

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ Н.П. Копцева

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2018 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ НЕТ–АНИМАЦИИ НА СОВРЕМЕННОЕ  
АНИМАЦИОННОЕ ИСКУССТВО**

Руководитель \_\_\_\_\_ доцент, канд. филос. наук Е. А. Сертакова  
Соруководитель \_\_\_\_\_ ст. преподаватель,  
канд. культурологии М.А. Колесник  
Выпускник \_\_\_\_\_ В.С. Ермашонок

Красноярск 2018

Продолжение титульного листа ВКР по теме «Эстетическое влияние net-анимации на современное анимационное искусство».

Нормоконтролер

А.Е. Худоногова

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа по теме «Эстетическое влияние net-анимации на современное анимационное искусство» содержит 60 страниц текстового документа, 2 приложения, 43 используемых источника.

«NET-АНИМАЦИЯ», «ВЕБ-СЕРИАЛ», «NET-ART», «ОЛЕГ КУВАЕВ», «ВЛАДИМИР ПОНОМАРЁВ».

Целью данного исследования является определение особенностей net-анимации и её влияния на современное анимационное искусство.

Задачи, решаемые в процессе работы:

1. Сделать обзор исследований, посвященных современному этапу в развитии анимации;
2. Дать определение «net-анимации» на основании обзора исследований по данной проблематике;
3. Провести анализ веб-сериала («Масяня» и «Mr. Freeman»);
4. Выявить эстетические особенности «net-анимации»;
5. Охарактеризовать влияние net-анимации на произведения современного искусства анимации.

По итогам письменной работы сделан вывод о специфике net-анимации на материале анализа сериалов «Масяня» и «Mr. Freeman», а также о её влиянии на современное анимационное искусство.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1. Исследование вопросов анимационного искусства в научно – исследовательской литературе	10
1.1 Подходы к изучению анимационного искусства	10
1.2 Теоретический обзор научной литературы, посвященный феномену net- анимации	20
2. Анализ произведений современной отечественной net-анимации	30
2.1 Семиотический анализ эпизодов произведений отечественной net – анимации «Масяня» и «Mr. Freeman»	30
2.2 Эстетические особенности проектов net–анимации	47
Заключение	55
Список использованных источников	57
Приложение А	61
Приложение Б	63

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** Интерес к компьютерной графике и анимации в современном мире весьма велик. В связи с развитием сети Интернет появилась возможность использовать различные графические программные средства. Появился доступный инструментарий и каждый желающий мог создать что-либо в мультимедийной форме. Это и дало начало такому явлению как сетевая анимация или же net-анимация. Рост популярности флеш-мультсериалов и веб-сериалов можно рассматривать как результат увеличения доступности сети Интернет, что позволяет в свою очередь развиваться самодеятельному творчеству и распространять его через всемирную сеть, которая на сегодня является средством продвижения различных шоу.

**Степень изученности.** Ещё в начале 1990-х годов в связи с распространением персональных компьютеров и появлением сети - Интернет за рубежом начало развиваться сетевое искусство. К концу 1990-х годов XX века в Нью-Йорке появилась сетевая платформа «Rhizome», где осуществлялась систематизация всех существующих net-art проектов. Первыми сетевыми художниками являлась голландская арт-группа Jodi, в проектах которой зачастую обыгрывалась тема глобализации. Существует немало литературы, посвященной данному феномену. Например, Йон Ипполитов своей статье «Myths of Internet Art»<sup>1</sup> описывает распространенные заблуждения касательно интернет-искусства, а также пытается разобраться в том, что вдохновляет интернет-художников на создание их работ. Когда Интернет стал глобальной сетью связи, художники сразу же узнали о захватывающих возможностях творческих инноваций. В книге «Internet art»<sup>2</sup> рассматриваются разнообразные формы интернет-искусства, инструменты и

---

<sup>1</sup>Myths of Internet Art Jon Ippolito. Режимдоступа: <http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>

<sup>2</sup>Green R. Internet art / Thames&Hudson – 2004

оборудование, используемые для их создания, а также происходит обсуждение широкого культурного контекста и исторической важности работ. Подобного рода исследование проводится в книге «Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce»<sup>3</sup>, где описываются причины создания интернет – искусства, а также рассматривается особый вклад США, стран Европы и Дальнего Востока в этот вид искусства. История возникновения и развитие net-art'a, а также анализ некоторых работ подробно описаны в статьях Тоби Джулиффа и Трэвиса Кокса<sup>4</sup>, Томаса Дрейера<sup>5</sup> и других зарубежных авторов.

В отечественном киноведении имеется ряд литературных источников, посвящённых проблеме российского анимационного кино. К таким трудам относятся исследования С. Гинзбурга<sup>6</sup>, С. Асенина<sup>7</sup>, И. Иванова – Вано<sup>8</sup> и В. Курчевского<sup>9</sup>. Высказывания о проблеме российской анимации и тенденциях её развития можно обнаружить во многих киноведческих статьях. К рассмотрению этих вопросов обращались такие авторы, как А. Волков<sup>10</sup>, А. Прохоров и М. Гуревич<sup>11</sup>, М. Дроздова<sup>12</sup>, О. Алдошина<sup>13</sup>, Л. Донец<sup>14</sup>, Л. Малюкова<sup>15</sup>, Н. Лукиных<sup>16</sup>, Б. Павлов<sup>17</sup> и другие выдающиеся деятели.

Однако важно понимать, что net-анимация – это явление современности, ввиду этого следует обратиться к более поздним исследованиям. К числу

---

<sup>3</sup>Stallabrass J. Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce/Tate, 2003 – 168 p.

<sup>4</sup>Juliff, Toby & Cox, Travis. 'The Post-display condition of contemporary computer art.' *eMaj* #8 (April 2015). Режим доступа: [https://emajartjournal.files.wordpress.com/2012/11/cox-and-juliff\\_the-post-display-condition-of-contemporary-computer-art.pdf](https://emajartjournal.files.wordpress.com/2012/11/cox-and-juliff_the-post-display-condition-of-contemporary-computer-art.pdf)

<sup>5</sup>DreherThomas: [IASLonline Lessons/Lektionen in NetArt.](http://iasl.uni-muenchen.de/links/lektion0e.htm) – Режим доступа:<http://iasl.uni-muenchen.de/links/lektion0e.htm>

<sup>6</sup> С. Гинзбург. Рисованный и кукольный фильм. Государственное издательство «Искусство», М., 1957.

<sup>7</sup>Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Москва: Издательство «Искусство», 1974г.

<sup>8</sup> Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром/И. П. Иванов-Вано. - М.: Искусство, 1980. - 240 с.

<sup>9</sup>Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. Уч. пособие. М.: ВГИК, 1986.

<sup>10</sup> Художники советского мультфильма. Сост. А.Волков. М.: Советский художник, 1978.-128с.

<sup>11</sup>Прохоров А., Гуревич М. Блеск и нищета советской анимации// Кино детям, Кино -молодежи. - М.: В.О Союзинформкино, 1990 - №4 - с. 12-18

<sup>12</sup>Дроздова М. Ангел как идеальная форма/Искусство кино. -1998 -№ 5 с.90-95

<sup>13</sup>Алдошина О. Пушкинская трилогия Андрея Хржановского//Искусство кино - 1997 -№7-с72-75

<sup>14</sup> Донец Л., Малюкова Л. Таруса как центр российской анимации// Искусство и кино. -1997. -№9-с. 108-116

<sup>15</sup> Малюкова Л. Фильмы, которые построил Бронзит//Искусство кино. -№9 -1999-с63-69

<sup>16</sup> Лукиных Н. Зима наших надежд, или Российские аниматоры перед новой встречей в Тарусе// Каталог-Альманах Открытого Российского анимационного фестиваля. М.: Березовая роща, 2000 - 132с - с.111-115

<sup>17</sup> Павлов Б. Гибель «империи добра» под обломками «империи зла»//Каталог-Альманах Открытого Российского анимационного фестиваля. М.: Березовая роща, 1998 -с.126-129

таких трудов относятся «Аниматограф и его анима» и «Виртуальная реальность» А. Орлова. Работы посвящены основным теоретическим вопросам анимации, а также аспектам воздействия экранных образов на зрителя.

Автор монографии «Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века» Наталья Кривуля<sup>18</sup> рассматривает процессы развития российской анимации второй половины XX века, выявляет основные тенденции анимационного искусства данного периода, а также уделяет внимание проблемам семиотики и интерпретации мультипликационных текстов. В книге имеется отдельная глава, посвященная net-анимации, где рассматривается история её возникновения, проекты сетевой анимации, а главное, идет сосредоточение на формировании новой концепции аудиовизуального пространства.

В статье «Net-art: искусство в окне браузера»<sup>19</sup> рассматриваются основные этапы развития Internet-art'a, характеристики сетевого творчества, а также русский net-art и его особенности.

Также к изучению сетевого искусства прибегали такие авторы, как Д. Галкин<sup>20</sup>, О. Лялина<sup>21</sup>, Н. Маньковская<sup>22</sup> и К. Разлогов<sup>23</sup> и другие.

**Объект исследования.** Эстетические особенности net-анимации.

**Предмет исследования.** Эстетика российской net-анимации в сериалах «Масяня» и «Mr. Freeman».

---

<sup>18</sup>Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации. Исследование художественного образа российских анимационных фильмов второй половины XX века. — Грааль Москва, 2002. — С. 308.

<sup>19</sup>Нагорнова, Т. С. Net-art: искусство в окне браузера/Т. С. Нагорнова // Креативные основы художественного образования: материалы Международной научно-практической конференции, 11-17 марта 2013 г., г. Екатеринбург / Рос. гос. проф.-пед. ун-т . - Екатеринбург : РГППУ, 2013. - С. 107-111.

<sup>20</sup> Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды, или произведение искусства в эпоху его компьютерного производства [Электронный ресурс] /Д.В. Галкин// Открытый междисциплинарный электронный журнал Гуманитарная информатика. Выпуск 4. Режим доступа: <http://journals.tsu.ru/uploads/import/1165/files/5-galkin.pdf>

<sup>21</sup> Лялина О. Сети для художника/ О. Лялина, А. Шульгин Газета Коммерсантъ, №162 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/240253>

<sup>22</sup>Маньковская Н.Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации/Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков Москва: ВГИК, 2011.

<sup>23</sup>Разлогов К.Э. Новые аудиовизуальные технологии./К.Э. Разлогов. Москва: Рос. институт культурологии, 2005.

**Цель исследования.** Определение особенностей net-анимации и ее влияния на современное анимационное искусство.

**Задачи исследования:**

1. Сделать обзор исследований, посвященных современному этапу в развитии анимации;
2. Дать определение «net-анимации» на основании обзора исследований по данной проблематике;
3. Провести анализ веб-сериала («Масяня» и «Mr. Freeman»);
4. Выявить эстетические особенности «net-анимации»;
5. Охарактеризовать влияние net-анимации на произведения современного искусства анимации.

**Методология.** Методологическую основу исследования составляют положения современной теории искусства. Для анализа анимационных произведений в качестве основного метода предлагается применять метод семиотического анализа, разработанный Чарльзом Моррисом<sup>24</sup> и его теорией знаков. А также спектр общенаучных методов таких как наблюдение, анализ, синтез, интерпретация, измерение, экстраполяция и библиографический анализ, предполагающий изучить различные литературные источники.

**Гипотеза.** В качестве результата исследования следует предположение о том, что net-анимация оказывает заметное влияние на эстетику произведений современной анимации.

**Апробация результатов исследования.** Данное исследование может внести дополнения к теоретическим знаниям об отечественной анимации в целом и конкретно о феномене net-анимации в российском анимационном искусстве. Также результаты исследования могут быть использованы в качестве расширения к существующему материалу в рамках курса «История и теория анимации».

**Структура работы.** В работе имеется введение, где обозначены объект, предмет и цель исследования. Две главы, в одной из которых описана

<sup>24</sup> Моррис. Ч.У. Основания теории знаков // Семиотика. Сборник переводов. Под ред. Ю. С. Степанова. М.: Радуга, 1982.



проблематика, во второй – непосредственно, анализ объектов исследования. В заключении подводятся основные итоги проделанной работы. Библиографический список содержит 43 наименования.

## **1. ИССЛЕДОВАНИЕ ВОПРОСОВ АНИМАЦИОННОГО ИСКУССТВА В НАЧУНО – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ**

Настоящая глава исследует вопросы анимационного искусства. Внимание обращено к научно–исследовательской литературе, в которой анимация рассматривается с разных позиций, например, таких как создание анимационного произведения, использование компьютерной графики и т.п. Также исследуется феномен сетевой анимации, её аспектов, характерных особенностей и репрезентации через проекты Интернет–художников.

### **1.1. Подходы к изучению анимационного искусства**

В данном параграфе предлагается рассмотреть подходы к изучению анимационного искусства. Дать определение «анимации», выявить её специфику, перспективные направления, а также провести теоретический обзор научной литературы, посвященной анимационному искусству.

Термин «анимация» возник задолго до появления первой компьютерной техники. Впервые он появился в начале XX века во Франции и означал деятельность, которая усиливала интерес к культуре. Однако во второй половине XX века термин стал многозначным, в том числе он рассматривался и как мультипликация. Сейчас анимация рассматривается намного шире как, например, направление в сфере культурного досуга, а также как технология для производства мультфильмов. Исходя из вышесказанного становится очевидно, что один и тот же термин может употребляться в разных значениях. Но исходя из темы исследования внимание будет сосредоточено на анимации как отдельном виде искусства.

