из самых ярких представителей фестивального анимационного искусства в России. Это, конечно, не все, чем

может гордиться российская анимация, есть и другие не менее яркие представители анимационных фильмов. Так же активный расцвет наблюдается в сериальной анимации.

Из анализа нескольких произведений российского анимационного искусства становятся видны некоторые общие черты.

Появляется ориентированность не только на российского зрителя, но и на зрителей других стран. Использование малого количества слов, делается в основном упор на визуальную составляющую. Большая доля символизма, что позволяет сам анимационный формат произведений.

Так же в российской анимации существует обращение к притчевому формату повествования и к сказочности. Встречается обращение к темам исторической гордости (космос, например). Нет каких-то видов анимации, которые предпочитают аниматоры, встречаются и объемные и классические виды анимации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной работы было исследование авторской анимации как феномена российского кинематографа начала XXI века и в качестве культурного феномена современности на материале анализа современных произведений анимационного искусства «Адажио» Г. Я. Бардина, «Длинный мост в нужную сторону» И. Максимова и «Мы не можем жить без космоса» К.Бронзита.

Прежде всего, необходимо было рассмотреть понятия «анимация», «мультипликация» и «авторская анимация». Систематизировав и проанализировав понятия, был подведён итог, что они многогранны. В исследовании было выявлено, что существует пять категорий трактовки термина «анимация». В более объёмном определении «анимация» - это вид синтетического временного искусства, в котором из ряда статичных изображений средствами мультипликации создается движущийся образ, который во время просмотра может приобретать уже иные особенности и смыслы, такие, как "душа", "интеллект", "чувства". Понятия «анимация» и «мультипликация» - разные аспекты одного и того же термина, отвечающие и технической, и творческой составляющей. В свою очередь, классификация анимации зависит от техник, содержания анимационного фильма, целевой аудитории и жанрового наполнения. Однако всеобъемлющей классификации, затрагивающей все аспекты анимационного фильма, всё ещё не существует.

Посредством анализа термина «авторская анимация», выяснилось, что анимацию принято называть «авторской», если она имеет особые черты и средства выразительности, присущие определенному автору или группе авторов. В авторских анимационных фильмах поднимаются глобальные остросоциальные и актуальные темы – акцент ставится не на внешне красивую визуальную картину, а на внутренние составляющие фильма.

Далее было необходимо рассмотреть специфику авторской анимации в России. Итак, в России предпосылками становления авторской анимации стали политическая ситуация в стране, технические возможности, а так же появление

новых, независимых лиц в анимации в период XX - начала XXI века. У российской авторской анимации есть своя специфика, заключающаяся в тематике произведений анимационного искусства. Часто бывает, что авторы обращаются к сказкам, мифам, фольклору, а так же к экспериментальным подходам в монтаже и в разработке анимационного фильма, ведь возможности анимации, в отличие от кинематографа, не ограничены.

Следующей задачей было провести прикладное исследование феномена анимационного искусства на материале российских кинопроизведений началаXXIв**.** Вторая глава данного исследования разделена на три части. В каждой из них были проанализировано по одному произведению российского фестивального анимационного искусства «Адажио» Г.Я.Бардина 2000 года, «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года и «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года. В каждой части проанализированы произведения по материальным, индексным и иконическим статусам, которые помогают понять смысл и особенности каждого анимационного фильма. Были сделаны выводы на основе этих наблюдений.

Основной чертой, присущей российской фестивальной анимации можно назвать символизм, сильная визуальная составляющая и ориентированность на аудиторию вне зависимости от владения языком. Одной из главных черт так же можно назвать притчевость и сказочность. Аниматоры используют разнообразные виды анимации при создании своих работ.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.

2. Асенин, С. Волшебники экрана: эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974. – 145с.

3. Асенин, С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. – 303 с.

4. Бартон, К. Как снимают мультфильмы / пер. с англ. Т. Бруссе – М.:1. Искусство, 1971. – 84 с.

5. Большая российская энциклопедия [электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.bigenc.ru/.

6. Бондаренко, Е.А. Путешествие в мир кино. – М;: ОЛМА-ПРЕСС Гранд, 2003. – 256 с.

7. Данилов, Р. Дина Годер о состоянии анимации в России и мире. [Электронный ресурс] – 2014. – Режим доступа: http://www.lookatme.ru/mag/people/experience/197947-animation

8. Иванов-Вано. И. Рисованный мультфильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 87 с.

9. Кривуля, Н.Г. 3D - и смотри. Полнометражная анимация: от Диснея и до новых времен / Н.Г. Кривуля // Искусство кино. – 2008. – №6. – С 64-77.

10. Кривуля, Н.Г. Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями. Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». – М.:ВГИК, 2009. – С 5-25.

11. Кривуля.ю Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов: автореферат диссертации кандидата искусствоведения, Московский Государственный университет. – Москва, 2001 г. – 187 с.

12. Кривуля, Н.Г. Проблемы, тенденции и направления современной российской анимации / Н.Г. Кривуля // Искусство в школе. – 2008. – №6. – С.52-57.

