

Анимационный кинематограф как объект гуманитарного комплексного исследования

К. И. Одегова

аспирант кафедры культурологии, социологии и философии,
Вятский государственный университет. Россия, г. Киров.
E-mail: NakatsuSobi@yandex.ru

Аннотация. Анимационный кинематограф, появившийся в конце XIX в., стал одной из важных частей современной культуры. Целью работы является рассмотрение анимации как объекта гуманитарного комплексного исследования. В статье отмечается отсутствие в науке общепринятого определения анимации и предлагается для основы осмысления анимационного кинематографа понятие, данное Международной ассоциацией анимационного кино. Автор объясняет причины популярности анимации, среди которых ее интернациональный характер и особый язык, обладающий высокой степенью условности, делающий анимационные фильмы понятными любому зрителю. В данной работе систематизируются основные направления исследований анимационного кинематографа. В историческом направлении анимация рассматривается как одно из средств познания истории. Искусствоведческие исследования направлены на изучение эволюционного пути анимации. Для режиссеров важен процесс создания анимационных фильмов. В психолого-педагогическом подходе отмечается дидактический и воспитательный потенциал анимации. В философском плане аниматограф понимается как сложная система знаков, имеющая несколько уровней смыслов, отражающая различные философские идеи. В рамках культурологического подхода синтезируются методологические установки всех обозначенных научных позиций. Автор делает вывод о необходимости комплексного исследования анимации, осуществляемого культурологией.

Ключевые слова: анимационный кинематограф, методы и направления, анимация, анимационный фильм, современные исследования.

Анимационный кинематограф, развиваясь с конца XIX в., является частью современного экранного искусства, элементы которого применяются во многих сферах человеческой деятельности (Интернет, СМИ, телевидение, реклама). В связи с большим жанровым и технологическим анимационным разнообразием в современной науке отсутствует общепринятое определение анимации. Прежде всего, ее рассматривают как один из видов кинематографа, относящегося к пространственно-временным видам искусства, отражающего человеческие идеи и ценности. Анимация понимается и как художественное творчество, реализуемое посредством арт-практик, например рисование песком, графитом, светом. Существует также понимание анимации как информационной технологии, несущей прикладной характер, например как средства визуализации научной или архитектурно-дизайнерской идеи.

За основу понимания анимационного кинематографа можно взять определение, данное Международной ассоциацией анимационного кино (Association International du Film d'Animation – ASIFA), которая считает искусством анимации «создание движущихся изображений с помощью манипуляций всеми разнообразными техниками, за исключением методов живого воздействия» [13].

С середины XX в. сфера применения анимации стремительно расширяется – она перестает быть просто искусством для детей и становится частью визуальной культуры, органично вписываясь в телевизионную рекламу и шоу, Интернет и специализированные анимационные каналы. Причиной популярности анимационного кинематографа как вида искусства можно считать его возможность создавать любой художественный образ и выражать любую художественную идею с максимальной яркостью благодаря широкому диапазону выразительных приемов и средств. Важную роль в создании анимационного образа играет цвет, являющийся средством эмоциональной и смысловой выразительности, а за счет простоты и выразительности формы анимационный образ становится понятным всем. Звук способствует более адекватной интерпретации содержания фильма, более свободному разворачиванию сюжета, выражению сложных мыслей и эмоций, значительному повышению точности их передачи.

В силу того что человеческое воображение носит интернациональный характер и лежащие в основе анимации изображение и движение являются древнейшими формами человеческого самовыражения, анимационные произведения могут быть легко поняты людьми любой национальности и цвета кожи. Предоставление аниматографом широких возможностей в экспериментах по поиску новой художественной образности, созданию новых и соединению уже известных техник, применению новейших достижений науки и новых технологий повлияло на его эволюцию и способствовало появлению новых средств выразительности, новых анимационных форм, улучшающих качественный уровень произведений и ускоряющих процесс работы над ними.