Сегодня анимация занимает отдельную и не менее важную нишу, чем другие виды экранного искусства. Благодаря своей «природе» анимация предоставляет своим создателям ряд возможностей и экспериментов, связанных с созданием художественного образа и применения различных техник. Прокат анимационных лент достаточно большой, что свидетельствует о её популярности среди экранных видов искусств. Однако вопросы

использования анимации и её технологий изучены недостаточно, что подтверждает интерес в обращении к этой теме.

Образные средства анимации эволюционировали, что можно наблюдать в изменениях, происходящих в этом виде искусства сегодня. Что же касается места и роли анимации в современном художественном пространстве, то она во многом определяет развитие экранной культуры. Ввиду всего вышесказанного возникает необходимость в изучении анимационного искусства и его развития по настоящее время.

Говоря о переходе анимации на сравнительно новый уровень, следует отметить расширение возможностей, а именно компьютерных технологий. В связи с этим изучение анимации требует наиболее тщательного внимания, концентрируя его на новых видах произведений и взаимовлиянии с уже сформировавшимися. Согласно различным источникам применение технологий оказало весьма благоприятное влияние на процесс создания анимационного произведения, вследствие чего тот эволюционировал и уровень качества повысился, отсюда и появление новых анимационных форм.

Немалый интерес возникает и в изучении отечественной анимации. Подвергшись той же участи, что и кинематограф, то есть копированию сюжетов зарубежных авторов вследствие чего происходит деградация собственной национальной школы анимации, подтверждает тот факт, что данный феномен нуждается в дополнительном исследовании. В связи с этим необходима систематизация существующих знаний по анимационному искусству в целом. Они могли бы оказать влияние на современный аниматограф, а также повысить зрительский интерес и обратить внимание авторов на существующие ныне проблемы в данной области.

Рассматривая современные произведения анимации, следует отметить, что они представляют собой сосуществование различных видов искусства, не исключая экранные, и, конечно же, новейших технологий. Благодаря своему языку анимация стала весьма популярным видом экранного искусства, будучи привлекательным и удовлетворяя потребности своего зрителя. Ввиду своей

привлекательности, обусловленной пространством для экспериментов, анимация пользуется спросом у зрителя. Аттрактивность анимационных произведений обуславливается, в свою очередь, иносказательностью и символизмом, заложенными в них. Вследствие абстрактного мышления зрителю представляется объективная реальность несколько с иного ракурса.

До того, как анимация стала самостоятельным искусством, она воспринималась как часть кинематографа, а именно, так называемого, «детского кинематографа» и подразумевала под собой соответствующую аудиторию. Ввиду этого особого интереса для научного исследования она не составляла. Все вопросы сводились к созданию произведения и его этапы развития. Однако, несмотря на это всё же имеется ряд научных трудов, посвященных становлению анимационного искусства и его развитию по настоящее время.

Исследованием вопросов анимации за рубежом занимались такие теоретики как П. Блэр, Г. Уайтэкер, А. В. Керлоу, Ф. Томас, О. Джонстон, М. Фоулер, Б. Флеминг, Д. Доббс, Г. Бендацци, Р. Томпсон, Р. Манвелл, Д. Миллер, П. Уэллс, Дж. Р. Брэй, Д. Крэфтон, Е. Г. Латц, Ч. Соломон и другие. В трудах этих авторов описывается история развития анимационного искусства, изучение специфики национальных школ аниматографии и анализ конкретных анимационных произведений. В более поздних работах исследуются вопросы создания анимации при помощи компьютера, идёт изучение 2D и 3D анимации, а также решаются вопросы, связанные с созданием образов персонажей, его рисовкой и т.д. Так, например, в книге «Тайминг в анимации»<sup>25</sup> Гарольда Уайтэкера рассматриваются законы движения в анимации, её трансформациями и разработка образа персонажей. Ещё одна работа, самый ранний труд среди вышеуказанных авторов «Расширенная анимация»<sup>26</sup>, принадлежащая Престону Блэру. Это книга об основах анимации персонажей. Впоследствии появлялись научные труды, посвященные

---

<sup>25</sup>WhitakerH., HalasJ. Timingforanimation. — London: FocalPress, 1990.

<sup>26</sup>BlairP. Advanced animation. Режимдоступа: [https://kupdf.com/download/preston-blair-advanced-animation\\_59f94b63e2b6f5145a71f764\\_pdf](https://kupdf.com/download/preston-blair-advanced-animation_59f94b63e2b6f5145a71f764_pdf)

полностью персонажам: их рисовке, взаимодействии и т.д. Одним из таких трудов, недавно опубликованным, является книга Нэнси Бейман «Анимированное представление»<sup>27</sup> показывает, как персонаж может «оживать», когда его движения отражают эмоциональный или повествовательный контекст ситуации.

«Иллюзия жизни: анимация Диснея»<sup>28</sup> - книга двух мультипликаторов, Томаса Фрэнка и Олли Джонстона, посвященная истории анимации, созданию мультфильмов на студии Диснея, подробно описывая моменты, связанные с написанием сценария, раскадровки, звукомонтажа и тому подобное. К ряду литературных источников, посвященных истории и развитию анимационного искусства, примыкают труды М. Бэррьера «Голливудские мультфильмы: Золотая эра американской анимации»<sup>29</sup>, М. Фурнисс «Новая история анимации»<sup>30</sup> и С. Кавальера «Всемирная история анимации»<sup>31</sup>. Например, Кавальер в своей работе рассказывает о 100-летней истории жанра во всем мире. С самого своего начала анимация разработала множество итераций и создала множество динамических стилей, инновационных технологий, знаковых персонажей и незабываемых историй. Полноценный отчет автора организован в хронологическом порядке и охватывает художественные фильмы, телевизионные программы, цифровые фильмы, игры и, конечно же, проекты, связанные с Интернетом. В книге объясняется эволюция методов анимации, от ротоскопии до усовершенствованной cel-технологии. Так и труд Фурнисса ведет читателей через историю анимации всего мира. Рассматриваемые темы включают: магия и основы анимационной индустрии; комиксы и ранняя анимация; анимация как современное искусство в Европе 1920-х годов; появление крупных американских студий; анимационный стиль в Disney, Fleischer и WarnerBros.; анимация во время войны; ранняя

---

<sup>27</sup>Beiman N. *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*, 2010 – 232p.

<sup>28</sup>Томас Ф., Джонстон О. *Иллюзия жизни: анимация Диснея* — Hyperion, 1995. — P. 576.

<sup>29</sup>Barrier M. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*, 2003 – 672p.

<sup>30</sup>Furniss M. *A new history of animation*. Published September 15th 2016 by Thames & Hudson – 464p.

<sup>31</sup>Cavalier S. *The world History of animation*. Published September 9th 2011 by University of California Press – 416p.

телевизионная анимация; реклама; игры; анимация Восточной Европы; короткометражные фильмы и фестивали; рост компьютерной анимации; японская индустрия анимации; международное развитие в Великобритании, Бразилии и многих других странах.

Теоретический материал, изложенный в книге «Анимационный макет: от студента до профессионала»<sup>32</sup> Майка Фоулера, посвящен созданию мультипликационных сцен. Также в книге рассмотрены такие моменты как композиция сцен, движение камеры и расположение персонажей на фоне.

Проблемами создания художественного пространства в анимационном фильме и вопросами пространственно – временного континуума озадачились в своих трудах следующие авторы: Д. Элрих, Г. Смит, К. Вaley, П. Кроган, Дж. П. Телотте и М. Фрирсон.

Всё большее место в кинематографе, играх и, конечно же, мультипликации занимает 3D анимация. В случае, когда нужно продемонстрировать что-то нереалистичное или создать какой-то эффект, обращаются к трёхмерной графике для реализации замысла режиссера. На эту тему имеется ряд литературных источников. Авторами таковых являются Билл Флеминг, ДаррисДоббс и Айзек Керлоу. Так, в книге «Методы анимации лица. Мимика и артикуляция»<sup>33</sup> теоретики Флеминг и Доббс описывают универсальные методы 3D моделирования и, непосредственно, создание анимации лица, благодаря описанным в книге приемам, позволяющим конструировать выражения лиц при создании персонажа. Отдельное внимание уделяется вопросам синхронизации звука и движениям губ персонажа. Сюда же можно отнести работу Айзека Керлоу «Искусство 3D – анимации и спецэффектов»<sup>34</sup>. Книга рассказывает о создании компьютерной анимации и спецэффектов. Также даётся история этого жанра, описание современных технологий и методов традиционной анимации вплоть до новейших её аспектов. Вдобавок рассматривается трёхмерная графика, её фундаментальные

<sup>32</sup>Fowler M. Animation Background Layout (From Student to Professional). Ontario: Fowler Cartooning Ink Publishing, 2002. — 172 p.

<sup>33</sup>ФлемингБ., ДоббсД. Методыанимациилица: мимикаиартикуляция. М.: ДМК Пресс, 2002 – 336с.

<sup>34</sup>КерлоуА. Искусство 3D-анимации и спецэффектов. издательство – Вершина, 2004 – 486с.

принципы и описывается концепция при создании анимационного произведения и её реализация на практике.

С появлением новейших технологий и широко распространенной сети Интернет мир анимационного кино становится более захватывающим и доступным, чем когда-либо. Благодаря этому культурному и технологическому развитию успех независимых анимационных кинематографистов растет. Из сравнительно недавних, но не менее важных работ следует упомянуть Б. Митчела и Х. Ролла. В своей книге «Независимая анимация»<sup>35</sup> Митчел демонстрирует историю развития, распространение и многие другие аспекты этого вида искусства. В книге Х. Ролла «Анимация: от концепции к производству»<sup>36</sup> объясняется создание анимации от концепции к производству. Сценарий, раскадровка, характер и производственный дизайн, освещают, так называемый, предпроизводственный процесс, а также объясняется производственный процесс, применяемый к различным методам анимации, таким как 2D и 3D анимация.

Продолжая разговор о тех же новшествах технологий стоит отметить, что многие мультипликаторы, художники и теоретики не раз задавались вопросами о синтезе, так называемых, традиционных технологий и новейших принципов. Так, А. Джонс и Дж. Олифф в своей книге «Думающая анимация: заполнение пробела между 2D и CG»<sup>37</sup> подчеркивает, как художники могут использовать традиционные технологии совместно современными. Также в книге описывается история анимации и то, как работают CG-студии.

Также среди литературы, посвященной истории и теории зарубежной анимации наибольший интерес представляют статьи из журналов, демонстрирующие различные подходы к данному феномену. Названия статей и журналов следующие: «The Veiled Genealogies of Animation and Cinema»

---

<sup>35</sup>Mitchell B. Independent Animation. CRC Press, 2016. — 454 p.

<sup>36</sup>Rall H. Animation: From Concept to Production. CRC Press, 2017. — 342 p.

<sup>37</sup>Jones A., Oliff J. Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG. Cengage Learning PTR, 2006. — 368 p.

Donald Grafton<sup>38</sup>, «Reading animation through the Eyes Of Anthology: A case Study of sub – Saharan African Animation» Paul Callus<sup>39</sup> и статьи из журнала «Animation» в период с 2011 по 2013 годы.

Говоря об отечественной анимации, библиографический список по её истории и теории не очень велик, однако есть работы, которые сыграли роль в разработке некой базы аниматографа. Это работы таких деятелей как А. Птушко, П. Сазонов, М. Цехановский и С. Эйзенштейн. Начиная со второй половины прошлого века исследователи наибольшее внимание уделяют вопросам анимации. Основной упор делался на специфику, существующие виды, жанровые особенности и технологии. Менее изученной областью оставались вопросы, связанные с формированием моделей анимации.

Со второй половины XX века исследователи начинают относиться к проблемам анимации более пристально. Благодаря трансформации анимации и вследствие расширения, появилось множество теоретических трудов, обогащающих её историю и теорию, и давшую почву для новых исследований. Значительно обогатив и расширив её теоретическими трудами С. Асенина, Иванова – Вано, Д. Бабиченко и А. Волкова. А уже с 70 – х годов появляется ряд исследований, посвященных анимации в соцстранах.

Исследуя анимацию как самостоятельный вид искусства, теоретики Ю. Лотман<sup>40</sup> и С. Эйзенштейн<sup>41</sup> посвятили свои труды особенностям экранной культуры XX века. К ряду литературных источников отечественных деятелей, посвящённых проблеме российского анимационного кино, относятся исследования С. Гинзбурга, С. Асенина, И. Иванова – Вано и В. Курчевского. Высказывания о проблеме российской анимации и тенденциях её развития можно найти в трудах следующих авторов: А. Волков, А. Прохоров и М. Гуревич, М. Дроздова, О. Алдошина, Л. Донец, Л. Малюкова, Н. Лукиных, Б. Павлов и других.

<sup>38</sup>Grafton D. «The Veiled Genealogies of Animation and Cinema». [Электронный ресурс] - <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1746847711404979>

<sup>39</sup>Callus P. «Reading animation through the Eyes Of Anthology: A case Study of sub – Saharan African Animation». [Электронный ресурс] - <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1746847712439281>

<sup>40</sup>Лотман Ю. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве. СПб: Искусство-СПб, 1998. С. 671-674.

<sup>41</sup>Эйзенштейн С.М.: Дисней: сб; ст: Проблемы синтеза в художественной культуре. М.: Наука, 1985. 388 с.



Главными деятелями в изучении анимационного искусства по праву можно считать Н.Г. Кривулю, А. М. Орлова и Фёдора Хитрука. Например, в работах Алексея Орлова акцент делается на этапах становления компьютерной анимации, что весьма близко теме данной работы. Упор делается на компьютерную графику, взаимодействие анимации с изобразительным искусством, а также на применение компьютерных технологий в анимации. Так в одной из его книг «Аниматограф и его анима»<sup>42</sup> идёт обращение к основным вопросам анимации, заходит речь о воздействии экранных образов на зрителя, а также изучаются вопросы эстетики компьютерных образов и других средств мультимедиа.