13. Кривуля, Н.Г. Российская Net-анимация: Пространство свободы, надежды и страхов// Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции. Под общ.ред. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2008. – С. 115-134.

14. Лотман, Ю. Об искусстве. – СПб: Искусство, 1998. – С.671-675.

15. Лукиных, Н.В. Анимационное кино // Большая российская энциклопедия [электронный ресурс] – Режим доступа: https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108.

16. Малюкова, Л. СВЕРХкино. Современная Российская анимация. – СПб.: Умная Маша, 2013. – 368 с.

17. Махлина, С. Т. Лекции по семиотике культуры и лингвистике. – СПб.: СПбКО, 2010 – 468 с.

18. Мигунов, С.А., Хренов, Н.А. Эстетика и теория, искусства XX века: Хрестоматия. – М.: Прогресс-Традиция, 2008. – 689 с.

19. Норштейн, Ю. Снег на траве. В 2 кн. – М.: РОФ "Фонд Юрия Норштейна", 2008.

20. Познин, В.Ф. Изобразительное решение аудиовизуального произведения. Курс лекций. – СПб: СПБ ГУ, 2007. – 100 с.

21. Попов, Е.А. «Анимация как вид искусства XX века: к проблеме дефиниции понятия и классификации типов» // Мир культуры, науки, образования. – 2011. – №1(26) – С. 12-15.

22. Попов, Е.А. Эволюция средств выразительности анимационных произведений // Общество. Среда. Развитие. – 2011. – №2. – С.50-54.

23. Суртаев Алексей «Мастера короткометражной анимации» - [б.м.]: Издательские решения, 2018. – 976 с.

24. Тарасова М. В. Теория и практика диалога зрителя и произведения искусства – Красноярск: Сибирский Федеральный ун-т, 2015. – 236 с.

25. Тарасова, М. В., Жуковский, В. И. Коммуникативные основы художественной культуры – Красноярск: Сибирский Федеральный ун-т, 2010 – 109с.

26. Ханаи, Мохаммад Реза. Анимация и современное игровое кино (К проблеме использования новейших компьютерных технологий) : Дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.03 / М.Р.Ханаи. – Москва, 2003. – 114 с.

27. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. – М.: Гаятри, 2007 – 608 с.

28. Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков : диссертация ... кандидата искусствоведения : 17.00.09 / И.И. Югай. – Санкт-Петербург, 2008. – 226 с.

29. Bessy, M: Walt Disney. Paris: Ed. – Seghers, 1970 – 185 p.

30. Blanc, M. That's Not all Folks! – US: WarnerBooks, 1989 – 275 p.

31. Bogomiagkova, E., Orekh, E. Lookism in the visual communication: a sociological analysis of modern Russian children’s animation – 2015 – P. 665–672.

32. Halas, John, Biofilmography. Cartoon and Time. // Wisdom of Imagination, collected articles / edited by S.V. Asenin. – M.: Искусство, 1983.

33. Hayward, Stan, Computers for animation. – London, Boston: Focal Press, 1984 – 134 p.

34. Kerlow, Isaac, Art of 3D Animation and Special Effects. – M.: Вершина, 2004 – 451 p.

35. Lutz, E. G. Animated Cartoons: How they are made; their origin and development. – UK: HorneyPress, 2009 – 288 p.

36. Maltin, L. Beck, J. The 100 Greatest «Looney Tunes» Cartoons.–US: Insight Editions, Div of Palace Publishing Group, LP, 2010 – 256 p.

37. Solomon, Ch. The History of Animation: enchanted drawings. – US: Random House Value Publishing, 1994 –356 p.

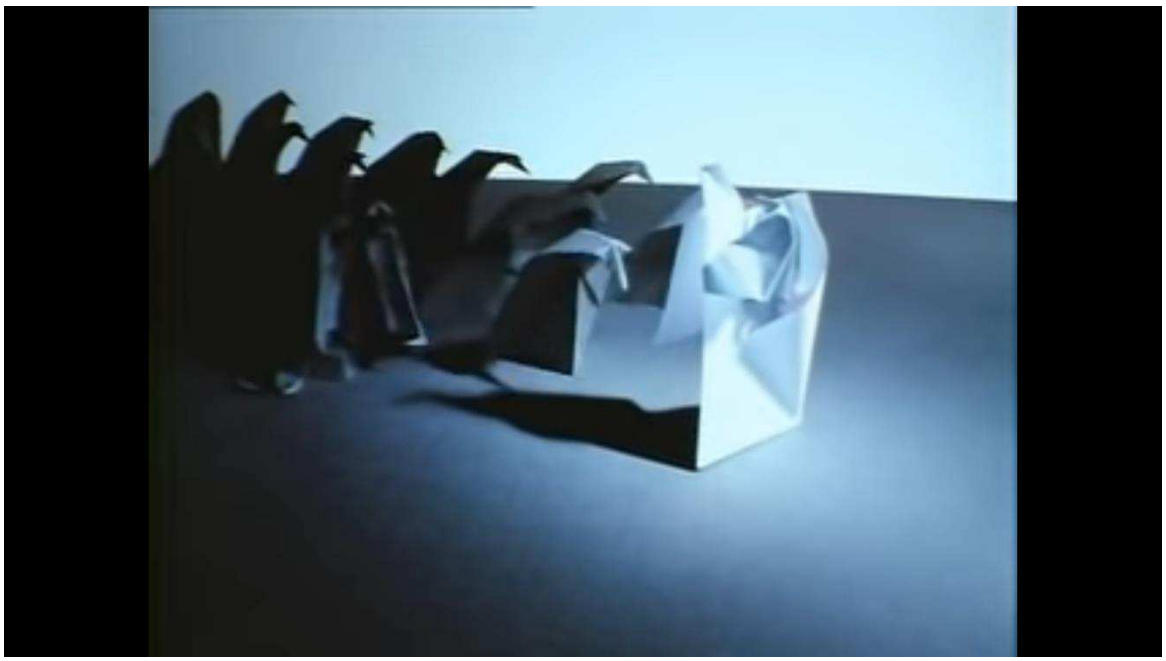
38. Wels, P. Understanding animation. – Abingdon: Routledge, 1998 – 265 p.

