

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Зайцев А.Я. — Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен // Человек и культура. — 2023. — № 5. DOI: 10.25136/2409-8744.2023.5.29996 EDN: PRAMHF URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=29996

Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен

Зайцев Алексей Яковлевич

ORCID: 0000-0002-1118-1877

режиссер и художник анимационного кино; старший преподаватель, кафедра анимации и компьютерной графики, Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова,

129226, Россия, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, 3



[✉ art-mary@mail.ru](mailto:art-mary@mail.ru)

[Статья из рубрики "Экранная культура и экранные искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2023.5.29996

EDN:

PRAMHF

Дата направления статьи в редакцию:

13-06-2019

Дата публикации:

31-10-2023

Аннотация: В данной статье рассматриваются специфические особенности художественного образа, художественной формы экранного, в том числе анимационного произведения. Художественный образ в анимации представляет собой сложный и многоуровневый феномен, который выражает выразительно-изобразительное видение режиссера и передает содержание через художественную форму. Целью работы является попытка дать определение «художественного образа» в анимационном кино. Объектом исследования выступает форма анимационного произведения как целостность его художественной концепции, объединяющая в себе различные аудиовизуальные элементы, предполагающие трудоемкое технологическое воплощение на экране, соединяющее в себе выразительно-изобразительное видение режиссера, его

творческую интерпретацию выбранного сюжета. Автор статьи предлагает рассматривать одним из важнейших аспектов, характеризующих целостность анимационного фильма анимационный образ как художественный феномен. Новизна работы заключается в попытке дать определение такого понятия как "образ анимационного фильма". Новый эмпирический материал предполагает обновление искусствоведческой терминологии, в том числе киноведческого инструментария в процессе теоретического анализа экранной культуры. В этом ракурсе необходимо сущностное уточнение, расширение и обновление традиционной терминологии (в частности – определение художественного образа в анимации), применяемой в художественно-эстетическом анализе экраных произведений. Результаты исследования могут иметь как научно-теоретическое, так и творческо-практическое применение. Материалы и выводы данной статьи могут быть использованы как концептуально-методологический базис в дальнейших научных исследованиях.

Ключевые слова:

анимация, художественный образ, определение анимационного образа, художественная форма, анимационный термин, сущность анимационного образа, экраные технологии, выразительное средство, художественное творчество, анимационный образ

Творческий процесс в современной анимации во многом обусловливается и стимулируется взаимодействием новейших компьютерных технологий и авторского художественного языка аниматоров. Природа анимационного искусства предполагает применение самого широкого спектра творческих и технических возможностей при создании художественного анимированного образа на экране.

Данная статья посвящена попытке дать определение «образа» в анимационном кино, который является своего рода отражением контекста времени и соединяет в себе выразительно-изобразительное видение режиссера, его творческую интерпретацию выбранного сюжета. При этом построение самого образа определяется логикой соотношения отдельных элементов. В анимационном кино «...художник рисует эскизы, постепенно приближаясь к реальности, собирая материю в какой-то персонаж, пространство, внутрикадровую дрожь. Изображение таит в себе и форму, и содержание, то есть помнит способ выражения, какую-то тональную разработку, и заключает в себе персонаж, который в будущем должен нести игровую и чувственную нагрузку по фильму» [\[13, с. 108\]](#).

Обращаясь к специфическим особенностям художественного образа, художественной формы и содержания экранного, в том числе анимационного произведения, необходимо определить методологические основания, на которых будет строиться дальнейший анализ. В представленном исследовании при употреблении понятий «образ», «форма» и «содержание» имеется в виду общий предикат «художественный». Однако само понятие «художественность», т.е. отнесенность объекта анализа к области искусства, может рассматриваться в разных ракурсах, например, в эстетике и в искусствоведении. Видный российский эстетик В.В. Бычков, определяя художественный образ как «специально создаваемый в процессе особой творческой деятельности по специфическим... законам субъектом искусства – художником, | феномен, обладающий уникальной природой», называет образ «целью и основой, сущностным ядром произведения искусства» [\[2, с. 265\]](#).

Заметим, что разные (в том числе междисциплинарные) подходы к пониманию образа в искусстве не противоречат друг другу, а скорее, дополняют и углубляют знание о нем, поскольку художественный образ, в отличие от научного факта, характеризуется своей внутренней многогранностью, динамичностью, изменчивостью в контексте пространства и времени своего бытия, уровня развития гуманитарных наук. В целом, можно констатировать, что теоретические модели, концептуализирующие понимание художественного образа, во многом несут характер субъективного (при всей фактологической и теоретической аргументированности) восприятия, детерминированного не только чувственно-интеллектуальным уровнем исследователя, но и культурным (в широком смысле понятия) контекстом времени и художественной парадигмой, внутри которых рождается та или иная теоретическая концепция.