Примерно с середины 90-х годов прошлого столетия появляется значительное количество научных трудов, в основном диссертаций, посвященных различным аспектам анимационного искусства. Исследованиями занимались как зарубежные, так и отечественные авторы. В них рассматривались следующие положения: компьютерная графика в анимации; синтез разных видов искусств, например, анимация и изобразительное искусство; синтез игрового кино и анимации с применением новейших технологий; звуковые эффекты в анимационных произведениях; принципы постмодернизма в анимации; аудиовизуальная эстетика, влияние на неё новых технологий и восприятие её зрителями; эстетика цифровой анимации. К изучению данных вопросов прибегали следующие деятели: Б. Бенимана, С. Х. Солтани, Г. Г. Гвон, М. Р. Ханаи, Н. Г. Кривуля, Г. И. Ермилова. С. В. Ерохин и В. Ф. Познин.

Современные серьезные теоретические исследования принадлежат теоретику Наталье Кривуле. Наиболее важным из таких является «Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий»<sup>43</sup>. В диссертации проводится анализ особенностей моделей в зависимости от художественных и стилевых признаков, оцениваются роли главенствующих

<sup>42</sup>Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. М.: ИМПЭТО, 1995 - 384с.

<sup>43</sup>Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дне. докт. искусствоведения. М., 2009. 329 с.

художественных моделей, а также переход от одних форм данных моделей к другим. В заключении автор приходит к выводу, что анимация – не просто аудиовизуальный вид искусства, а её язык определяет вектор развития экранной культуры, а художественные модели не прекратили своего существования несмотря на смену эстетических установок, а наоборот, трансформировались в новые художественные образы.

Также из разряда современных и весьма объёмных трудов можно обозначить «Профессия – аниматор»<sup>44</sup> Фёдора Хитрука. В его работе внимание уделяется сути профессии аниматора. Автор задается такими вопросами как: в чём отличие анимации от других видов искусств и как проходит работа аниматора над какой-либо сценой. Рассматривая вопросы о типологии движения, логики, а главное, эстетики в анимации, этот труд является достаточно важным в данной работе.

Ещё одними весьма значимыми монографическими трудами по анимации как самостоятельном виде искусства стали труды Г. Г. Смолянова<sup>45</sup> и Ю. Б. Норштейна<sup>46</sup>. Задаваясь вопросами о создании персонажа книга «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» предоставляет полный анализ процесса работы над персонажем, его образом, а также решаются вопросы графической раскадровки, цветового решения и сценарной разработки, но последнее затронуто поверхностно.

Юрий Норштейн в своей книге «Снег на траве» обращает внимание на первоосновы анимационного искусства, рассматривая образность и метафоричность. Вдобавок автора интересуют вопросы создания анимационного произведения, поиска идеи и её визуализации.

Исследованием вопросов о аудиовизуальном синтезе, развитии экранных технологий, а также взаимодействии современной анимации с

---

<sup>44</sup>Хитрук Ф.С. Профессия-аниматор: соч. в 2 т. М.: ГАЯТРИ, 2007. Т. 1.304 с.

<sup>45</sup>Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. М.: ВГИК, 2005. 128 с.

<sup>46</sup>Норштейн Ю.Б. Снег на траве: Фрагменты книги: Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, 2005. 248 с.

экранном языке занимались такие теоретики как Н. Г. Кривуля, С. В. Ерохин и В. Ф. Познин<sup>47</sup>.

В связи с тем, что основная тема работы посвящена современной анимации имеет место быть рассмотреть труды, направленные на изучение технологии её создания при помощи компьютера. Один из вышеупомянутых авторов Алексей Орлов как раз обращается к этой теме, утверждая, что с появлением компьютерной техники анимация перешла на новый уровень. Вследствие чего ряд параметров претерпел изменения: новые способы трансляции, изменения в плане художественно – эстетических характеристик и воздействие на зрителя. Изучением симбиоза различных видов искусств и использовании компьютерных технологий при создании анимационного произведения посвящены труды таких деятелей как Н. Кривуля, К. Разлогов<sup>48</sup>, Н. Дворко<sup>49</sup>, В. Монетов<sup>50</sup> и М. Теракопьян<sup>51</sup>.

Подводя итог можно сказать следующее. Произведя теоретический обзор научной литературы, посвященный анимационному искусству, были сформулированы наиболее важные положения, которые связаны со становлением анимации как отдельного вида искусства, формированием художественных моделей и их эволюцией. Во – первых, были рассмотрены литературные источники, освещающие синтез различных видов экранных искусств, в том числе и анимацию. Во – вторых, в ходе изучения было обнаружено, что анимация как экранная культура может находиться в симбиозе возможных видов искусств и новейших технологий. В связи с этим было обращение к источникам, рассматривающих эти технологии, а также работы, посвященные компьютерной анимации как отдельному её виду. В – третьих, продолжая разговор о цифровых технологиях и охватывающей эту тему

---

<sup>47</sup>Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. докт. искусствоведения. СПб, 2009. 345 с.

<sup>48</sup>Разлогов К.Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. М.: РОССПЭН, 2010.287 с.

<sup>49</sup>Дворко Н.И. Режиссура мультимедиа - новый вид художественного творчества: генезис, специфика, эстетические принципы: дисс. докт. искусствоведения. СПб., 2004. 334 с.

<sup>50</sup>Монетов В.М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: дисканд. искусствоведения. М., 2005. 181 с.

<sup>51</sup>Теракопьян М.Л. Влияние компьютерных технологий на современный кинопроцесс: дисс. канд. искусствоведения. М., 2006. 175 с

литературой было установлено, что взаимодействие с технологическими новшествами поспособствовало рождению новых форм экранного искусства. Также по прочтении различных источников было установлено, что развитие анимации в разных странах мира происходило по-разному и в соответствии с культурными обычаями сформировались свои национальные школы анимации со своей уникальной спецификой. Вдобавок выяснилось, что термин «анимация» имеет длинную историю и несколько определений, разнообразие её жанров и видов с каждым разом увеличивается, а потребность в её использовании растёт с каждым годом всё больше.

## **1.2. Теоретический обзор научной литературы, посвященный феномену net-анимации**

В данном параграфе предлагается рассмотреть net-анимацию как культурный феномен. Дать характеристику этого явления, раскрыть его аспекты, обозначить ряд проектов net-анимации и, главное, сделать обзор научных литературных источников, посвященных данной теме.

Безусловно, толчком в продвижении и, собственно, зарождения данного феномена послужило развитие сети Интернет. В тот момент, когда компьютер перестал считаться устройством, а Сеть стала той самой коммуникативной средой, которой она является и сейчас, произошло зарождение цифровых технологий, среди которых наблюдались коммуникативные возможности. Сейчас Интернет проявляет их в разных сферах, начиная от социальной коммуникации до искусства как коммуникативного процесса. В это же время активно развиваются многочисленные художественные практики: digital art, hi-tech, media art и, конечно же, net-art.

Net-art или в переводе с английского «сетевое искусство» - это вид искусства, в котором Интернет является обязательной средой для воплощения авторской затеи. Однако его очень часто путают с art on the net, но важно понимать, что понятия абсолютно разные. Art on the net – это искусство в сети.

То есть, если net-art создан при помощи Интернета для этой же сети, то art on the net, наоборот, для сети не создается специально.

Также важно понимать, что не всё, что есть в Интернете, можно отнести к сетевому искусству. Например, те же графики или схемы. Данный материал может быть и в печатном виде. Самое главное - он не интерактивен, а, следовательно, подтверждается тот факт, что он не является произведением net-art'a. К тому же схемы не несут за собой коммуникативной функции, которая является главной в ряде произведений сетевого искусства. Ещё в начале параграфа упоминалось, про коммуникативные возможности данного феномена и действительно, коммуникация происходит. Общение и получение ответа от своего зрителя – принципиально важная характеристика для проектов net-анимации. Будучи объектами киберпространства, работы net-art'a образуют диалог со своими зрителями только в этой среде.

ASCII – графика или же «Первобытный net-art» - это искусство первобытное в том плане, что содержит в себе зачатки о виртуальном мире, его представлении и т.д. Данный вид графики появился ещё в 60-х гг. прошлого столетия, задолго до распространения сети Интернет. ASCII – графика использует ряд буквенных и цифровых символов для создания изображения. Даже несмотря на развитие технологий, этот тип графики не утратил своей важности и продолжает пользоваться успехом в различных чатах, форумах и, конечно же, социальных сетях. Так, например, эмодзи или же попросту смайлики – один из наиболее распространенных видов этой графики. Принадлежность к произведениям net-art'a определяется их главной функцией – интерактивность. По сути своей эмодзи, в переводе в английского «emotion icon» означает «эмоциональная иконка», это эмоция. То есть будучи смайликом, предложение с эмодзи можно интерпретировать по-разному, в зависимости от используемой эмоции. Вследствие этого происходит внедрение в письменную речь и видоизменяет её.

Говоря о первых конкретных проявлениях net-art'a следует упомянуть голландскую арт-группу Jodi. Их проект – это схема водородной бомбы,

нарисованная при помощи ASCII - графики. Посетив сайт можно подумать, что это просто вирус. Некоторое время пользователь ничего не может сделать и молча наблюдает за происходящим. Всё это действие отдаленно напоминает какую-то компьютерную игру, вовлекающую зрителя в процесс соучастия, что лишней раз подтверждает принадлежность данного проекта к произведениям сетевого искусства.

Интернет – художник Сергей Коцун и его «Логосфера» ярко иллюстрируют одну из важнейших функций net-art'a – коммуникацию. И действительно, каждому пользователю, побывавшему на сайте художника и увидев данный проект предлагается заполнить ту самую логосферу текстом с сообщением о том, как посетивший сайт относится к нему. Также на счету художника имеется работа под названием «Радиомиксер» и Интернет – инсталляция «Проникновение».

Очень важно понять кто же занимался исследованием данного феномена и какие труды существуют на эту тему. Говоря о зарубежных трудах, в которых так или иначе упоминается феномен net-art' а следует отметить таких искусствоведов Ж. Берри и Р. Грин. Однако книги и статьи этих авторов рассмотрены с точки зрения арт-критики. Так, например, в своей книге «Интернет – искусство» Рашель Грин заявляет, что net-art – это «маргинальная, альтернативная, оппозиционная художественная практика анархического толка – вне социальных и половых различий, нравственных норм и т.п.»<sup>52</sup>. В своей более ранней Грин<sup>53</sup> обращается к истории сетевого искусства, углубляясь в этимологию данного термина, а также рассматривая те программы, с помощью которых создавались net-art проекты и их создателей непосредственно, включая знаменитую арт-группу Jodi и других.

Жозефин Берри<sup>54</sup> главной целью своей диссертации обозначила понимание того, как интернет-технологии использовались художниками для расширения определенных тенденций авангарда в контексте

<sup>52</sup> Green R. Internet art / Thames&Hudson – 2004

<sup>53</sup>Green R. Web Work: A History of Internet Art, Artforum, May 2000, pp 162-167

<sup>54</sup>Berry J. The Thematics of Site-Specific Art on the Net. Phd, 2001. Электронная версия, режим доступа: [http://www.daisy.metamute.corrV-simon/mfiles/mcontent/josie thesis.htm]

глобализированного и сетевого общества. Также автор говорит, что настройка художественных работ на загруженной мультимедийной «информационной супермагистрале» используется для экономических и коммерческих операций, производства средств массовой информации, частного общения, культурных проектов, политических дебатов и организации, создает новые отношения между искусством и другими формами общения. Подводя итог Берри сообщает, что в целом можно сказать об Интернете – это то, что он создает целую серию новых отношений, в том числе между географически разрозненными сообществами, пространством публичной и частной и между корпоративной и культурной сферами. К ряду теоретических разработок данных авторов можно отнести и работу Жозефины Босма под названием «Давайте поговорим о сетевом искусстве»<sup>55</sup>. В 1990-е годы сетевое искусство вырывалось «в массы» как радикальное отражение роли технологий в современном искусстве. В своей работе голландский художник-критик Жозефина Босма каталогизирует весьма бурную историю искусства, поскольку она расположилась в материальных аспектах Интернета. Также среди вышеупомянутых медиа – исследователей следует обозначить имя Тильмана Баумгартеля и его труд «Интернет – искусство 2.0»<sup>56</sup>. Данная работа является весьма успешным наблюдением в области сетевого искусства. В основном книга состоит из интервью с такими Интернет – художниками как Джулия Шер, Питер Галли, арт – группа Jodi и Лиза Джевбратт. Помимо беседы с художниками также имеется документальное приложение и эссе самого автора, в котором описываются особенности сетевого искусства и его место в текущем художественном дискурсе.

«Интернет – искусство: сетевая коллизия культуры и коммерции» Джулиана Сталлабрасса<sup>57</sup> стала «прорывом» в исследовании данного феномена. Автор обращается к деятельности сетевых художников и их ключевым проектам, анализируя аспекты, связанные непосредственно с

---

<sup>55</sup>Josephine Bosma, *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, Rotterdam: NAI Publishers, 2011, 272 pp.

<sup>56</sup>Baumgärtel T. *Net.art 2.0. NeueMaterialienzurNetzkunst / New Materials on art on the internet*, 2001, 263 pp.

<sup>57</sup>Stallabrass J. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce/Tate*, 2003 – 168 p.