Анимация приобрела популярность также благодаря своему особому языку, который представляет собой «разветвленную знаковую систему, состоящую из специальных смысло-содержащих средств, представленных в виде информации, ценностных ориентиров, образов, ментальных конструкций» [9, с. 14]. Благодаря высокой степени условности анимационный язык становится привлекательным для зрителя, удовлетворяя его потребность в умственной деятельности через воображение и ассоциативное мышление.

Популярность анимации можно объяснить и изменениями в мировоззрении людей после двух мировых войн. Общество осознало хрупкость человеческой жизни, обнаруживая тягу к осмыслению вечных проблем бытия, другим реальностям. Анимация, используя такие приемы, как гиперболизация, символ, аллегория, и обращаясь к философским темам, перестает быть «продуктом» для детей.

Анимационный кинематограф в течение всего периода своего развития вызывал интерес у многих исследователей, что отразилось в формировании нескольких направлений изучения данного искусства. Так, в русле **исторического** подхода анимация рассматривается как одно из средств познания истории, поэтому большинство работ посвящено истории развития аниматографа в разных странах. В частности, Б. А. Иванов [4] одним из первых в России создал труд по истории формирования и развития японской анимации (аниме), в котором сквозь призму аниме рассмотрел историю Японии и выделил жанры и виды японского аниматографа. Г. Пойтрас [18], задаваясь вопросом об отличиях аниме от анимации других стран, рассматривает историю развития японской анимации, отмечая, что аниме представляет собой единую историю, основанную на японских комиксах (манга) и традиционной литературе, в которой важна эмоциональная составляющая. Аниме отличается способом изображения персонажей (большие глаза, необычный цвет волос и глаз у персонажей, что несет определенный смысл, передающий характер героя), и использованием разных ракурсов в изображении. М. В. Ромашова [10], основываясь на отражении в анимации исторических событий, рассматривает ее как источник изучения истории детства в СССР и предлагает методологию анализа анимационных фильмов, которая может быть использована не только историками, но и представителями других гуманитарных наук.

Близким к историческому направлению является **искусствоведческое**, в рамках которого прослеживается эволюционный путь анимации в конкретных странах. Исследователи отмечают влияние традиционных видов искусства (живописи, театра, танца, музыки, литературы и фольклора) на становление и развитие анимационного кинематографа в Африке, США, России и других странах [2]. Истоки появления «персонажной фактуры» в компьютерной анимации, ее эволюция и современное состояние находятся в центре внимания А. А. Шлядинского [17]. М. Р. Ханай [15], прослеживая использование анимационных элементов в игровом фантастическом кино Ирана, делает вывод об их применении в качестве дополнительного материала для создания большей убедительности происходящего или тех сцен, которые невозможно сделать в реальности, что способствует сильному воздействию на зрителя.

Кроме исторического развития анимационного кино, искусствоведов интересует техническая сторона процесса создания анимации и этапы ее развития в техническом и сюжетном планах. Так, Е. А. Попов [9] занимается выявлением синтетических особенностей анимационного искусства, изучением эволюции анимационных технологий и предлагает собственную классификацию анимационных произведений (классическая и неклассическая, компьютерная и обычная, двухмерная и трехмерная и т. д.); А. М. Орлов [8], разрабатывая теорию восприятия современных мультимедиа, подробно анализирует отличие аниматографа от игрового кино и его связь с опт-артом, классифицирует технические приемы в анимации и рассматривает их реализацию в творчестве разных анимационных школ и конкретных художников-аниматоров.