ПРИЛОЖЕНИЯ

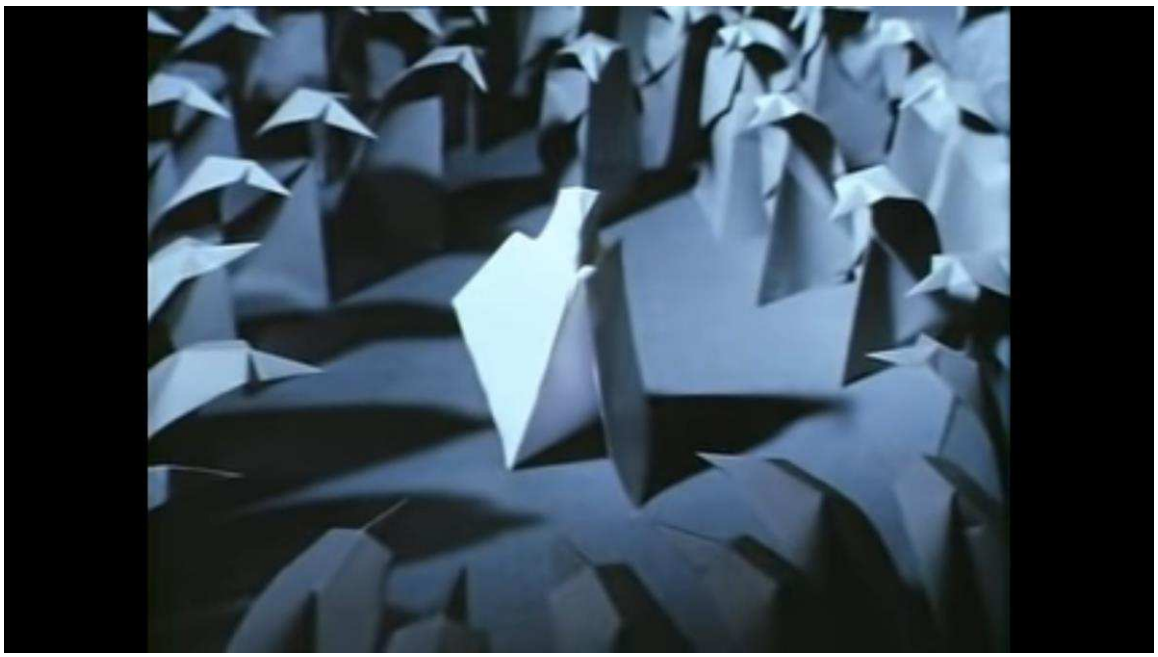
[Приложение 1]

«Сцена, открывающая анимационный фильм «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».

«Сцена, в которой серые птицы идут через толпу, в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».



«Сцена, в которой серые птицы идут через толпу, в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».