сетевым искусством, его открытостью и активностью. Также Сталлабрасс активно высказывался в своей статье «Антиэстетика net-art'a»<sup>58</sup> про примитивность изображения ряда произведений Интернет - искусства. И действительно, на первый взгляд предмет эстетики проектов net-art'a кажется весьма странным. Это объясняется тем, что большая часть, так называемого, чувства эстетики, традиционно происходящего из изобразительного искусства, зависит от взаимодействия между представлением, идеей и её конкретизацией в некой материальной форме и, конечно же, ощущение того, что это действительно работает. Кажется, что всё это отсутствует в сетевом искусстве. Более того, познакомившись с рядом проектов net-art'a, можно сделать вывод, что его произведения стремятся быть антиэстетичными. Именно этим вопросом задается автор в своей работе, так же и другие делая акцент на происхождении данного термина, его истории, развитие и обращение к некоторым произведениям сетевого искусства.

Раса Смит<sup>59</sup> - художник, сетевой исследователь, основатель Центра создания новой медиа-культуры в Риге и основатель интернет-культуры и сетевых проектов в области искусства, таких как Xchange и AcousticSpaceLab. Также на её счету имеется ряд работ, обращенных к данному феномену. Один из таких трудов посвящен новаторской сетевой культуре 1990-х годов. Также это исследование отражает наиболее крупные изменения в социальной структуре современного общества, которые произошли ввиду социально-технических преобразований.

Теоретики Ш. Терлк<sup>60</sup> и Б. Вулли<sup>61</sup> подходят к данному явлению несколько с иной точки зрения, рассматривая Интернет как воплощение направленности интересов. Также производится обзор и анализ признаков, проявляемых произведениями net-art'a, как, например, игровое начало.

---

<sup>58</sup>Stallabrass J. Aesthetics of Net.Art, Oct 2003; Электронная версия, режим доступа: [http://beausievers.com/bhqfu/computer\\_art/readings/stallabrass-aesthetics\\_of\\_net.art.pdf](http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/stallabrass-aesthetics_of_net.art.pdf)

<sup>59</sup>Smite R. Creative Networks: In the Rearview Mirror of Eastern European History, Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2012.

<sup>60</sup>Turkle S. Life on the screen. Identity in the age of the Internet. - New York, London, Toronto et al: Simon & Schuster, 1995. - 347 p.

<sup>61</sup> Woolley B. Virtual Worlds. A journey in hype and hypereality. - Oxford, Cambridge: Blackwell, 1992. -274 p.



Вдобавок описываются тенденции в компьютерном дизайне и опыт людей пребывания в виртуальной среде.

Если рассматривать научные труды, посвященные феномену net-art' а как таковому, то таких работ крайне мало. Однако можно встретить ряд статей и диссертаций, посвященных сетевому искусству. Элисон Колман в своей диссертации<sup>62</sup> описывает феномен Интернет-искусства, а также размышляет о корректировках, позволяющих заниматься арт-критикой и описанием эстетики net-art'а. Подобного рода теоретические труды можно встретить у таких авторов как Майкл Уайт<sup>63</sup>, Хоакин Бланк<sup>64</sup>, Андреа Броккман<sup>65</sup> и других.

Несмотря на то, что net-art – практически не изученная область современного искусства, имеется ряд источников научной литературы, посвященной данному феномену. Изучением сетевого искусства с момента его появления занимались многие зарубежные медиа - исследователи, арт – критики и теоретики, что, соответственно, вылилось в их научных трудах. Однако важно понимать, что предмет данного исследования сосредоточен на эстетике российской net-анимации, следовательно, нужно сконцентрировать также внимание и на отечественной литературе, посвященной Интернет – искусству.

Первооткрывателями, так называемого, российского net-art'а принято считать Алексея Шульгина, Ольгу Лялину, Татьяну Деткину и Владимира Могилевского. Творчество этих художников развивалось наряду с медиа – искусством. И как это часто бывает, авторами текстов про сетевое искусство выступают либо сами художники, либо люди, тесно связанные с этой темой. Впервые об Интернет - искусстве заговорили в своем манифесте<sup>66</sup> Ольга Лялина и Алексей Шульгин, где авторы дали определение данному феномену, а также обозначили ряд характеристик, например, таких как коммуникацию и

---

<sup>62</sup> Colman A. Net.art and Net.pedagogy: Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum, 2015, pp. 61-73

<sup>63</sup> White M. The Aesthetic Of Failure: Net Art Gone Wrong, 2010, pp. 173-194

<sup>64</sup>Blank J. What is netart? Электронная версия, режим доступа <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.

<sup>65</sup>Broeckmann A. Netart, machines and parasites. Электронная версия, режим доступа: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00038.html>

<sup>66</sup> Лялина О. Сети для художника / О. Лялина, А. Шульгин Газета Коммерсантъ, №162 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kommersant.ru/doc/240253?isSearch=True>.

интерактивность ряда произведений net-art'a. Согласно этому манифесту net-art'у было отведено следующее определение: «Его основа – не репрезентация, а коммуникация. А недробимая единица – электронное послание». Нельзя сказать, что текст является исконно научным, однако он послужил в качестве источника для написания других текстов, в том числе и научных.

Из всей существующей литературы по данной теме, есть работы, в которых net-art рассматривается преимущественно с позиции эстетики. Изучая данный феномен в качестве нового вида экранного искусства Алексей Орлов в своей работе «Духи компьютерной анимации»<sup>67</sup> исследует восприятие образов компьютерной анимации, уделяя внимание, непосредственно, эстетике, развитию анимации и связей технологий с электронными образами и восприятие этих образов. Сюда же следует отнести «Художественно-эстетическую культуру XX века»<sup>68</sup> - научное исследование, освещающее переход от культуры в её классическое понимание к культуре техногенно – компьютерной цивилизации. В работе имеется отдельная глава, посвященная сетевому искусству, раскрывающая суть данного феномена, не забывая упомянуть его историю и дать определение, а также указать его основные характеристики, делая упор на художественную составляющую.

С появлением и развитием сети Интернет возникло и новое искусство, именуемое net-art. Будучи направлением авангарда, благодаря техническому прогрессу сетевое искусство вышло за рамки традиционных понятий об эстетике. Ввиду этого возникает вопрос: каковы же особенности этого вида искусства? И можно ли комбинировать традиционные и современные формы? Этими и многими другими вопросами задается автор книги «Эстетика цифрового изобразительного искусства»<sup>69</sup> Семён Ерохин. Размышляя о том, как происходит внедрение цифровых технологий в нашу жизнь, автор также

---

<sup>67</sup>Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания - М.: Мирт, 1993.- 150 с.

<sup>68</sup> Бычков В.В. Художественно-эстетическая культура XX века / С. Я. Левит; под ред. В. В. Бычкова, – М. : РОССПЭН, 2003. – 607 с.

<sup>69</sup> Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.:Алетейя, 2010.

сосредотачивает свое внимание на том, как это находит отражение в искусстве и как определяется место и роль художника в данном процессе.

Например, труд Т. С. Нагорновой<sup>70</sup> представляет собой обзорную статью, посвященную Интернет – искусству, при написании которой она обращалась к вышеупомянутой Рашель Грин, уделяя особое внимание развитию net-art'a и выделяя его этапы. Где первый характеризуется как минималистический, потому как именно к минимализму обращались сетевые художники при создании своих работ. Второй – это появление различных салонов и галерей, а Сеть становится посредником. Последний, третий этап – создание компьютерных инсталляций. Подытожив автор приходит к выводу о том, что net-art можно считать полноценным видом искусства, а также выходит на основные его характеристики: неутилитарность, свобода существования в Интернет – среде и, конечно же, интерактивность.

Одним из содержательных, а главное современных текстов, посвященных данной тематике является «Современное искусство как феномен техногенной цивилизации»<sup>71</sup> Надежды Маньковской и Виктора Бычкова, где, исходя из названия, описывается влияние техногенной цивилизации на современное искусство, а также подробно описано то, как меняется художественный язык и сопоставление традиционных и техногенных видов искусств, например, таких как живопись и фотография, литература и кинематограф и т.д. Вместе с этим в работе выявлена специфика современных арт-практик, в том числе и Интернет – арта и, конечно же, рассматриваются вопросы концепции, а именно: художественно – эстетические качества произведений сетевого искусства и их идейное содержание.

Наиболее успешным и, так сказать, продвинутым автором в области аниматологии является Наталья Кривуля. На её счету немало работ, посвященных вопросам анимации, её истории, развития, видов, а также взаимосвязи с различными явлениями культуры. «Аниматология. Эволюция

<sup>70</sup>Т.С.Нагорнова NET-ART: ИСКУССТВО В ОКНЕ БРАУЗЕРА [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/18313/1/coho\\_2013\\_028.pdf](http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/18313/1/coho_2013_028.pdf)

<sup>71</sup>Маньковская Н.Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков Москва: ВГИК, 2011.

мировых аниматографий»<sup>72</sup> - научный труд автора, освещающий аниматораф, в котором акцент делается на эстетические и социокультурные факторы развития. Немаловажным является тот факт, что в книге имеется описание и анализ как зарубежной, так и отечественной анимации. В работе есть глава, сосредоточенная на возникновении сетевых форм анимации. Сперва автор вводит читателя в курс дела, описывая причины появления данного феномена и его актуальность сегодня. Затем следует определение net - анимации, её примеры, характеристики, типы, технологии создания, жанрово – тематической ориентации и т.п. В заключении автор делает вывод о том, что это наиболее активно развивающаяся область и самое главное, подчеркивается тот факт, что благодаря возможностям сети создаётся концепция аудиовизуального пространства.

Также для наилучшего понимания истории, развития и концептуальности net-art'a был использован ряд Интернет – ресурсов. К ним относятся статьи Ольги Горюновой<sup>73</sup>, Алексея Шульгина<sup>74</sup>, Анны Дрига<sup>75</sup> и Дарьи Овсяниковой<sup>76</sup>.

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы. Во-первых, несмотря на бурное развитие сети Интернет и net-art'a соответственно, данное явление считается новым и, следовательно, малоизученным в плане художественной практики. Во – вторых, литература, посвященная Интернет – искусству, затрагивает лишь анализ конкретных произведений или творчество конкретных художников. В целом в данных научных трудах идёт упор на историю, этимологию и поэтапное развитие net-art'a. Опираясь на творчество сетевых художников, определяется специфика Internet-art'a и выводятся основные для него характеристики:

---

<sup>72</sup> Кривуля Н.Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий, 2012-808с.

<sup>73</sup> Горюнова О. От теста к медиа: дискурсивные особенности Интернет. Электронная версия, режим доступа: [fhttp://www.mediaartlab.ru/site/russianversion/texts/from\\_textto\\_media.htm](http://www.mediaartlab.ru/site/russianversion/texts/from_textto_media.htm)]

<sup>74</sup> Шульгин А., Букчин Н. Введение в сетевое искусство 1994 1999. -Электронная версия, режим доступа:<http://www.easylife.org/netart/catalogue.html>.

<sup>75</sup> Дрига А. А. Феномен NET-ART в современной культуре. Электронная версия, режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-net-art-v-sovremennoy-kulture>

<sup>76</sup> Овсяникова Д. Д. Нет-арт как феномен искусства постмодернизма. Электронная версия, режим доступа: <http://masters.donntu.org/2015/fknt/ovsianikova/ind/index.htm>

коммуникационность, интерактивность, примитивность, свобода существования в киберпространстве и, конечно же, концептуальность авторского посыла. В – третьих, было дано определение сетевому искусству. Исходя из всех указанных литературных источников, его можно обозначить как «художественные проекты, создание с помощью Интернета для существования в Интернете». То есть, в широком смысле этого слова net-art – это всё, что относится к медиаискусству и цифровой графике. Сетевое искусство непосредственно связано с технологиями и неотделимо от своего, так называемого, коммуникативного центра – Интернета.

Резюмируя сказанное ранее, получается следующее: Net-art находится в открытой зоне киберпространства, следовательно, может быть обозрим абсолютно каждым. Интернет является необходимым условием для существования, а главная цель net-art'a – захват зрительского интереса, впоследствии направленного на коммуникацию с произведением сетевого искусства.

## **2. АНАЛИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ NET-АНИМАЦИИ**

В настоящей главе проводится семиотический анализ произведений современной отечественной net-анимации - «Масяня» и «Mr. Freeman». Посредством анализа выявляется её специфика, а также приводятся примеры анимационных произведений, характеристики которых указывают на принадлежность к ряду произведений Интернет-анимации.

## **2.1. Семиотический анализ эпизодов произведений отечественной net-анимации «Масяня» и «Mr. Freeman»**

В данном параграфе исследуются отдельные эпизоды проектов net-анимации. Для разбора выбранных произведений в качестве основного метода был взят семиотический анализ. Используя данный подход при работе с анимационными произведениями их следует рассмотреть в трех измерениях – семантическом, синтаксическом и прагматическом. Где семантика работает со знаковыми комплексами, синтактика в ответе за сочетание этих знаков, а прагматика – взаимодействие всех компонентов и в данном случае выход на художественную идею. Также при исследовании использовался спектр общенаучных методов: наблюдение, измерение, синтез, анализ, интерпретация и экстраполяция.

«Масяня» - российский флеш-мультсериал, созданный Олегом Куваевым и вышедший в сети Интернет на его личной странице. Затем автор зарегистрировал домен [www.mult.ru](http://www.mult.ru), где с 22 октября 2001 года располагается сайт, посвященный мультсериалу. Позднее транслировался на каналах НТВ и MTV Россия.