При рассуждении об образе как о сущности, цели и смысле произведения искусства, неизбежно возникает необходимость перехода к категории «форма-содержание», которая определяет способ идеино-материального осуществления образа в разных видах искусства. Понятия «форма» и «содержание» здесь не случайно объединены в одно понятие, поскольку, как убедительно показал В.В. Бычков, «разграничение реальностей, обозначаемых этими терминами, применительно к искусству весьма условно, и даже... почти невозможно» [\[2, с. 297\]](#). Фактически, в художественном произведении форму невозможно отделить от содержания, они составляют единое и уникальное художественное целое. Форма и содержание взаимосвязаны и детерминированы друг другом. В то же время, в теоретическом дискурсе разведение формы и содержания вполне традиционно и гносеологически продуктивно: на тему соответствия или несоответствия формы и содержания друг другу, преодоления или превышения формой содержания, необходимости замены понятия «содержание» на «материал» (в теории формализма) и т.п. написано большое количество теоретических работ, в том числе ставших классическими трудами. Так, в «Лекциях по эстетике» Г.В.Ф. Гегель неоднократно обращается к вопросам единства формы и содержания произведения искусства как выражения духовного идеала: «Внешний элемент искусства должен согласовываться с внутренним содержанием, которое согласуется в себе с собою и именно благодаря этому может обнаруживаться во внешнем элементе в качестве самого себя» [\[4, с. 164\]](#). В целом, специфика формы-содержания кинематографического произведения состоит в пространственно-временном развертывании движения объектов на экране, где «мы воспринимаем действие одновременно многослойно: звук, цвет, свет» [\[13, с. 28\]](#).

Существуют два параметра, отличающие анимационный фильм от других форм экранного искусства, первый параметр — это создание иллюзии движения, а не репрезентация движения на экране; второй параметр — одушевление (анимирование) визуальных объектов в движении с помощью любых материалов и техник. Именно в этих аспектах можно уловить разницу в определении анимации и игрового кинематографа, который, словами Андре Базена, призван воспроизводить реальность, воссоздавать «совершенное подобие внешнего мира — в звуке, цвете и объеме» [\[1, с. 50\]](#).

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

главным) является чувство движения» [\[15, с. 75\]](#).

Анимационный фильм является сложным синтетическим произведением, по своей природе неразрывно связанный с изобразительным искусством, литературой, театром, музыкой, фотографией, вбирающий в свое художественное пространство культурные коды и национально-исторические, фольклорные художественные традиции, знаки и символы своего времени.

Учитывая специфику анимации как экранного искусства, отметим, что анимация обладает уникальным инструментарием, позволяющим создавать такие визуальные конструкции, которые невозможны для воплощения в других видах киноискусства, и «подлинная свобода художника в кино обретается тогда, когда он идеально понимает свое соотношение с целым, когда он понимает, что его работа является только частью этого целого, которое потом сплотнится на экране» [\[13, с. 112\]](#). При этом анимационная форма объединяет в себе различные аудиовизуальные элементы, предполагающие, как правило, очень трудоемкое технологическое воплощение на экране. На протяжении существования анимационного творчества у выдающихся режиссеров анимационного кино были свои открытия этих технологических решений, позволяющих отобразить вовне увиденное «внутренним взором». Начиная с Владислава Старевича, и по сей день аниматоры не перестают удивлять зрителя своими интересными технологическими находками: «...на недавнем показе новых фильмов <...> обратила на себя всеобщее внимание и привела в восторг коротенькая лента <...> под названием «Прекрасная Люканида». Вся эта потрясающая драма <...> сыграна жуками. Фильм так необычен, так нов и оригинален по идее, что ошеломляет даже специалистов в кинематографических вопросах» [\[5, с. 88\]](#).