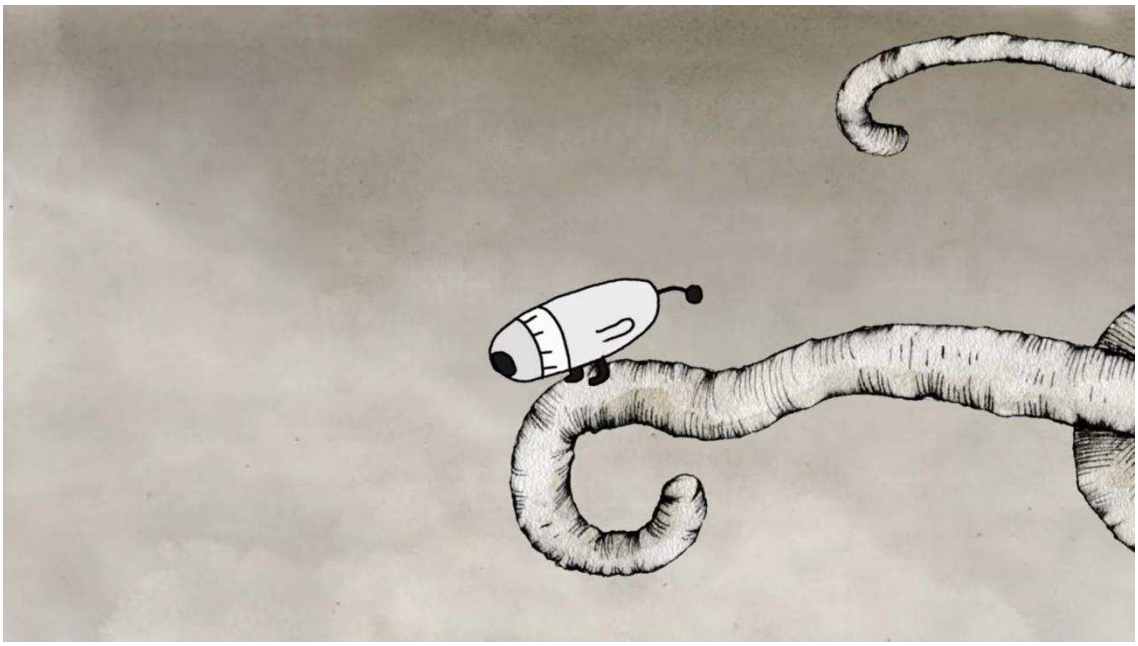
«Сцена, в которой серые птицы окружают белую, в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».

«Сцена вознесения в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».

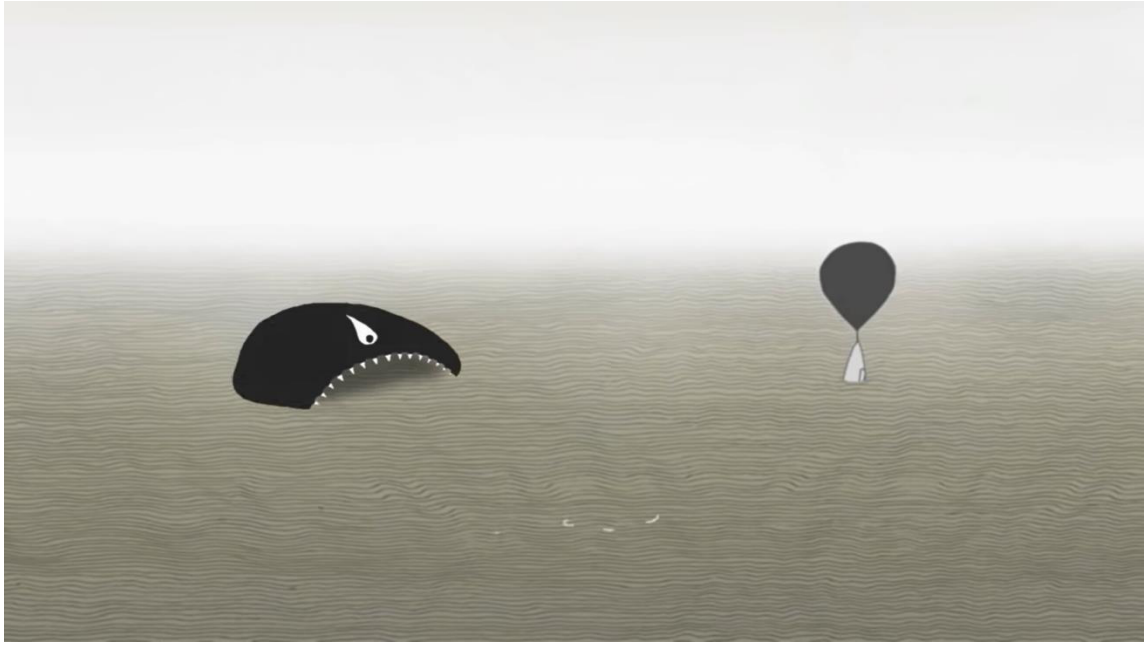
«Сцена, в которой серые птицы несут изображение белой птицы, в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».

«Зеркальная сцена, в которой серые птицы окружают черную, в анимационном фильме «Адажио» Гарри Бардина 2000 года».

[Приложение 2]