«Масяня» рассказывает о трёх друзьях студенческого возраста – Масяне, Хрюнделе и Лохматом, которые взрослеют по мере продвижения сериала. Сюжет завязывается на приключениях этих персонажей будь то дружеские посиделки дома или бурные вечеринки за его пределами. Зачастую место действия разворачивается в Санкт-Петербурге: его домах, дворах, окрестностях и улицах. В некоторых сериях главная героиня (Масяня) посещает Москву. Герои сериала не остаются «вечно молодыми», а, как заявил создатель, взрослеют вместе со своими зрителями – строят отношения, заводят семьи и т.п.

Создателем, режиссером, продюсером, сценаристом, а также озвучиванием ролей занимался сам Олег Куваев. Но до «Масяни» у её автора были и другие проекты net-анимации. Например, авторский проект под названием «Магазинчик БО», созданный совместно с Екатериной Гореловой,

рассказывающих о приключениях молодой девушки по имени Лапки и инопланетного зайца БО, однако сериал был создан в 2003 году и завершил трансляцию в 2006 году, в отличие от «Масяни», которая выходит и по сей день. По утверждению самого автора это его самый успешный проект, пусть и возникший случайно. В ту пору, когда интернет был лишь текстовым пространством, появление flash-анимации «оживило» его и сделало из него новую коммуникативную среду, которой он до сих пор и является.

По сравнению с другими отечественными проектами net-анимации «Масяню» отличает одна очень яркая черта сетевого искусства. Речь идет о примитивности изображения. Карикатурность анимационного произведения подчеркивается её линейной формой, насыщенными черными линиями – контурами, которыми буквально выделены персонажи сериала. Также основные свойства векторной анимации характеризуют «Масяню» в качестве её репрезентанта. Это такие свойства как интерактивность, оригинальность и компактность.

В общем, сериал «Масяня» является наиболее подходящим объектом исследования. Однако не только из-за её «примитивности». Интерес в исследовании данного анимационного произведения заключается в трансформации сериала, а именно, перехода от сетевого искусства как такового к сериалу подобному телевизионному формату, но с сохранением свойств net-art'a, что отчетливо видно с начала второго сезона сериала и сериях, выходящих в настоящее время. Также немаловажным моментом является то, что «Масяня» является «родоначальником» российского сетевого искусства и в то же время — это репрезентант современного анимационного искусства, поскольку сериал выходит с 2001 года и по настоящее время, вот почему данный флеш-мультсериал является наиболее подходящим и интересным объектом исследования с точки зрения эстетических особенностей сетевого искусства и современной анимации.

Помимо «Масяни», в рамках данного анализа будет рассмотрен еще один проект отечественной net-анимации - «Mr. Freeman», режиссером

которого является Владимир Пономарёв. Сериал выходит на канале в YouTube с 21 сентября 2009 года и по настоящее время. Каждая серия сопровождается содержательным монологом главного персонажа, Мистера свободного человека, критикующего образ жизни современного обывателя. Эпизоды сериала нумеруются, однако выходят не в хронологическом порядке. Будучи веб-сериалом, «Mr. Freeman» как репрезентант современного сетевого искусства содержит в себе следующие его характеристики: оригинальность авторской идеи, концептуальность посылы и, главное, интерактивность. Сложно судить об эстетических качествах данного сериала, но он является образцом современной культуры. Одна из наиболее ярких черт net-анимации, проявленной в сериале – концепция. Монологи философского содержания указывают на актуальные для современного общества проблемы, заставляя забыть о примитивности изображения, а именно черно-белой картинке и строго геометрически прорисованного главного героя. По этим причинам, анализ сериала «Mr. Freeman» и его аспектов будет служить дополнением к выводам наиболее глубокого анализа флеш-мультсериала «Масяня».

### **2.1.1. Семантическое измерение. Персонажи. «Масяня»**

Первым этапом семиотического анализа является разбор элементов мультсериала – персонажей, основных действующих и второстепенных лиц, а также их атрибутов и степень важности для сюжета. В сериале «Масяня» идет речь о трех героях, которых можно считать основными персонажами. Также имеет смысл затронуть второстепенных персонажей, так или иначе относящихся к главным в какой-либо сюжетной линии. Вследствие этого следует обратиться сначала к основным действующим лицам, а затем перейти к анализу второстепенных персонажей. Для анализа данного сериала были просмотрены все сезоны, но упор в основном делался на следующие серии: «Амстердам», «День рождения», «В отрыв», «Пятница», «ТВ интро», «Будтенате» и «Ядрёный взрыв». Также в ходе анализа было обращение к сериям: «День радио», «Сублимация», «Обломчики», «Валентинки»,



«Человечики», «Нехилый супец», «Колёса», «Даунлоад», «Флудеры», «Москва», «Экскурсия по Санкт-Петербургу» и «Ватрушка». Выбранные эпизоды наиболее ярко характеризуют «Масяню» как репрезентанта пет-анимации, а также её трансформацию со временем, то есть уход от примитивности, краткости изложения и лубочности к созданию сериала, приближенного к телевизионному формату.

Масяня. Настоящее имя Мария. Главная героиня сериала, бойкая девица, любящая, выпить, закурить и съязвить что-нибудь в сторону своих друзей. Во всех сезонах сериала носит одну и ту же одежду – красный топ и синюю юбку. Появляется почти в каждом эпизоде. Масяня не единственный женский персонаж мультсериала, однако она чаще всех в нем фигурирует. Её характер меняется по мере продвижения всего сериала, начиная с первого сезона, где героиня предстает расторопной, разбитной девицей, и, заканчивая последними сериями шестого сезона, где она стала более разумной. В связи с этим и роли определяются по-разному. В целом же Масяню можно охарактеризовать как «клоун», «шутник», «сатирик», «комик», «скоморох», «острослов», «эксцентрик» и наконец «трикстер». Эти понятия наиболее близки главной героине ввиду её характера и любовью, а главное умением использовать ядовитый сарказм. Репрезентируя данный культурный архетип, Масяня в образе «современного трикстера» набирает популярность и становится любимицей публики. Это опять же обуславливается качествами, обозначенными выше: иррациональность поступков и антиэстетизм – то, что привлекает в трикстере, а, следовательно, и зрителя в персонаже Масяни. Асоциальность поведения и действия, не вписывающиеся в рамки этики, особенно выражены героиней в сериях «Амстердам», «День рождения», «Пятница» и особенно ярко это проявлено в «ТВ интро», где героиня напрямую говорит и показывает о всех её имеющихся вредных привычках.

Здравомыслие начало приходить к героине с пятого сезона, а именно с серий «Будтенате» и «Ядрёный взрыв», когда Масяня и Хрюндель решили завести детей, и, собственно, в «Ядрёном взрыве» буквально родился новый

персонаж, их сын Дядя Бадя, заставивший героев смотреть на жизнь иначе. Таким образом трезвость ума приходила к главной героине на протяжении всего сериала и достигла своего пика в пятом сезоне, конкретно в сериях, указанных выше, следовательно, Масыню можно охарактеризовать как «благоразумную», «здравую», «трезвую», а главное «правильную», так как в дальнейшем наблюдается уход от вредных привычек и, соответственно, от асоциального поведения в целом и главная героиня посвящает себя семье.

Однако несмотря на все те трансформации, что переживала героиня на протяжении всего сериала, начиная от технической составляющей и её изображения, заканчивая сюжетными линиями и изменениями в характере, за ней закрепился образ «трикстера», который выражается в её едких высказываниях, шутках и резкости суждений. Таким образом, по мере продвижения «Масыни» наблюдаются значительные изменения. Перво-наперво это изменение портрета персонажа, второе – это уход от примитивности изображения. С взрослением главной героини происходит и «взросление» сериала, а именно: улучшается качество рисовки, увеличивается хронометраж, но главное остается неизменным. «Масыня», как её первые выпуски, так и последние выполняют важные функции net-анимации: направленность на коммуникацию со своим зрителем и «философская» идея, которая легко преподносится.

Хрюндель. Молодой человек Масыни. Настоящее имя Александр. Так же, как и главная героиня, на протяжении всего сериала носит одну и ту же одежду – синий комбинезон, за исключением эпизода «День радио», где на нём помимо комбинезона была ещё красная футболка и серии «В отрыв», где он в зеленой футболке, которую вскоре сменил на красную. Лентяй по характеру. Некогда состоял в официальном браке с Масыней, но позже развелись, однако продолжили жить вместе и в их семье случилось прибавление в виде сына Дяди Бади и дочери Чучуни (появилась в серии «Сублимация»). Первое появление данного персонажа зафиксировано в серии «Обломчики». Именно в этой серии он бежит за юбкой, конкретно Масыни,

проявляет себя в роли «дамского угодника», «бабника» и «сердцееда», что показано в следующих сериях: «Обломчики» и «Валентинки». Но чаще всего Хрюндель проявляет себя в роли «Обломова». Бездельничество одного из главных героев прослеживается на протяжении всего сериала. Его «досуг» ограничивается общением с лучшим другом Лохматым, а также выходом в интернет и игрой в приставку. Так, например, даже будучи отцом, он не проявляет серьезности и выполняя просьбу Масыни посидеть с ребёнком, он соглашается, делает это и одновременно играет в приставку, изредка подтягивая ребёнка к себе, чтобы тот не убежал. Это отчетливо показано в серии «Человечики». Инертность персонажа также подчеркивается нежеланием что-либо делать в эпизоде «Нехилый супец», где Хрюндель, не проявляя никакого желания сидеть с ребёнком отправляется на работу, но по сути ничего не делает, а просто «убивает» время. В какой-то степени персонажа можно охарактеризовать как «пассивного». В большинстве эпизодов, указания, которые отдает Масыня, Хрюндель беспрекословно выполняет.

Если в случае Масыни происходили трансформации как технического плана, так и изменения в характере, то в случае с Хрюндедем немного иначе. Будучи «дремным» и в какой-то степени «страдательным» персонажем, он остается им на протяжении всего сериала. Единственное изменение, которое он претерпел, как и в случае с главной героиней, это качество рисунка. Со второго сезона сериала Хрюндель приобретает более четкое очертание, контуры и, что называется, человеческий вид. Таким образом, персонаж претерпел следующие видоизменения: овал лица ушел в сторону круга и приобрел более четкие очертания, исчезла асимметричность глаз, фигура героя стала более вытянутой, а также сменилась цветовая гамма, а именно - за героем закрепился образ человечка в синем комбинезоне без дополнительных предметов одежды.

Лохматый. Настоящее имя Антон. Общий друг Масыни и Хрюндедя. У него нет девушки и живет он с котом по кличке Семёныч. Впервые появился в

серии «Амстердам», где был одет в синюю футболку и коричневые шорты. Впоследствии его внешний вид немного изменился, футболка сменилась на синюю спортивную куртку, а после эпизода «Колёса» к образу добавился синий рюкзак. Персонаж по-детски привлекателен. «Пионер» всего сериала, «сама наивность» - невинность и простодушие Лохматого прослеживается в течение всего сериала, начиная с серии «Колёса», где Машня со словами «ну, в общем тебя и не спрашивают, вылезай» позвала Лохматого кататься на роликах, и, заканчивая последним появлением персонажа в эпизоде «Машня в Швеции». Наивная доверчивость и чистосердечие воплощены в этом герое.

Лохматый – это «типичный IT-шник». Компьютерный гений, который начиная с самого первого сезона (эпизод «Даунлоад») демонстрирует свои навыки и владения компьютером. В подкрепление этого факта выступает эпизод с третьего сезона под названием «Флудеры», где в ходе перепалки Лохматого и Хрюнделя произносится множество компьютерных терминов, в которых первый разбирается, называя второго ламером, то есть человеком, неспособным хорошо освоить работу на компьютере. Герои, как и сериал в целом, претерпели множество изменений и новшеств. Так, например, в уже более поздних сезонах улучшается качество рисовки и с ней же модернизируются персонажи. В дальнейшем Лохматый уже не расстаётся с различными устройствами связи, наоборот, он ходит с ними повсюду, как, например, в эпизоде «Ватрушка», где он, принимая ванну, окружен устройствами связи, такими как телефоне и наушники.

Нельзя сказать, что данный персонаж здесь третий-лишний, но, если в случае Машни и Хрюнделя, второй был пассивен по отношению к главной героине, то рассматривая всех трёх персонажей вместе можно смело сказать, что Лохматый «неактивный» и в некоторых случаях даже лишенный возможности действовать, поскольку главенствующая роль остается за Машней.

Как уже ранее было обозначено, так или иначе каждый персонаж претерпел изменения. Так, например, та же одежда сменялась из сезона в

сезон, выровнялась фигура персонажа, появились более округлые формы его тела, исчезла угловатость и т.д. В целом же, образ «наивного IT-шника» так и остался неизменным для Лохматого.

Говоря о героях как о группе, следует отметить, что они зачастую держатся вместе, следовательно, их можно обозначить как группу основных действующих лиц. Ведь именно за счет суммы этих персонажей создается философичность сериала, смешанная со студенческим наплевательским отношением ко всему. Также стоит добавить, что данное трио играет панк музыку, где каждому отведена своя роль. Машня поёт и играет на клавишных, Хрюндель играет на электрогитаре, а Лохматый на ударных. По мере развития сериала герои взрослеют и зачастую меняют свои точки зрения. Эволюция героев наблюдается со временем. Меняется жизнь и вслед за ней происходит изменение художественного пространства и его обитателей.

Но неправильно понимать, если считать, что сериал держится только на этих трёх фигурах. Выше было обозначено, что так или иначе, в сериале есть персонаж, которого можно обозначить в качестве главного в зависимости от сюжетной линии, к которой обращен сериал. Даже вне зависимости от того, что персонаж редко появляется в эпизодах и занимает место в графе второстепенных. Данных персон следует поделить на несколько групп в зависимости от их значимости для самого сериала.