В качестве современного примера обратимся к выбору анимационных технологий, используемых в образном решении фильмов двух совершенно разных российских режиссеров: Д.А. Геллера и В.А. Ольшванга. Например, фильм Дмитрия Геллера «Признание в любви» (2006 г.) целиком и полностью продиктован авторским «внутренним» видением и синтетичен по выбранным анимационным технологиям. Здесь «технология компьютерной перекладки (при этом сами персонажи нарисованы вручную) сочетается с художественной обработкой видеоматериала, что позволяет погрузить зрителя в парадоксальный и утонченный мир фантазии художника» [\[6\]](#). Д.А. Геллер в своих картинах смело оперирует современными технологическими достижениями компьютерной анимации, гармонично создавая свои авторские миры.

При анализе художественно-технологических решений, которые выбирает в своих картинах В.А. Ольшванг «выявлена тесная связь между трудоемкостью поиска формы, в которую облекается образ, и, собственно, поиском самого образа фильма» [\[7\]](#). Сложнейший многоэтапный технологический процесс, который выбирает В.А. Ольшванг для воплощения задуманного, поражает изобразительной сложностью выбранной, в целом, классической анимационной технологии. Недавно вышедший фильм режиссера «Ваша дама» часть 1 (2022 г.) снят в уже ставшей традиционной манере В.А. Ольшванга (карандаш по кальке с последующей обработкой кадров на компьютере) и восхищает панорамными сценами, глубиной кадра, акцентным свечением на экране.

Н.Г. Кривуля отмечает важность в анимации визуального образа, соединяющего в себе выразительное и изобразительное начала и представляет «не только пространственно-пластическую идею автора, его стиль, графическую и живописную манеру, но и эмоционально-психологические переживания, художественно-эстетические ориентации»

[\[9, с.111\]](#). Ю.Б. Норштейн описывает тонкости синтетического воображения и восприятия образа в анимационном фильме: «...Все же кино имеет шарообразную форму. О его свойствах можно говорить с любой точки шара, так как эта точка соединяется с его параллелью и меридианом. Начнешь о звуке, перейдешь к музыке. И наоборот. Если о музыке | тотчас же перепрыгнешь к декорации, а та перефутболит к персонажу» [\[13, с.143\]](#).

Анимационный фильм имеет свое внутреннее пространство, которое может быть устроено по своим законам, и чем талантливей создатель, чем лучше он сам чувствует тему, о которой снимает кино, тем глубже он погружает зрителя в мир своей анимационной картины, и тем сильнее на зрителя оказывается эмоциональное и эстетическое воздействие. В понимании Ю.Б. Норштейна анимационное изображение, как совокупность всех аудиовизуальных характеристик экранного движения, составляет сущностное ядро формы-содержания фильма и, по существу, рождается в изначальном образе-эскизе фильма, но при этом динамически развивается в процессе творческой реализации: «Изображение таит в себе и форму, и содержание, то есть помнит способ выражения, какую-то тональную разработку, и заключает в себе персонаж, который в будущем должен нести игровую и чувственную нагрузку по фильму» [\[13, с.15\]](#).

Анимационный фильм как продукт творческо-художественного производства предполагает широкий спектр действий, необходимых для его создания. При этом образ, который рождается в голове автора, может видоизменяться в зависимости от выбранного технологического решения или от какой-либо небольшой детали, возникшей в сотрудничестве с художником-постановщиком, может измениться ход авторской мысли, что повлечет за собой другой путь развития сценария, подвергнет корректировке художественное решение. Так, на ход разработки художественно-стилистического решения анимационного фильма «Цапля и Журавль» (реж. Ю. Норштейн, 1974) оказал решающее влияние образ пространства, навеянный режиссеру иллюстрацией из книги по истории Древней Греции, на которой была изображена птица посреди древних каменных руин. Режиссеру пришла в голову идея «поселить» своих анимационных персонажей-птиц внутри развалин старой усадьбы. И это пространство стало «диктовать» авторам все их дальнейшие действия (в кадре появились качели для цапли, сломанная чугунная скамья, фейерверк), вплоть до музыкального сопровождения картины (вальс, марш): «Детали возникали сами собой, из чего следовало, что мы с художником точно соединили историю и выбранное нами пространство» [\[14, с.107\]](#).

Форма анимационного фильма предполагает целостность его художественной концепции, что обеспечивают следующие факторы:

- изобразительное решение подчинено авторскому замыслу, а авторский замысел соответствует выбору художником-постановщиком изобразительного решения;
- прослеживается связь авторской идеи решения с технологиями ее экранного воплощения;
- прослеживается взаимосвязь между материалами и способами производства, применяемыми в процессе создания фильма.