С **режиссерской** точки зрения аниматограф представляет собой процесс создания разных видов анимационного кино. Художник-мультипликатор Ю. Б. Норштейн [6] подробно рассматривает конструирование анимационного видео на примере собственных работ («Ежик в тумане», «Шинель», «Цапля и Журавль»), сопровождая материал рисунками, набросками, эскизами и работами выдающихся художников (Микеланджело, Д. Веласкес, Ф. Гойя и др.). Режиссер Ф. С. Хитрук [16] разбирает анатомию движения, работу художника-аниматора, этапы создания анимационных фильмов, а также предлагает собственные учебные программы для подготовки режиссеров и аниматоров. Описание этапов работы над персонажем от предварительного наброска до серии законченных рисунков с приложением иллюстраций предлагает У. Фостер [14]. Кроме того, в рамках этого направления актуально обращение к способам создания произведений в компьютерных программах 3DS Max и Microsoft PowerPoint [11].

В **психолого-педагогическом** направлении анимация рассматривается не только как развлекательный аспект жизни учащихся, но и как материал, обладающий дидактическим и воспитательным потенциалом. В процессе изучения влияния на психику человека отдельных выразительных средств анимации (цвет, звук, движение) исследователи отмечают ее возможность визуализировать явления, которые сложно или невозможно наблюдать в реальном мире, поэтому предлагают использовать анимационные фильмы и анимационные технологии в качестве иллюстративного материала в ходе изучения учебных дисциплин [5]. А. Э. Симановский и С. Н. Воронина [12] обратили внимание на анимацию как на средство социализации детей с особенностями развития. На примере анимационных ситуаций они предлагают проводить анализ поступков героев, установление причинно-следственных связей между поступками и сюжетом, что способствует адекватной социальной адаптации детей.

Представители **философского** направления исследуют онтологию анимации, проводят ее культурфилософский и семиотический анализ, определяют герменевтические и репрезентативные возможности анимационного кинематографа и его влияние на массовое сознание. В этом контексте рассматривается японская анимация с этической, философско-семиотической, социально-философской, этико-философской и историко-философской точек зрения [7]. Аниматограф в целом понимается как сложная многоуровневая система знаков, имеющая несколько уровней смыслов, отражающая различные философские идеи и влияющая на развитие общества и культуры.

Как показывает обзор основных подходов к изучению анимации, ее научное осмысление располагается на границах узкоориентированных сфер зрения, между тем анимация в ее сегодняшнем представлении нуждается в комплексном интегративном анализе, который возможно осуществить в рамках комплексного **культурологического подхода**, синтезирующего методологические установки всех обозначенных научных позиций. Осмысление анимации в данном ракурсе представлено в отдельных исследованиях, опирающихся на методологию культурологического анализа и посвященных отдельным сферам культуры. Анимационный кинематограф в них выступает в качестве активного носителя культуры, обладающего воспитательным и культуuroобразующим потенциалом, заключающего в себе знания о мире, ценностях, моделях поведения, нормах морали, эстетические представления. Например, Д. С. Гордеева [3], исследуя основные способы конструирования и репрезентации образа монстра в советском и современном американском анимационном кинематографе, выделяет философские, гендерные и общекультурные проблемы, содержащиеся в анимационных фильмах про монстров (противостояние варварства и цивилизации, гендерная политкорректность, проблема межкультурных коммуникаций); Р. Ю. Артемов [1], анализируя аниме, выявляет отражение символов и идей разных религий в анимационных фильмах и сериалах, отмечая в аниме элементы как традиционных религий (синтоизм, буддизм, христианство), так и японских сект, по заказу которых создаются некоторые анимационные произведения.

В заключение подчеркнем, что, несмотря на уже существующие работы в этой сфере, остается еще много проблем, которые могут стать предметом культурологического анализа: связь анимации с национальной культурой, проблемное поле анимационного кинематографа, мотивная структура современной анимации, ее связь с мифологией и многие другие.

Список литературы

1. Артемов Р. Ю. Религиозные компоненты в современной японской анимации // Христианские чтения. 2015. № 1. С. 148–161.
2. Бенимана Б. Взаимодействие анимации и искусства Африки : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2000. 23 с.