Первая из таких групп состоит из персонажей, которые наиболее близки с основными действующими лицами. Это такие герои как Дядя Бадя и Чучуня. Дети главных героев, заставивших своих родителей повзрослеть, а вместе и с ними своего зрителя, а также заставив по-другому взглянуть на жизнь и поменять свою точку зрения. Также к первой группе можно смело отнести Фёдоровну, мать Машни, которая так или иначе повлияла на свою дочь непрозрачными намёками о том, что пора бы уже остепениться.

Ко второй группе относятся новоиспечённые друзья Машни – Ляська и Марта Горлопан. За Ляской закреплен образ «дорогой москвички». Они с Машней знакомятся по интернету, и она уезжает в Москву на встречу со

своей новой подругой. Марта же нечто связующее между персонажами, однако ключевым героем не является и появляется эпизодически.

За последней третьей группой закрепились имена Санёк, Ольга Кузина, Околобаха, Колобухин и Гриша Чайников. Данная группа никак не влияет на ход событий сериала, появляется лишь эпизодически, но несмотря на это создают атмосферу сериала.

### **2.1.2. Семантическое измерение. Персонажи. «Mr. Freeman»**

Наряду с «Масяней» ещё одним репрезентантом современного анимационного сетевого искусства выступает веб-сериал «Mr. Freeman». Главной его отличительной особенностью является то, что сериал сосредоточен лишь на одном персонаже, собственно, на Мистере Свободном Человеке. Следовательно, упор будет производиться на анализе лишь главного героя всего сериала. Для анализа данного веб - сериала в качестве репрезентантов были выбраны следующие серии: «part 00», «part 48», «part 61» и «part 59». Выбранные эпизоды наиболее ярко характеризуют «Mr. Freeman'a» как репрезентанта net-анимации, а также её трансформацию со временем, то есть «уход» от примитивности, краткости изложения и лубочности к созданию сериала телевизионного формата. Несмотря на то, что в некоторых эпизодах, как, например, в части 61 появляется персонаж ребёнка и закадровый детский голос читает текст, Мистер Свободный человек по-прежнему остается действующим лицом, когда как остальные выступают в качестве дополнения.

Также важно отметить, что в большинстве серий главный герой неоднократно, что называется, клонирует себя, тем самым создавая группу персонажей, которую можно считать второстепенными. Тем не менее важно понимать, что это один и тот же герой, но представленный в разных ипостасях. И несмотря на то, что персонаж может создавать себе подобных человечков, они могут выполнять разные роли. Характер персонажа в его различных амплуа варьируется от «фривольного человека», отсюда и следует

названия сериала, то есть человек, не стесняющийся в своих высказываниях, до «жертвы собственных суждений». Более того, монологи главного героя весьма беспощадны и могут быть сказаны как им самим, так и одним из его ампула, и наоборот, один из его им же созданных «клонов» может иметь пассивную роль, будучи плодом его очередной фантазии и уже не произносить монологов на злободневные темы, а быть его частью.

Исходя из всего вышесказанного можно охарактеризовать главного героя как «фривольного» ввиду его раскованности и откровенных слов, произносимых им, а также «модификационным», что объясняется его способностью и умением перевоплощаться при исполнении очередной роли.

### **2.1.3. Синтаксическое измерение. Структура сюжета. «Масяня»**

Далее семиотический анализ структурных элементов, то есть персонажей, рассматривает взаимодействие данных элементов, а именно построение структуры сюжета, определение жанровых особенностей и формы повествования. В обоих случаях представлены сериальные формы кинопроизведения, однако в жанровом аспекте они разные. Если «Масяня» - это комедийный флеш-сериал, то «Mr. Freeman» сочетает в себе несколько жанров, а именно – комедия, философия и арт-хаус. Отсюда можно сделать вывод о том, что основополагающим элементом сюжета «Масяни» будет принято считать юмор. Важно отметить, что «Масяня» имеет сериальную форму, где каждая серия как отдельная единица, имеющая продолжение и позволяющая транслировать несколько параллельных сюжетных линий. Но в целом такого о данном флеш-сериале сказать нельзя, поскольку каждая серия – это отдельный эпизод с новой историей и иногда новыми персонажами. Однако начиная с пятого сезона сериал начинает развивать несколько сюжетных линий и растягивать их, как, например, в случае с беременностью главной героини: в серии «Будтенате» главная героиня планирует свою беременность, далее в «Свой чужой» Масяня готовится стать мамой и в следующей серии «Ядрёный взрыв», собственно, ею и становится.

Как уже говорилось ранее, «Масяня» - это комедия. Однако важно понимать, что кинокомедия, в том числе и анимационная, это жанр драматический. Это тот жанр, где могут быть высмеяны человеческие пороки, проблемы, взаимоотношения и т.п. Заставить смеяться своего зрителя осуществляется благодаря драматургическим приемам и ситуациям, обозначенным ранее. Эти же характеристики применимы и к данному сериалу. Первое время сериал был довольно простым: один день из жизни главной героини и её приключениях с друзьями Хрюнделем и Лохматым. По мере продвижения сериал развивался, эпизоды удлинялись и становились более глубокими в смысловом и сюжетном понимании, а герои окончательно сформировались в плане характеров.

Будучи творением «питерского андеграунда», основные события в «Масяне» разворачиваются в Санкт-Петербурге, за исключением некоторых серий, когда действие переносится в Москву, как, например, в эпизоде «Москва», когда главная героиня приезжает в столицу встретится со своей подругой по переписке. Пейзажи Петербурга, как и его обитателей, эволюционировали на протяжении всего сериала. Если в первом сезоне зритель видит дома, улицы и обустройство города в целом в четких геометрических формах, отдаленно напоминающих немецкий экспрессионизм в кино, где угловатость форм была отличительной чертой, то уже начиная со второго сезона Санкт-Петербург преобразуется и обретает черты максимально приближенные к городским реалиям.

Ещё один очень интересный момент прослеживается в серии «Москва», где ярко выражены стереотипные черты петербуржцев о москвичах и наоборот. Спорная серия о представителях двух столиц, демонстрирующая одну из черт net-анимации – кратко изложенная и весьма актуальная тема. Действительно, акцент делается на концепцию и аттракцион, ярко выраженный в речах персонажей данной серии, а также довольно странных и тем самым забавных надписях на вывесках в Москве, что делает мультсериал более заразительным и притягивает к себе зрителя. Иррациональность речей,



поведения, изображения персонажей – то самое «неправильное», что заставляет зрителя смотреть сериал.

Оригинальность авторской идеи проявлена не только в этой серии. Зацикливание на одной серии сужает идейный потенциал всего сериала. Ввиду этого было просмотрено ряд эпизодов, где концептуальность посылы выражалась наиболее ярко. Так, например, продолжая тему Петербурга и его стереотипов следует обратиться к эпизоду «Экскурсия по Санкт-Петербургу». Стереотипно представление о городе, как о культурной столице разрушается, когда главная героиня берет в руки мегафон и начинает рассказывать о всех красотах и достопримечательностях в язвительной форме, утверждая, что сооружения архитектуры потрепаны временем, а улицы города, мягко говоря, пострадали из-за людей. Эпизод в своё время был скандальным, что чуть не отправил его создателя под суд, однако это лишний раз подтверждает его принадлежность к net-анимации: смелость высказываний, кратко изложенная идея, злободневность, примитивность – всё это признаки того, что можно смело отнести этот эпизод и сериал в целом к образцу произведения сетевого искусства.

Пожалуй, главной особенностью, позволяющей отнести мультсериал «Масяня» к произведениям net-анимации – коммуникация и направленность на интерактивность. Как известно net-art является весьма динамичным жанром искусства. В связи с этим, проекты сетевого искусства не только ставят перед своими зрителями вопрос, но также происходит и обратная связь, тем самым образуя коммуникативный процесс. «Масяня» как и любое произведение net-art'a коммуницирует со своим зрителем, ставя перед собой главную цель – вовлечь зрителя в диалог. И действительно, данный флеш-мультсериал изображает персонажей, с которыми зритель так или иначе мог бы себя ассоциировать, тем самым предлагая сотворить что-то свое. То есть зритель net-art проекта не является пассивным участником, он, наоборот, побуждён к размышлению. Так и в «Масяне» предлагается целый спектр проблем, над которыми можно рефлексировать. Например, экзистенциализм в сериале

проявляется в некоторых эпизодах, где активно идет размышление о смысле жизни и её ценности. Диктуя подобные идеи, автор мультсериала пытается донести до своего зрителя донельзя простые истины реального мира. Вкупе с сериальной формой повествования и комедийностью, позволяющей скрасить подачу реалий современности, как с её положительных, так и с отрицательных сторон, «Масяня» выступает в роли некоего аттракциона, вовлекающего зрителя в активный диалог. Отсюда следуют характерные черты для сетевой анимации такие как, концептуальность, динамичность, привлекательность и, конечно же, интерактивность, которые с уверенностью позволяют отнести данное анимационное произведение к ряду проектов net-анимации.

В итоге, как и подобает произведениям сетевого искусства, «Масяня» демонстрирует реалии современного мира, делая акцент на социокультурных аспектах жизни. подача суровой реальности компенсируется юмористическими элементами, что делает мультсериал, в свою очередь, еще более привлекательным для зрителя и, тем самым, в некоторой степени, облегчает для него рефлексию над событиями, показанными в нём. Не смотря на простоту сюжетов некоторых эпизодов, «Масяню» по праву можно отнести к ряду произведений net-анимации за те глубоко философские идеи, которые прослеживаются в сериале.

#### **2.1.4. Синтаксическое измерение. Структура сюжета. «Mr. Freeman»**

Как уже говорилось ранее, синтаксическое измерение сопровождается рядом анализов некоторых элементов. Один из таких – жанр. Случай с «Масяней» был довольно прост, в плане отнесения мультсериала к определенному жанру, но с веб-сериалом «Mr. Freeman'a» несколько сложнее, поскольку его жанровая принадлежность не относится к какому-либо конкретному, но исходя из монологов главного героя и тех тем, что он затрагивает, на первое место можно вынести философию, затем арт-хаус, а комедийные элементы на последнем месте. То есть, в случае «Масяни»

главным будет считаться юмористический элемент, когда как у «Mr. Freeman'a» - философия.

Нужно отметить, что важное место в построении сюжета занимают аллюзии. Зачастую они производятся на некоторых персонажах, таких как Маленький Принц, Исаак Ньютон, Наполеон Бонапарт, Зигмунд Фрейд - его цитирование и даже обращение к текстам Библии. Также очень важным компонентом данного веб-сериала являются его знаки. Символизм сериала выражен в использовании атрибутики Майя, Каббалы и буддизма. Так, например, символика Майя видна с первого эпизода «part 00», где кардиограмма преобразуется в цифры 21.12.12, согласно которым по календарю Майя, должен был настать конец света. Ещё одна отсылка в данном эпизоде была к персонажу, созданного Антуаном де Сент-Экзюпери, где Mr. Freeman читает философский монолог, стоя на планете в открытом космосе подобно Маленькому Принцу.

Философская и основная компонента данного сериала представляет одну из главнейших характеристик net-анимации – концептуальность. И в то же время, та сама глубокая идея является неким аттракционом, который заставляет зрителя смотреть «Mr. Freeman'a», поскольку из-за разнообразия аллюзий в нём, которые приходятся по вкусу большинству людей, сериал становится заразительным. То есть благодаря жанру философии и спектру выбора проблем, сериал общается со своими зрителями и к каждому из них находит подход.

Касательно формы повествования, «Mr. Freeman» как и «Масяня» - это сериал. Но его эпизоды — это не продолжение предыдущего, это отдельно взятая и рассказанная история. Благодаря такому сюжетному разнообразию и большому спектру тем, сериал приобрел популярность у своего зрителя и, как уже ранее говорилось, делает так, чтобы «Mr. Freeman'a» каждый понимал на своем уровне.

Юмор имеет место быть в данном веб-сериале, однако скорее комические элементы относятся к черному юмору. Вместе с философией,

юмористическая составляющая образуют тот самый жанр арт-хауса, к которому относится сериал. То есть в «Mr. Freeman'е» раскрываются глобальные проблемы современности, но для рефлексии над столь серьезными проблемами используется комический элемент и тем самым сериал понятен наиболее широкой аудитории. В целом же, как уже отмечалось, оригинальность авторской идеи, а также краткость её изложения позволяют отнести данный веб-сериал к проектам net-анимации.

### **2.1.5. Прагматическое измерение. Художественная идея. «Масяня»**

Данный этап является последним в системе семиотического анализа. Здесь проводится анализ и выделение основных идей, заложенных в произведениях. Ввиду того, что был произведен анализ произведений net-анимации, важно проследить оказали ли данные проекты эстетическое влияние на современное анимационное искусство.

Главная идея «Масяни» заключается в простых тривиальных вещах. Будучи net-art проектом, созданным на заре глобального информационного общества, данный флеш-мультсериал пытается разрешить те проблемы, которые закрепились за российским обществом, а именно коррупция, ряд экономических проблем, социокультурные аспекты и так далее. Как заявляет сам автор «Масяни» «вечнозеленый оптимизм» главных героев помогает справляться с данными проблемами, несмотря ни на что и понимать то, «как прекрасна жизнь»<sup>77</sup>. Философские размышления о жизни, ценностях, защита и природы и многие другие немаловажные и не менее актуальные темы имеют место быть в данном мультсериале. И несмотря на сложность и многообразие этих тем «Масяня» в лёгкой манере преподносит их своему зрителю. Конечно же встречаются эпизоды и довольно простые, не содержащие никаких глубоких идей, однако таких единицы. Главная мысль – это то, что даже в самых трудных жизненных ситуациях можно найти повод для оптимизма.