Если рассматривать анимационный фильм в целом, то можно отметить, что он является *динамичной художественной структурой*, концепция которого, как правило, подвергается в процессе создания картины изменениям и корректировкам по отношению к первоначальному замыслу. По высказыванию Ю.Б. Норштейна, «фильм растет сам из

себя на съемочной площадке», работа над раскадровкой ведется постоянно в процессе создания фильма, и в итоге результат может очень далеко отойти от сценария» [\[12, с.100\]](#).

То, что в сознании автора представляется целостным и законченным произведением, в сознании зрителя разворачивается во временном диапазоне, причем автор со временем также начинает воспринимать свой фильм более отстраненно и дистанцированно, как зритель. В этом отношении применим тезис герменевтической эстетики, изложенный Г.Г. Гадамером: «Художественное творение открывает, распахивает свой собственный мир», а его создатель, становящийся созерцателем собственного произведения, вынужден «пребывать при нем» [\[3, с.109\]](#). Эта парадоксальная реакция автора на собственное произведение становится тем более отчетливой и сильной, чем больше времени прошло с момента создания произведения, что связано, безусловно, с развитием человека, сменой его взглядов, эстетических установок, психологической эволюцией. Некоторые образы, отсылающие к различным культурным кодам или психологическим архетипам, могут осознаваться зрителем лишь по прошествии длительного времени после просмотра фильма. Например, в фильме «Его жена курица» (реж. И.А. Ковалев, 1990 г.) присутствуют такие «психоаналитические» образы-метафоры как гусеница с мужским лицом; «голая», неоперенная женщина-курица; сновидения главного персонажа; лифт и др. Как писала кинокритик Л.Л. Малюкова: «...за притягательной безыскусностью, яркой облаткой внешнего действия | тончайшие кружева психологических характеристик, экзистенциальные размышления, в разное время считываемые по-своему» [\[11, с.27\]](#).

Художественный образ в анимации является многоуровневым и динамическим феноменом, который выражает выразительно-изобразительное видение режиссера и передает содержание через художественную форму.

В контексте обсуждения образа анимационного фильма необходимо принять во внимание замечание Н.Г. Кривули о том, что «попытки создания унификаций и построения системы терминов по образцам, существующим в точных науках, таит опасность однозначных трактовок, что не всегда приемлемо в отношении описания феноменов анимации» [\[8, с.7-8\]](#).

Учитывая этот факт, и исходя из вышеизложенного, образ анимационного произведения может быть охарактеризован как отражение в сознании зрителя многомерного, синтетического аудиовизуального экранного произведения искусства с уникальным художественно-пространственным решением, наделенного субъективно детерминированным эмоционально-смысловым содержанием. Описанная трактовка, по мнению автора данной статьи, является наиболее емким и кратким определением сути образа анимационного фильма и может быть использована как концептуально-методологический базис в дальнейших научных исследованиях.

В заключение отметим, что образ анимационного фильма как художественный феномен является одним из важнейших аспектов, характеризующих целостность анимационного фильма.

Библиография

1. Базен А. Что такое кино? М.: Искусство, 1972. С. 50.
2. Бычков В.В. Художественный образ // Бычков В.В. Эстетика: Учебник для вузов. М.: Академический Проект, Фонд «Мир», 2011. – С. 265.
3. Гадамер Г.Г. Введение к работе Мартина Хайдеггера «Исток художественного творения» // Гадамер Г.Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. – С. 109.