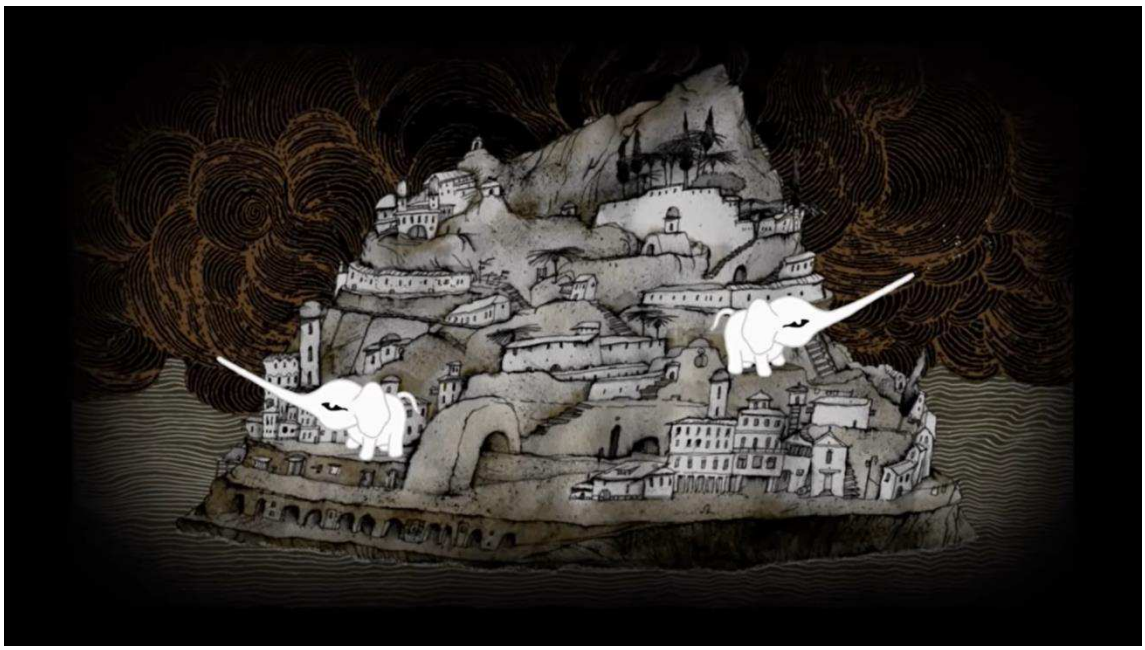


«Открывающая сцена, в которой наглядно демонстрируются мягкие контуры, а также сказочные персонажи, произведения анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».



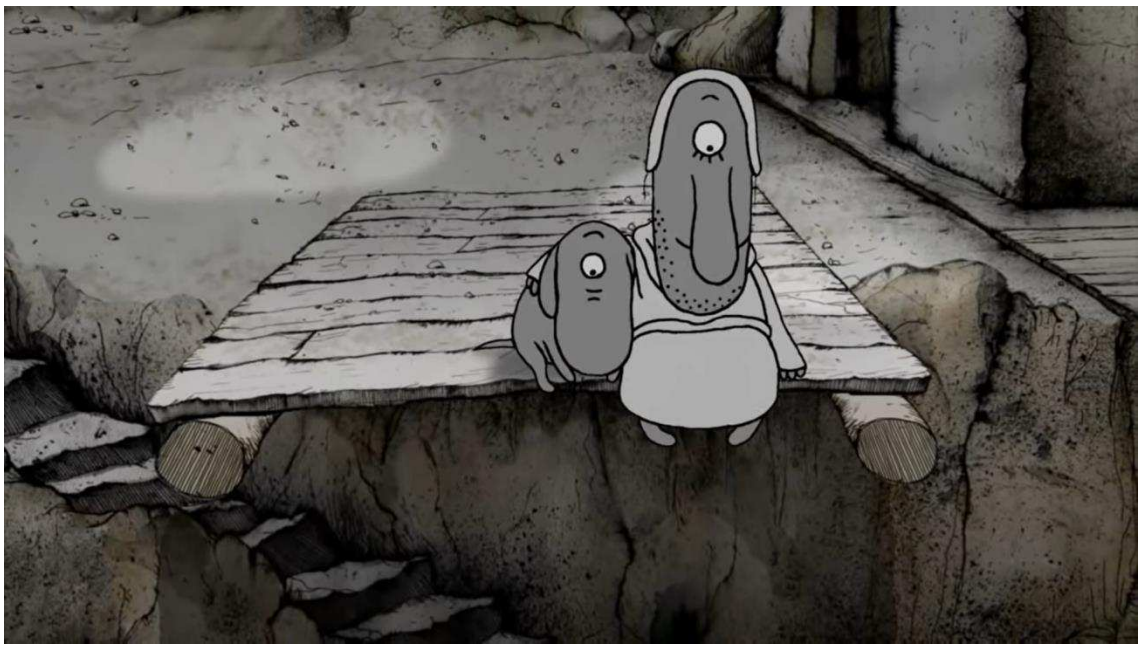
«Сцена, показывающая антагониста произведения анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».

«Сцена, показывающая цветовую гамму произведения анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».



«Сон главного героя, показывающий его мечты, в произведении анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».

«Абстрактная семья, ждущая главного героя на соседнем острове, в произведении анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».