---

<sup>77</sup>Масяня / Мультфильмы. Режим доступа: <http://www.mult.ru>

Говоря о «Масяне» как о репрезентанте сетевого искусства, с самого своего первого выпуска в 2001 году она вобрала в себя такие черты net-анимации как краткость, пожалуй, одна из главных её характеристик, однако со временем сериал стал приобретать формат типа телевизионного и хронометраж увеличился до десяти минут. Затем концептуальность – авторский посыл с некой истиной, заложенной практически в каждой серии, и, конечно же примитивизм подачи, ввиду чего художественно-эстетические качества отходят на второй план и оценка делается на смысловой составляющей. Опять же, будучи проектом net-art'a, «Масяня» оказала определенное влияние на современную анимацию, например, сделав главным смысл, а не картинку в каком-либо произведении, а также, лубочность изображения, которую можно встретить и в современной анимации, что тоже играет важную роль, посредством которой создатель подобного проекта пытается навязать свою эстетику, в попытке удержать внимание зрителя. Важно понимать, что шло время и всё в мире менялось и сериал тоже. Появление чего-то нового в мире переносилось в художественное пространство, как, например, жаргоны и сленги ныне употребляемые, а также различного рода техника, в основном компьютерная. Зрители росли и взрослели вместе со своими персонажами. Можно сказать, что «Масяня» и зрительская аудитория взаимодействовали друг с другом, тем самым проявляя одну из важнейших функций net-анимации – интерактивность.

#### **2.1.6. Прагматическое измерение. Художественная идея. «Mr. Freeman»**

Содержательные монологи Мистера Свободного Человека – это критика современного общества. Но в то же время его речь выступает в качестве призыва. Однако важно понимать, что авторская задумка состояла не в призыве изменить общество, а для начала изменить себя. То есть, обличая пороки каждого из зрителей, веб-сериал не только критиковал, но и выполнял некую воспитательную функцию. Тем самым, указывая на недостатки современного человека, сериал призывает его меняться, а если меняется один

человек, то он, как ячейка общества, в дальнейшем способен изменить и его. Затрагивая самые болезненные темы, такие как война, общество потребления, перенаселение и, опять же, коррупция, «Mr. Freeman» предлагает пути их разрешения, и перво-наперво выход из зоны комфорта для лучшего исхода для себя, а затем и общества в целом.

Принадлежность к проектам net-art'a в первую очередь определяется за счет посылки данного веб-сериала. Концептуальность, как одна из составляющей net-анимации, стоит на первом месте, на втором – краткость изложенной идеи, в отличие от «Масяни» «Mr. Freeman» продолжает свою занимательную речь на протяжении небольшого временного отрезка. Как таковых изменений в сериале не наблюдается. Он целиком и полностью продолжает традиции net-анимации, где на первом месте идет идея, а на втором художественно-эстетические качества. Примитивизм данного анимационного произведения заключается в геометрии форм изображения главного героя и предметов, окружающих его, а также цветовом решении, выполненном в черно-белой цветовой гамме. Единственным новшеством за всю историю «Mr. Freeman'a» является видеовставка, где изображен младенец. Его монолог вместе с речью Мистера Свободного Человека продолжают, что называется, нести истину в массы, но это ничуть не отдаляет его от остальных проектов net-art'a.

## **2.2. Эстетические особенности проектов net – анимации**

В данном параграфе предлагается проследить ранее выявленные характеристики net-art'a в произведениях современной анимации, привести примеры произведений соответственно и на основе этого сделать выводы и ответить на вопрос: оказала ли влияние net – анимация на современное анимационное искусство.

Будучи синтезом статичного изображения: живописи, графики и скульптуры, анимация вобрала в себя существенные элементы языка кино, но сохранив при этом автономность художественных принципов. Анимация

строится на принципах метафоричности и гиперболизации вкупе с парадоксальностью художественной логики образуя карикатурность изображения. По мере развития данного феномена менялись и его культурные функции. Сначала анимация выступала в качестве аттракциона, ошеломляющего зрителей своими курьёзами, затем приобрела развлекательный характер, сохранившийся в большинстве случаев по настоящее время. На этапе современности приоритет в анимационных произведениях отдается идейному содержанию, то есть концепции, необходимостью которой является философское осмысление общественных преобразований. С применением новейших технологий, например, компьютерная анимация, открываются довольно широкие перспективы, вследствие чего расширяется диапазон выразительных возможностей, что в свою очередь способствует росту её эстетического статуса во всей системе культуры.

Эпоха цифровых технологий дала новый виток в развитии анимационного искусства. В данном случае речь идёт о возникновении net-анимации. Свободно обитая в киберпространстве, сетевая анимация формирует собой коммуникативную среду. Как и подобает характеристикам современной анимации, net-анимация отходит от художественной составляющей и приоритет отдается идее. Помимо этого, имеется ряд характеристик, присущих сетевому искусству и Интернет-анимации в том числе. В предыдущих параграфах были обозначены следующие: свобода существования в Интернет среде, коммуникационность, примитивность изображения, не утилитарность, диалогичность и интерактивность. Последние две характеристики взаимосвязаны. То есть зритель занимает позицию не стороннего наблюдателя, а совсем наоборот, принимает участие в происходящем. Следовательно, происходит вовлечение в некий речевой акт, в дальнейшем приводящий к разрушению понятия авторства касательно произведения.

Говоря о нынешних проектах сетевой анимации, можно утверждать, что их основа – это аттракцион и игровое действие. Обычно история очень динамично развивается и представлена весьма примитивно, то есть, как уже ранее говорилось, на первый план выдвигается идея, вытесняя художественно–эстетические качества, тем самым образуя собой интеллектуальную составляющую.

Синтезируя возможности сети и анимационные технологии образуется новая арт–среда, в которой появляются новые формы аудиовизуальной культуры. В процессе эволюции культуры развиваются и сетевые формы, в основе метаповествования которых лежит виртуальный язык, то есть язык цифровых коммуникаций. В ходе этих изменений очевиден переход от произведения к диалогу или же интерактивной форме, где роль автора сводится к минимуму, и обезличенное превалирует над личностным.

Благодаря теоретическому обзору научной литературы, посвященной феномену net–анимации была выявлена её специфика. Исходя из анализа проектов отечественной сетевой анимации, было установлено, что данные сериалы, как и любые произведения net–art’а в целом, связаны с возможностями Интернет–пространства. Также в ходе исследования было выявлено, что тематика сериалов обращена к социокультурным аспектам жизни, что в свою очередь подтверждает факт, что главное в проектах сетевой анимации – это идея. Здесь же были продемонстрированы темы наиболее актуальные для современного зрителя.

Эстетизм данных сериалов обусловлен выбором цветового решения. Используя достаточно простой колорит вкупе с верно подобранной музыкальной составляющей, образуется аттракцион, та самая театральнo–игровая форма, что вовлекает зрителя в действие. Следовательно, можно сделать вывод о том, что проанализированные проекты отечественной сетевой анимации – это медиамультфильмы, которые отражают объективную действительность в определённое время, а также взаимодействует с определённым кругом лиц, в данном случае – молодежь.



Ответ на вопрос о влиянии net–анимации на современное анимационное искусство неоднозначен. Амбивалентность анимационных произведений обуславливается рядом причин. В большинстве своём всё зависит от её функций. То есть, исходя из её социально–культурной функции в дальнейшем определяется на что будет направлено анимационное произведение, будь то просто развлечение или, возможно, пропаганда каких–то иных функций. Ввиду этого на, так называемом, рынке аниматографа продолжают существовать анимационные ленты, способные как развлекать своего зрителя, так и вступать с ними в диалог. В связи с этим появляется необходимость обозначить произведения современного сетевого искусства, на которых было оказано влияние со стороны net–анимации.

Продолжая тему киберпространства и существующих в нём произведений следует отметить один очень важный момент. Вследствие развития Интернета и расширения его возможностей появился жанр веб – сериала, который сегодня набирает большую популярность. Будучи арт – проектом, созданным в сети, веб – сериал отражает одну из главных функций сетевого искусства – интерактивность. А исходя из анализа выбранных произведений, была подтверждена принадлежность данных сериалов к проектам net–art’ а. Но Сеть не ограничивается лишь этими двумя сериалами. Говоря об Интернет–сериалах, получивших признательность у своего зрителя и ставших образцами современной культуры, следует упомянуть «Кот Саймона» Саймона Тофилда. Трёхминутные эпизоды сериала рассказывают о Коте Саймона, который всячески пытается привлечь внимание своего хозяина, чтобы тот покормил его, погладил или поиграл с ним. Вобрав в себя характерные для net – анимации черты примитивности изображения и черно–белого цветового решения, сериал получил популярность и пользуется успехом у зрителей в настоящее время.

Приводя в примеры арт–проекты зарубежного сетевого искусства следует сказать о флеш–сериале «Счастливые лесные друзья», созданные на мультимедийной платформе Adobe Flash в 1999 году в жанре черного юмора.

Сюжет повествует о жизни лесных зверьков, их приключениям, каждое из которых заканчивается для них летальным исходом, однако с новым выпуском все персонажи вновь предстают живыми. Также к ряду зарубежных сериалов, созданных на данной платформе, получивших успех и, что немаловажно, транслируемых на телевизионных каналах, относятся работы Ларри Шварца и Сергея Анискова «Каппа Майки» и «Мистер Пиклз» Уилла Карсола и Дэйва Стюарта.

Возникновение net-анимации в России произошло случайно. Датируется это событие 2001 годом, когда как в США сетевая анимация активно развивалась уже 6 лет. Первооткрывателем в этой области стал Олег Куваев и его «Масяня». Поэкспериментировав с векторной анимацией получился флеш-мультсериал, который продолжается по настоящее время. За именем автора, как уже ранее упоминалось, закрепилось название ещё одного мультфильма «Магазинчик БО», затрагивающий проблемы политического, этического и философского характера. Также в русле Интернет – анимации сравнительно недавно вышли проекты студии «Красная медуза». Работы в жанре веб – сериала пришлись зрителю по вкусу. Например, проект «Three Russian bogaturs» - пародия на знаменитую серию мультфильмов про богатырей от студии «Мельница». Поскольку мультфильмы данной студии представляют собой комедийный жанр, проект «Красной медузы» пользуется приемами первоисточника, то есть коммуникация выстраивается в комическом дискурсе. Таким образом, в данном сериале реализуется одна из функций произведений net-art'a. Основа сюжета «Three Russian bogaturs» - это столкновение трёх богатырей с персонажами из американской культуры, а именно мультфильмов и компьютерных игр, где победителями выходят, собственно, сами богатыри. Из этого следует утверждение, что оригинальный фольклор не усваивается и ввиду этого авторы проекта прибегают к различным кинематографическим клише и пародиям для того, чтобы языковая специфика была усвояемая. Хронометраж серий варьируется от одной до трёх минут, что также является отсылкой к сетевой анимации – краткость

изложенной идеи. Если говорить о данном проекте в целом, то он представляет собой попытку конструирования национальной идентичности.

Вторым, но не менее важным проектом этой студии является анимационный сериал «Дурацкий русский». Здесь в основе сюжета, как и в предыдущем сериале, лежит столкновение разных культур. В каждом эпизоде к русскому приходит Капитан Америка, выражающий все идеалы западной культуры и пропагандируя их, насмехаясь при этом над русской культурой. Отличительной чертой сериала вербальная составляющая. По мере продвижения каждого эпизода персонаж русского всегда молчалив и лишь изредка может ответить, но односложно. Вербальность сериала обеспечивается в основном благодаря пропагандистским монологам персонажа американца. Помимо карикатурности изображения принадлежность к проектам сетевой анимации обеспечивается за счет хронометража, а также концептуальности авторского посыла. Сериал представляет собой ряд национально – культурных стереотипов, наглядными примерами которых, собственно, и являются главные герои. Капитан Америка каждый раз врывается в жизнь русского, пытаясь приобщить его к жизни по их правилам, однако русский равнодушен к нему и в результате всегда выходит так, что американец остается повержен в каждой серии, но без вмешательства русского, как это происходит в вышеупомянутом сериале.

Говоря в целом о художественно–эстетических качествах, вышеуказанные работы выполнены контурным рисунком. Это в свою очередь создает условия для развития сетевых форм анимации, её выразительных возможностей и цветового решения.

Роль анимации сегодня в современной культуре заслуживает отдельного внимания. Производство анимационного искусства является весьма ценным источником информации. Благодаря современным технологиям происходит развитие анимации, а также её каналов распространения, в связи с чем анимационное произведение зачастую утрачивает авторство. Подобного рода произведения – это проявление воли. То есть при создании одного из таких

каждый участник процесса подключается к работе и образуется, так называемое, коллективное творчество, вследствие чего субъективность произведения теряется и происходит «размытие» понятия авторства. Это же явление можно наблюдать среди произведений сетевой анимации. Таким образом, так или иначе, net-анимация оказала влияние на современное анимационное искусство.

Анимационное произведение – это некое отражение времени. Оно может рассказать о проблемах, актуальных в данный период времени, о политике, культуре и т.д. Подобное можно встретить в ряде произведений современной анимации. Вышесказанное относится и к проектам сетевой анимации. Как, например, ранее упоминалось при анализе художественной идеи мультсериалов «Масяня» и «Mr. Freeman» было установлено, что данные проекты основаны на социокультурных аспектах, где затронуты вопросы как политического, так и философского характера. Это, в свою очередь, говорит об идейном влиянии на современную анимацию.