4. Гегель Г.В.Ф. Лекции по эстетике. // Гегель Г.В.Ф. Эстетика. В 4-х тт. Т.1. М.: Искусство, 1968. С. 164.
5. Евсеевицкий В. Дрессировщик жуков. Владислав Старевич создает анимацию: сборник / Ред.-сост. С. Дединский. – М.: Издательство Дединского, 2021. – С. 88.
6. Зайцев А.Я. Персоналии российской анимации XXI века: миры Дмитрия Геллера. Своеобразие образных систем // Философия и культура. – 2019. – № 9. – С. 56 – 64. DOI: 10.7256/2454-0757.2019.9.30976
7. Зайцев А.Я. Дивный свет или «мир наизнанку» в авторской анимации Валентина Ольшванга // Художественная культура. 2021. № 3. – С. 453-465. DOI: 10.51678/2226-0072-2021-3-452-465
8. Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. М.: Аметист, 2015. – С. 7-8.
9. Кривуля Н.Г. Основные тенденции авторской анимации России 60-90-х годов. Дисс... кандидата искусствоведения. М., 2001. – С. 11.
10. Кривуля Н.Г. Механоморфизм: от механической куклы к киборгам. Трансформация анимационного персонажа в условиях доминирования техногенной парадигмы // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 159–194. DOI: 10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194
11. Малюкова Л.Л. Сверхкино. СПб.: Издательство Ассоциации анимационного кино «Умная Маша», 2013. – С. 27.
12. Норштейн Ю.Б. Сказка сказок. М.: Красная площадь, 2006. – С. 100.
13. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Книга 1. М.: РОФ «Фонд Юрия Норштейна», «Красный пароход», 2012. – С. 28-143.
14. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. – С. 107.
15. Хитрук Ф.С. Записи разных лет // Киноведческие записки. 2005. №73. – С. 75.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом исследования, как ясно обозначено в заголовке статьи («Художественный образ в анимационном кино как интегративный многоуровневый динамический феномен») является специфика художественного образа в анимационном кино. Автор вполне прозрачно поясняет предмет своего внимания, уточняя цель исследования («статья посвящена попытке дать определение «образа» в анимационном кино, который является своего рода отражением контекста времени и соединяет в себе выразительно-изобразительное видение режиссера, его творческую интерпретацию выбранного сюжета»). Учитывая методический характер содержания статьи, автор уместно увязывает раскрытие степени изученности предмета исследования с анализом методологических подходов, что позволяет читателю интерпретировать дискурс теоретиков и практиков анимационного кино в качестве исследуемого автором объекта. Сильной стороной исследования является опора автора на категории классической эстетики («образ», «форма», «содержание») в контексте специфики художественного освоения человеком действительности, а также аргументация авторского подхода путем анализа актуального эмпирического материала (фильмов последнего времени: 2006-2022 гг.).

Проанализированные автором примеры позволили резюмировать, что «образ

анимационного фильма как художественный феномен является одним из важнейших аспектов, характеризующих целостность анимационного фильма» и уточнить определение художественного образа анимационного кино: «образ анимационного произведения может быть охарактеризован как отражение в сознании зрителя многомерного, синтетического аудиовизуального экранного произведения искусства с уникальным художественно-пространственным решением, наделенного субъективно детерминированным эмоционально-смысловым содержанием». Поставленная автором методологическая цель исследования достигнута. Предложенное им оригинальное определение образа анимационного произведения располагает определенным эвристическим потенциалом, который раскрыт автором на примере анализа отдельных анимационных произведений.

Таким образом, предмет исследования автором раскрыт на достаточно высоком теоретическом уровне.

Методология исследования организована на основе базовых категорий классической эстетики (Гегель, Гадамер, Базен, Бычков), с помощью которых автор определяет и интерпретирует специфику образа анимационного произведения в творческом процессе его создания. Учитывая методическую цель статьи, логика отбора принципиальных теоретических позиций подтверждается автором в практике анализа конкретных примеров и кумулятивно развивает эвристический потенциал классической эстетики и современного киноведения.

Актуальность выбранной темы автор поясняет чувствительностью анимационного творчества к современным технологиям, что требует, в том числе, постоянного пересмотра и уточнения содержания методически значимых понятий, включая базовые понятия, необходимые для раскрытия специфики художественного образа в анимационном кино.

Научная новизна исследования, выраженная как в авторском уточнении определения художественного образа анимационного произведения, так и в экспликации в теоретический дискурс нового эмпирического материала (примеров произведений аниматоров последнего времени), не вызывает сомнений, полученный теоретический результат заслуживает доверия.

Стиль текста выдержан научный. Структура статьи подчинена логике изложения результатов научного исследования.

Библиография хорошо раскрывает предметную область и методическую фундированность исследования, однако стиль описания списка источников нуждается в корректировке согласно требованиям редакции и ГОСТа: 1) требование единообразия стиля описания включает в себя единообразие разделения областей описания либо сокращенного (с помощью только точки), либо полного (после области заголовка везде после точки используется разделительное тире), при этом между автором и заголовком тире не ставится; 2) в библиографическом описании в конце описания указывается полный объем источника в страницах, а не отдельное место (страница) источника (место в источнике указывается в квадратных скобках по тексту статьи).

Апелляция к оппонентам вполне корректна и достаточна, автор уместно вступает в дискуссию с коллегами дополняя актуальный дискурс собственными хорошо аргументированными соображениями.

Статья, безусловно, представляет интерес для читательской аудитории журнала «Человек и культура» и после технической корректировки описания литературы согласно ГОСТу и требованиям редакции может быть рекомендована к публикации.