3. Гордеева Д. С. Репрезентация феномена монстра в анимации : автореф. дис. ... канд. культурологии. Саранск, 2013. 18 с.
4. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. М. : Наука, 2001. 782 с.
5. Колбышева С. И. Анимационное кино в современной образовательной среде // Медиаобразование. 2010. № 1. С. 45–51.
6. Норштейн Ю. Б. Снег на траве : в 2 кн. М. : Фонд Юрия Норштейна : Красный пароход, 2016. Кн. 1. 367 с. ; Кн. 2. 255 с.
7. Одегова К. И. Анимационный кинематограф как объект комплексного гуманитарного исследования: философский аспект // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2018. № 2 (26). С. 65–74.
8. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. М. : ИМПЭТО, 1995. 384 с.
9. Попов Е. А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2011. 24 с.
10. Ромашова М. В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы // Вестник Пермского университета. Сер. «История». 2011. № 3 (17). С. 114–119.
11. Решко С. Л. Создание графических изображений в Microsoft PowerPoint и их анимация // Информатика в школе. 2015. № 7 (110). С. 13–23.
12. Симановский А. Э., Воронина С. Н. Социальная адаптация детей с ограниченными возможностями здоровья средствами мультипликационной анимации // Ярославский педагогический вестник. 2014. № 4. Т. II (Психолого-педагогические науки). С. 173–178.
13. Устав ASIFA / Association International du Film d'Animation. URL: <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/> (дата обращения: 27.09.2018).
14. Фостер У. Основы анимации. М. : АТС : Астрель, 2003. 33 с.
15. Ханай М. Р. Анимация и современное игровое кино. К проблеме использования новых компьютерных технологий : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 2003. 26 с.
16. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. М. : Гайтри, 2007. 608 с.
17. Шлядский А. А. «Персонажная фактура» в компьютерной анимации: истоки, эволюция, современность // Меньшиковские чтения. 2013. № 4 (11). С. 202–210.
18. Poitras G. Contemporary Anime in Japanese Pop Culture // Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime / ed. by Mark W. MacWilliams. USA, 2015. P. 48–67.

Animated film as the object humanitarian complex research

K. I. Odegova

post-graduate student of the Department of cultural studies, sociology and philosophy, Vyatka State University.
Russia, Kirov. E-mail: NakatsuSobi@yandex.ru

Abstract. Animation cinematography, which appeared at the end of the XIX century, became one of the important parts of modern culture. The aim of the scientific work is to consider the animation as an object of comprehensive humanitarian study. The article notes the lack of a generally accepted definition of animation in science and suggests the concept given by the «Association International du Film d'Animation» for a basic understanding of animated cinema. The author explains the reasons for the popularity of animation, among which there is its international character and a special language with a high degree of conditionality, which makes animated films understandable to any audience. This work systematizes main directions of the study of animated cinema. In the historical direction animation is considered as one of the means of learning about history. Art history research focuses on the evolutionary path of animation. For filmmakers, the process of creating animated films is important. The psycho-pedagogical approach, notes the didactic and educational potential of animation. In philosophical plan, animatograph is understood as a complex system of signs, having several levels of meanings, reflecting various philosophical ideas. Within the framework of the cultural approach, the methodological guidelines of all the designated scientific positions are synthesized. The author makes a conclusion about the need for a comprehensive study of animation, carried out by culturology.

Keywords: animated cinema, methods and directions, animation, animated film, modern research.

References

1. Artemov R. YU. *Religioznye komponenty v sovremennoj yaponskoj animacii* [Religious components in modern Japanese animation] // *Hristianskie chteniya* - Christian reading. 2015, No. 1, pp. 148–161.
2. Benimana B. *Vzaimodejstvie animacii i iskusstva Afriki: avtoref. dis. ... kand. iskusstvovedeniya* [Interaction of animation and art in Africa. dis. ... PhD of art criticism]. M. 2000. 23 p.
3. Gordeeva D. S. *Reprezentaciya fenomena monstra v animacii: avtoref. dis. ... kand. kul'turologii* [Representation of the monster phenomenon in animation: abstr. dis. ... Phd of cultural studies]. Saransk. 2013. 18 p.