Безусловно, net-анимация оказало влияние на современную, привнеся изменения в художественно – эстетические качества. Говоря о феномене современной анимации в целом можно отметить её «антиэстетичность». Всё больше авторы произведений склоняются к более простым геометрическим формам и минимуму цвета для создания действительно, так сказать, заставляющего задуматься анимационного произведения. Прimitивность изображения набирает всё большую популярность, отводя «картинку» на первый план и делая главенствующей концептуальность соответственно. Например, рассматривая наиболее популярные проекты, можно предположить, что две характеристики сетевой анимации нашли отражение в мультсериале «Свинка Пеппа». Продолжительность каждой серии не превышает пяти минут, а также герметичность форм, свидетельствующая о лубочности мультфильма. Из отечественной анимации хорошим примером будет являться недавний проект Дмитрия Высоцкого «Три кота». Сочетая в

себе те же характеристики, сериал претендует быть, так называемым, последователем Интернет–анимации.

Однако нельзя с уверенностью сказать, что все вышеуказанные характеристики современное анимационное искусство приобрело благодаря феномену net–анимации. Возможно, лучше сказать о своего рода взаимовлиянии. То есть, как особенности сетевого искусства находят отражение в современной анимации, так и некоторые черты современности прослеживаются в работах Интернет – художников. В большинстве своём традицию сетевой анимации продолжают произведения, созданные в жанре веб – сериала. Как ранее и говорилось, эти проекты, как и net–art созданы в Сети и для Сети, существования в ней. Продолжительность каждого эпизода занимает не более пяти минут, за исключением нескольких серий, хронометраж которых варьируется от пяти до десяти минут. Сводя реалистичность объективной действительности в художественном пространстве к минимуму, акцент делается на авторской мысли, заложенной в эпизоде. Таким образом работы «авторской анимации», созданные на компьютере в домашних условиях заполняют Сеть, более того эти произведения претендуют быть наравне с профессиональной анимацией в её качественных характеристиках.

Безусловно, между зрителем и произведением искусства, не важно какого рода будь то живопись или кинематограф, происходит коммуникативный акт. Собственно, и сетевые проекты подразумевают под собой данную функцию. Общаясь со своим зрителем на языке различных символов произведения net–анимации выводят своего зрителя на художественную идею, тем самым совершая некий призыв и побуждая аудиторию к действию. Благодаря киберпространству сетевое искусство обретает динамичность, функционируя в рамках Сети как общедоступного пространства. Ввиду типологических свойств net – art’a статус художника, зрителя и произведения претерпевает изменения. Ведь, как выяснилось, главной особенностью произведений сетевого искусства как явления пост –

культуры является отсутствие четкой границы между понятиями искусства и неискусства. Понятие авторства размывается. Взаимодействуя с каждым зрителем по отдельности и используя технологические возможности Сети, Интернет-анимация осваивает концепцию диалога между зрителем и произведением. Таким образом, было ещё раз подтверждено, что сетевая анимация обладает рядом характеристик, перечисленных выше, а также представляется, что данный феномен развивается и имеет большое будущее.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В рамках данной работы были решены поставленные задачи, цель достигнута. Итоги исследования показали в чём заключается специфика net – анимации и какое влияние она оказало на современное анимационное искусство.

Для начала было установлено, что термин анимация весьма обширен и может рассматриваться как организация досуга где-либо, как технология создания мультфильма, как вид компьютерной графики и самое главное, как мультипликация. В связи с этим, использование анимации в различных сферах свидетельствует о её востребованности и популярности. Не смотря на достаточно обширное изучение данного феномена, было также установлено, что зачастую анимация воспринималась как разновидность «детского кинематографа» и подразумевала под собой определённую целевую аудиторию.

Вдобавок были рассмотрены различные виды анимации, анимация как технология создания мультипликационного персонажа, а также её аспекты как мультипликации: анимация как часть экранной культуры, исследование вопросов пространственно–временного континуума и т.д. Все вышеуказанные пункты рассматривались касательно как отечественной анимации, так и зарубежной.

Отдельным вопросом в ходе исследования был рассмотрен феномен сетевого искусства и net–анимации. В ходе исследования было установлено, что net–art и net–анимация – новейшие виды искусства, развивающиеся преимущественно в сети Интернет. Проведя теоретический обзор научной литературы был выявлен ряд характеристик net–art’а: динамика повествования, коммуникационность, интерактивность, лубочность и свободное существование в киберпространстве.

Также было установлено, что эти характеристики соответствуют и сетевой анимации как части net–art’а. Это было подтверждено на материале анализа анимационных произведений «Масяня» и «Mr. Freeman». В процессе семиотического анализа были рассмотрены такие аспекты произведений как персонажи, сюжет и художественная идея. По итогу были сделаны выводы, что принадлежность данных сериалов к сетевому искусству подтверждается характерными для него чертами, выявленными в ходе работы. Ко всему этому вышеупомянутые характеристики были применены к произведениям

современной анимации. Это делалось для того, чтобы ответить на вопрос о влиянии Интернет – анимации на современное анимационное искусство. Результаты экстраполяции данных характеристик на произведения современной анимации показали, что определенное влияние в плане художественно – эстетических качеств и хронометража, net – анимация оказала на современную.

Наконец, были сделаны выводы по всей работе. Сетевая анимация продолжает развиваться в жанре веб-сериала, сохраняя ту же специфику, что и раньше, а современные анимационные произведения носят двойственный характер, поскольку нельзя однозначно сказать, что Интернет – анимация повлияла на развитие анимации в целом, однако сегодня в произведениях определённо можно найти отражение свойств net – анимации. Благодаря развитию цифровых технологий родились новые формы искусства, обладающие своими выразительными возможностями и художественно – эстетическими качествами, сформировав свою дигитальную эстетику виртуального пространства и визуально ориентированную культуру. Их стремительное развитие и определяет те самые преобразования, которые имеются в любой из аудиовизуальных практик.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

- 1) Алиев Э. В. Новые «Языки» культуры: взаимовлияние интернет-технологий, телевидения и кино//Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2014. – №. 2 (143).



- 2) Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. Кривуля Н.Г., 2012-808с.
- 3) Бычков В.В. Художественно-эстетическая культура XX века/С. Я. Левит; под ред. В. В. Бычкова, – М. : РОССПЭН, 2003. – 607 с.
- 4) Горюнова О. От теста к медиа: дискурсивные особенности Интернет. Электронная версия, режим доступа: <http://www.mediaartlab.ru/site/russianversion/texts/fromtexttomedia.htm>.
- 5) Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. СПб.:Алетейя, 2010.
- 6) Интернет – сериал – реинкарнация кинематографа, Электронная версия, режим доступа -<https://tvkinoradio.ru/article/article6697>
- 7) Интернет и перспективы сетевого искусства [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.studatf.com/394-200905.html>.
- 8) Интернет-арт. Материал из Википедии – свободной энциклопедии. Режим доступа: [https://wiki2.org/en/Internet\\_art](https://wiki2.org/en/Internet_art)
- 9) История проекта «Масяня» вкратце такова [Электронный ресурс] //Масяня. URL: <http://www.mult.ru/main/about/history/>.
- 10) Казючиц М.Ф. О некоторых аспектах изучения мифа в экранной культуре // Экранная культура в XXI веке. – Москва: Академия медиаиндустрии, 2010. – С. 40-57.
- 11) Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий: дис. докт. искусствоведения. М., 2009. 329 с.
- 12) Кукулин И., Липовецкий М., Майофис М. Веселые человечки: Культурные герои советского детства//Сб. статей/М.: Новое литературное обозрение, 2008. – с. 507-524
- 13) Лабиринты анимации. Кривуля Н.Г, 2002, 296с.
- 14) Лялина О. Сети для художника/О. Лялина, А. Шульгин Газета Коммерсантъ, №162 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.kommersant.ru/doc/240253?isSearch=True>.

15) Маньковская Н.Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации/Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков Москва: ВГИК, 2011.

16) Мехоношин В.Ю. Семиотический анализ и его культурологические возможности//В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. XXмеждунар. науч.-практ. конф. – Новосибирск: СибАК, 2013.

17) Моррис, Ч.У. Основания теории знаков//Семиотика. Сборник переводов. Под ред. Ю. С. Степанова. М.: Радуга, 1982.

18) НагорноваТ.С. Net-art: Искусство в окне браузера [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/18313/1/coho\\_2013\\_028.pdf](http://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/18313/1/coho_2013_028.pdf)

19) Нет-арт [Электронный ресурс]//wikipedia: свободная энциклопедия. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Нет-арт>.

20) Орлов А.М. Духи компьютерной анимации. Мир электронных образов и уровни сознания - М.: Мирт, 1993.-150 с.

21) Российские анимационные веб-сериалы как арт-проект Интернета/ Текст научной статьи по специальности «Массовая коммуникация. Журналистика. Средства массовой информации (СМИ)»/авт. Одегова К.И./Электронная версия, режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/rossiyskie-animatsionnye-veb-serialy-kak-art-proekty-interneta>.

22) Сайт арт-группы Jodi. URL: <http://www.jodi.org/> (дата обращения: 21.08.2012).

23) Феномен Net-Art в современной культуре/Текст научной статьи по специальности «Культура. Культурология»/авт. Дрига А.А./Электронная версия, режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-net-art-v-sovremennoy-kulture>

24) Формально-содержательные компоненты катартической реакции в медиамультфильме (на примере проекта О. Куваева «Масяня»)/ Текст научной статьи по специальности «Искусство. Искусствоведение»/авт.

А.В.Сафонов/Электронная версия, режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/formalno-soderzhatelnye-komponentykatarticheskoy-reaktsii-v-medi-multfilme-na-primere-proekta-o-kuvaeva-masyanya>

25) Функциональное значение образа Трикстера в архаической традиции/Текст научной статьи по специальности «Культура. Культурология»/авт. Кулешов Р.Н./Электронная версия, режим доступа <https://cyberleninka.ru/article/n/funktsionalnoe-znachenie-obraza-trikstera-v-arhaicheskoy-traditsii>

26) Харченко А. И. Веб-сериал как новый жанр киноиндустрии [Электронный ресурс]//Научная палитра 2014. № 1 (3). URL: <http://culture.esrae.ru/29-49>.

27) Шишко О. Da-da-net [Электронный ресурс] /О. Шишко// Интернет журнал Интернет-Zhumal.Ru., 1998. №1. Режим доступа: [http://www.zhumal.ni/7/da\\_da\\_net.html](http://www.zhumal.ni/7/da_da_net.html).

28) Шульгин А., Букчин Н. Введение в сетевое искусство 1994 1999. - Электронная версия, режим доступа: <http://www.easylife.org/netart/catalogue.html>.

29) Baumgärtel T. Net.art 2.0. NeueMaterialienzurNetzkunst / New Materials on art on the internet, 2001, 263 pp.

30) Berry J. The Thematics of Site-Specific Art on the Net. Phd, 2001. Электронная версия, режим доступа: [<http://www.daisy.metamute.corrV-simon/mfiles/mcontent/josiethesis.htm>]

31) Blank J. What is netart? Электронная версия, режим доступа <http://www.irational.org/cern/netart.txt>.

32) Broeckmann A. Netart, machines and parasites. Электронная версия, режим доступа: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>

33) Bosma J. Nettitudes: Let's Talk Net Art, Rotterdam: NAI Publishers, 2011, 272 pp.

- 34) Colman A. Net.art and Net.pedagogy: Introducing Internet Art to the Digital Art Curriculum, 2015, pp. 61-73
- 35) Green R. Internet art / Thames&Hudson – 2004
- 36) Greene R. Web Work: A History of Internet Art, Artforum, May 2000, pp 162-167 & 190.
- 37) Mr. Freeman - он существует! История проекта [Электронный ресурс]//История мемов с Агнией Огонёк. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=f8mFwB98pnk>.
- 38) Ross D. Art and the Age of the Digital. Электронная версия, режим доступа: [<http://switch.sjsu.edu/web/ross.html> 19.05.1999].
- 39) Stallabrass J. Aesthetics of Net.Art, Oct 2003; Электронная версия, режим доступа: [http://beausievers.com/bhqfu/computer\\_art/readings/stallabrass-aesthetics\\_of\\_net.art.pdf](http://beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/stallabrass-aesthetics_of_net.art.pdf)
- 40) Stallabrass J. Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce/ Tate, 2003 – 168 p.
- 41) Smite R. Creative Networks: In the Rearview Mirror of Eastern European History, Amsterdam: Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2012.
- Turkle S. Life on the screen. Identity in the age of the Internet. - New York, London, Toronto et al: Simon & Schuster, 1995. - 347 p.
- 42) Woolley B. Virtual Worlds. A journey in hype and hypereality. - Oxford, Cambridge: Blackwell, 1992. -274 p.
- 43) White M. The Aesthetic Of Failure: Net Art Gone Wrong, 2010, pp. 173-194

## ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок А.1 - Масяня



Рисунок А.2 - Хрюндель

**ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ А**



Рисунок А.3 - Лохматый



Рисунок А. 4 - Дети Масыни и Хрюнделя. Дядя Бадя и Чучуня

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок Б. 1 – Mr. Freeman

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Гуманитарный институт  
Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

*Н. П. Концева* - Н.П. Концева



20 \_\_\_\_\_ 2018 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

ЭСТЕТИЧЕСКОЕ ВЛИЯНИЕ NET-АНИМАЦИИ НА СОВРЕМЕННОЕ  
АНИМАЦИОННОЕ ИСКУССТВО

Руководитель *Сертакова* доцент, канд. филос. наук

Е. А. Сертакова

Соруководитель *Колесник* ст. преподаватель,  
канд. культурологии

М.А. Колесник

Выпускник

*Ермашонок*

В.С. Ермашонок

Красноярск 2018