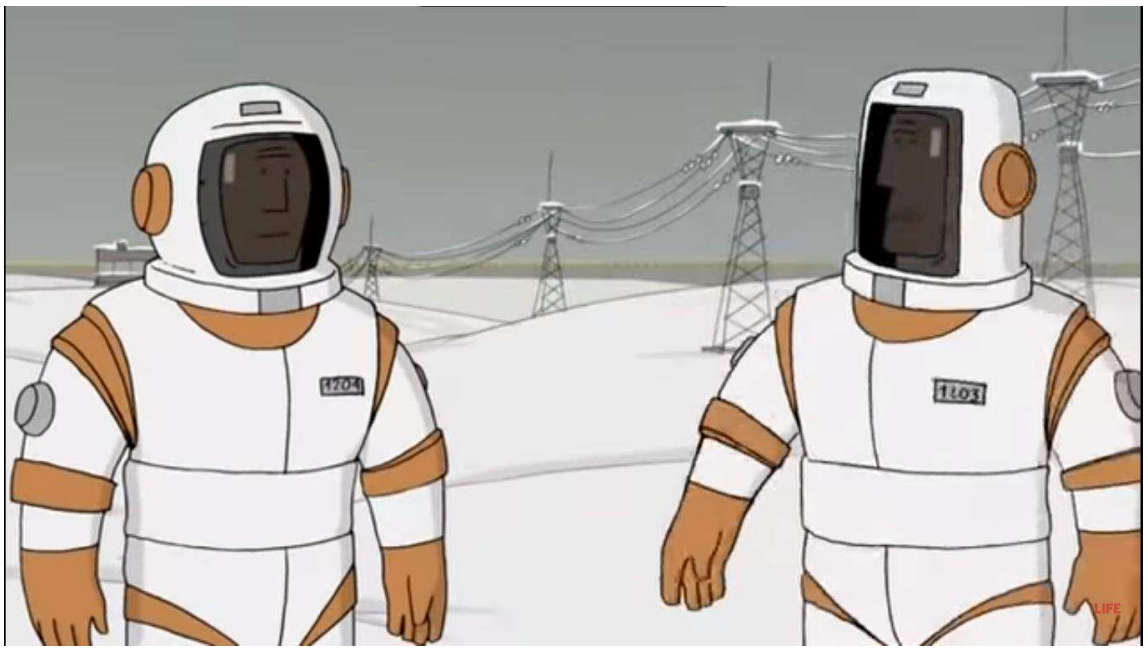
«Финальная сцена, в которой показаны улучшившиеся отношения между главным героем и его питомцем, в произведении анимационного искусства «Длинный мост в нужную сторону» Ивана Максимова 2013 года».

[Приложение 3]

Серый и оранжевый цвет в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

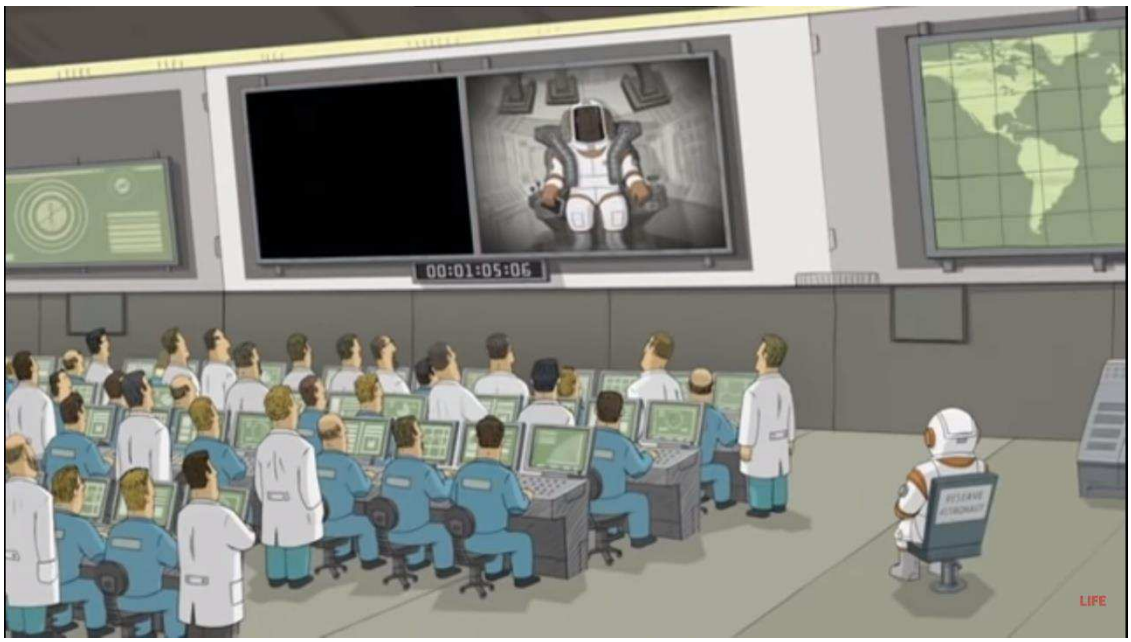
Мотив полета в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

Мотив полета, а так же использование черного цвета в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