4. Ivanov B. A. *Vvedenie v yaponskuyu animaciyu* [The introduction to Japanese animation]. M. Nauka. 2001. 782 p.
5. Kolbysheva S. I. *Animacionnoe kino v sovremennoj obrazovatel'noj srede* [Animated film in the modern educational environment] // *Mediaobrazovanie - Media education*. 2010, No. 1, pp. 45-51.
6. Norstein J. B. *Sneg na trave: v 2 kn.* [Snow on the grass : in 2 books]. M. Yuri Norstein Foundation: Red steamer. 2016. Book 1. 367 p.; Book 2. 255 p.
7. Odegova K. I. *Animacionnyj kinematograf kak ob"ekt kompleksnogo gumanitarnogo issledovaniya: filosofskij aspekt* [Animation cinema as an object of complex humanitarian research: philosophical aspect] // *Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L. N. Tolstogo* – Humanitarian sheets of TSPU n.a. L. N. Tolstoy. 2018, № 2 (26), pp. 65-74.
8. Orlov A. M. *Animatograf i ego Anima. Psihogennye aspekty ehkrannyh tekhnologij* [Animatograf and his Anima. Psychogenic aspects of screen technologies]. M. IMPETO. 1995. 384 p.
9. Popov E. A. *Animacionnoe proizvedenie: tipologiya i ehvolyuciya obraznyh sredstv: avtoref. dis. ... kand. iskusstvovedeniya* [Animated work: typology and evolution of figurative means. dis. ... PhD of art criticism]. SPb. 2011. 24 p.
10. Romashova M. V. *Ot istorii animacii k istorii detstva v SSSR: postanovka problemy* [From the history of animation to the history of childhood in the USSR: Statement of the problem] // *Vestnik Permskogo universiteta. Ser. «Istoriya»* – Herald of Perm University. Ser. «History». 2011, № 3 (17), pp. 114-119.
11. Reshko S. L. *Sozдание graficheskikh izobrazhenij v Microsoft PowerPoint i ih animaciya* [Creating graphics in Microsoft PowerPoint and animation] // *Informatika v shkole* – Computer science in school. 2015, № 7 (110), pp. 13-23.
12. Simanovskij A. EH., Voronina S. N. *Social'naya adaptaciya detej s ogranichennymi vozmozhnostyami zdorov'ya sredstvami mul'tiplikacionnoj animacii* [Social adaptation of children with disabilities by means of animation] // *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik* – Yaroslavl Pedagogical Herald. 2014, No. 4, vol. II (Psychological and pedagogical sciences), pp. 173-178.
13. *Ustav ASIFA* – The Charter of ASIFA / Association International du Film d'animation. Available at: <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/> (date: 27.09.2018).
14. Foster W. *Osnovy animacii* [Fundamentals of animation]. M. ATS: Astrel. 2003. 33 p.
15. Hanai M. R. *Animaciya i sovremennoe igrovoe kino. K probleme ispol'zovaniya novyh komp'yuternyh tekhnologij: avtoref. dis. ... kand. iskusstvovedeniya* [Animation and modern feature films. On the problem of the use of new computer technologies: abstr. dis. ... PhD of art criticism]. M. 2003. 26 p.
16. Hitruk F. S. *Professiya – animator* [Occupation «an animator»]. M. Gayatri. 2007. 608 p.
17. SHlyadskij A. A. *«Personazhnaya faktura» v komp'yuternoj animacii: istoki, ehvolyuciya, sovremennost'* ["Character texture" in computer animation: the origins, evolution, present] // *Men'shikovskie chteniya* – Men'shikov reading. 2013, № 4 (11), pp. 202-210.
18. Poitras G. *Contemporary Anime in Japanese Pop Culture* // *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / ed. by Mark W. MacWilliams. USA, 2015. Pp. 48-67.