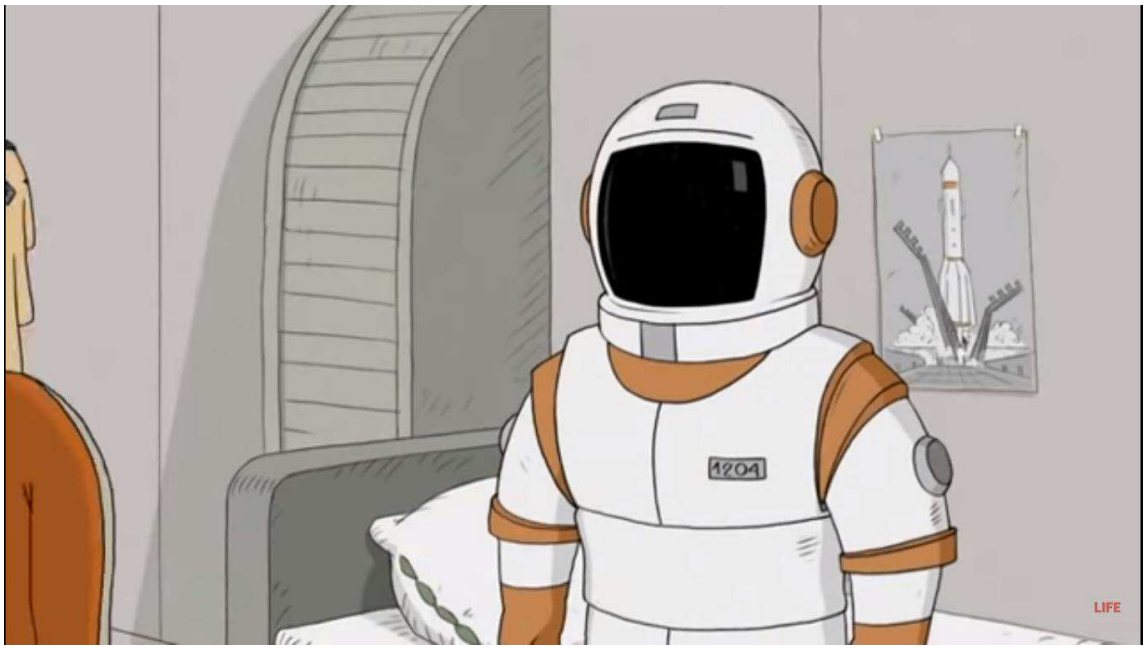


Скафандры с лицами главных персонажей в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

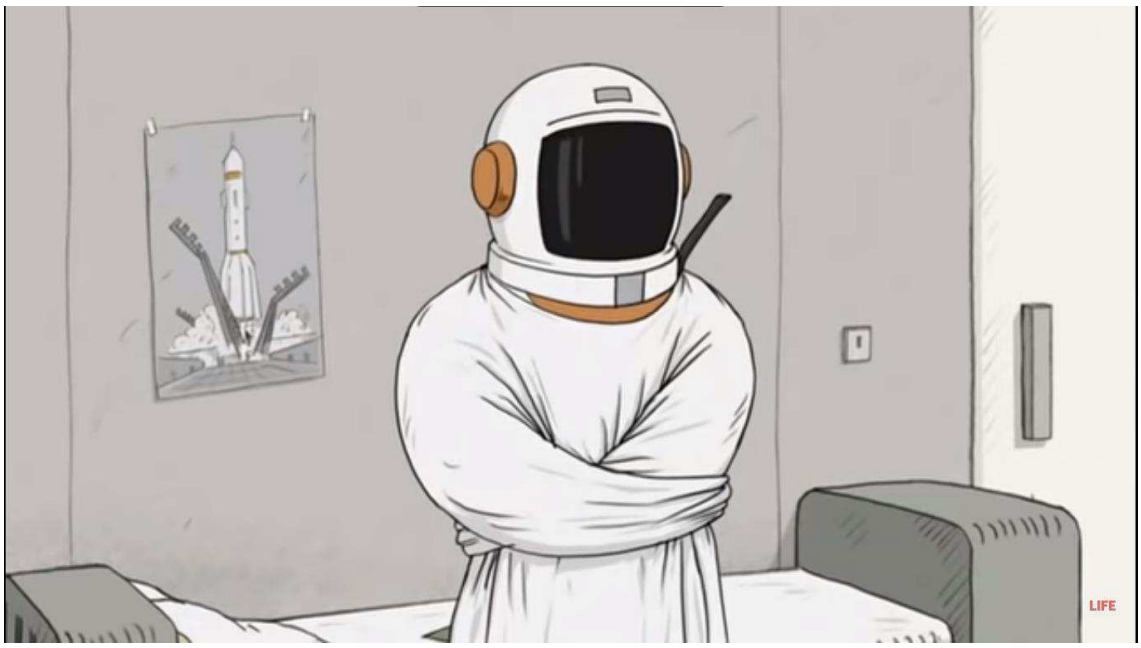
Серый цвет в детских воспоминаниях в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.



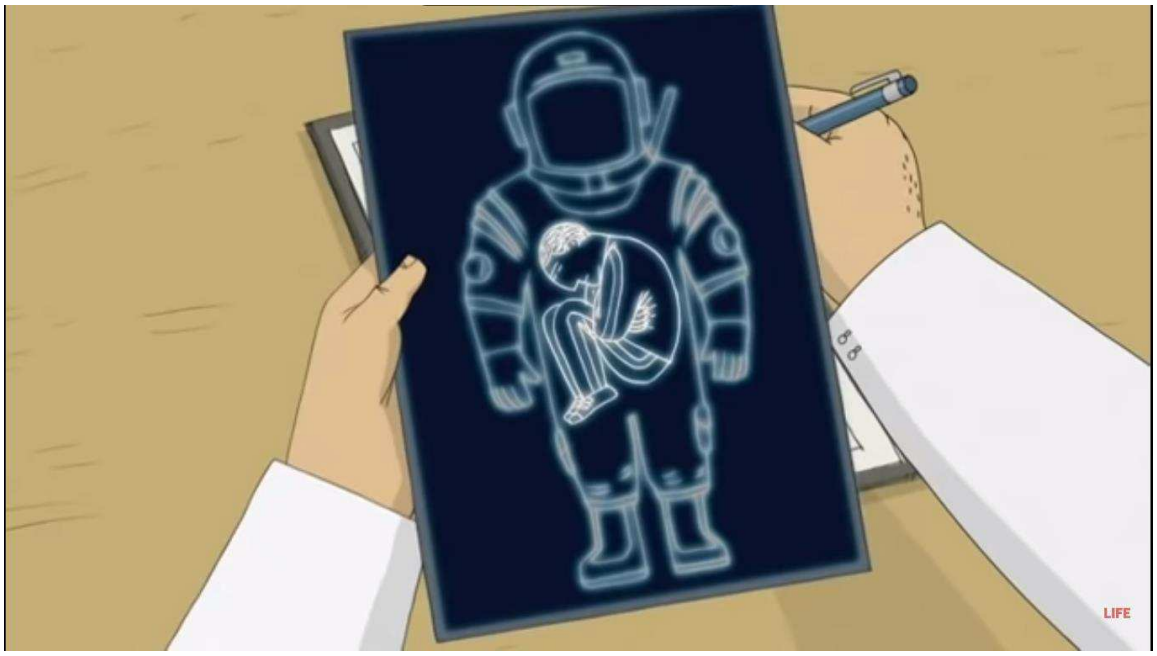
Белые и синие работники в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.



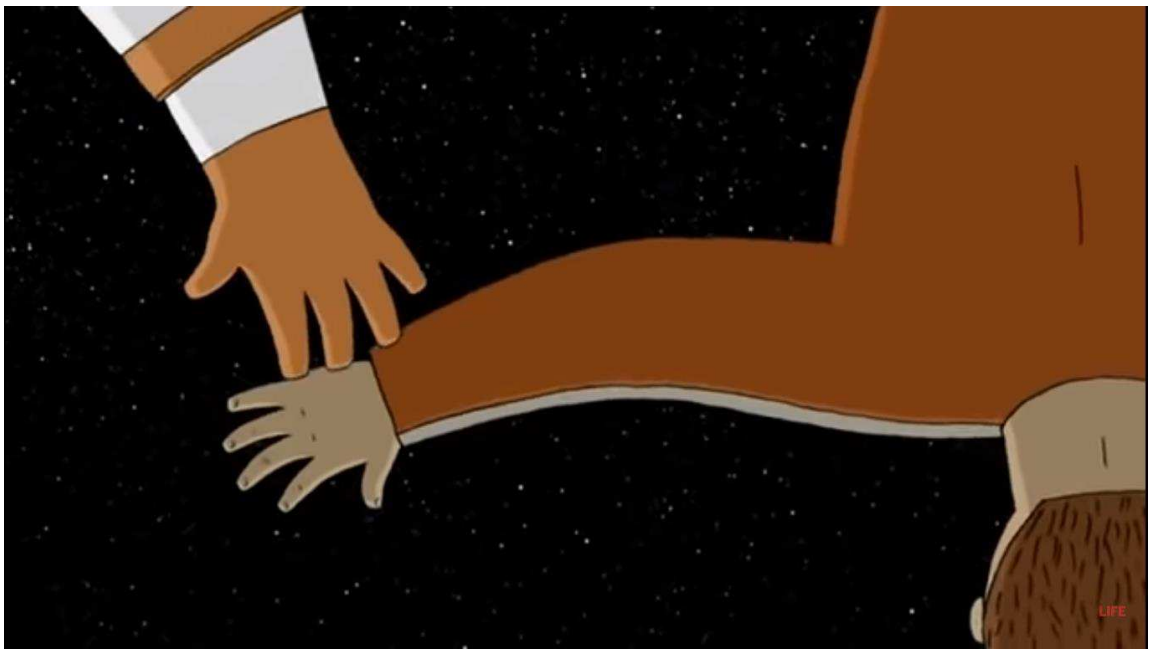
Потеря личности персонажа 1204 в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.



Лишение движения использование белого цвета в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.



Оболочка персонажа 1204 и его внутреннее состояние в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.



Финальная сцена воссоединения двух друзей в произведении анимационного искусства «Мы не можем жить без космоса» Константина Бронзита 2014 года.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Гуманитарный институт
Кафедра культурологи и искусствоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Н.П. Копцева
«___» _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

по направлению 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

АВТОРСКАЯ АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО КИНЕМАТОГРАФА

Руководитель _____ канд. филос. наук, доцент Ю.С. Замараева

Выпускник _____ С.П. Гапоненко

Красноярск 2020