

НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 004.928+778.5

<https://doi.org/10.20310/2587-6953-2025-11-1-204-219>

Шифр научной специальности 5.10.1



Роль референсов в работе художника анимации

Наталья Геннадьевна Кривуля  

ФГБОУ ВО «Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова»

119991, Российская Федерация, г. Москва, Ленинские Горы, 1

 hstv-sn@bk.ru

Аннотация

ВВЕДЕНИЕ. Создание любого экранного продукта невозможно без работы с референсами – вспомогательными изобразительными материалами. Аналоговые и дигитальные каналы дают большой объём визуального контента, порождая проблемы поиска и отбора необходимой информации. Значимым этапом в работе художника над созданием визуального контента является работа с референсами, систематизация и классификация которых не была осуществлена в полном объёме. Цель исследования заключается в определении типов и видов референсов, принципов их систематизации и краткой характеристики, особенностей формирования референсных баз, а также в описании основных методов работы с ними. **МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ.** Материалом исследования стала практика отечественных и зарубежных художников анимации. При проведении исследования использовались междисциплинарные подходы, а также сравнительный и классификационный методы. На основе сопоставительного анализа практического опыта художников отечественных и зарубежных студий раскрыты разные аспекты работы с референсами. **РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.** Предложено разделение референсов по характеру материала (статические и динамические), по форме создания (заимствованные и авторские), по тем задачам, для которых их используют. Описаны принципы формирования референсных баз и дана краткая характеристика основных баз, расположенных на интернет-ресурсах. **ВЫВОДЫ.** Полученные результаты имеют прикладной характер и могут быть использованы в практике как художников, занимающихся созданием экранных произведений, так и обучающихся по направлению «Художник анимационного фильма и мультимедиа».

Ключевые слова: анимация, референсы, визуальные материалы, изобразительное решение, мудборд, художник-постановщик, аниматор

Финансирование. Это исследование не получало внешнего финансирования.

Вклад автора: Н.Г. Кривуля – идея, обзор современных исследований по проблеме, анализ практического опыта художников отечественных и зарубежных студий, написание черновика рукописи.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Кривуля Н.Г. Роль референсов в работе художника анимации // Неофилология. 2025. Т. 11. № 1. С. 204-219. <https://doi.org/10.20310/2587-6953-2025-11-1-204-219>

ORIGINAL ARTICLE

<https://doi.org/10.20310/2587-6953-2025-11-1-204-219>

OECD 5.09; ASJC 3316



The meaning of references in the work of an animation artist

Natalia G. Krivulya 

Lomonosov Moscow State University
1 Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation
✉ hstv-sn@bk.ru

Abstract

INTRODUCTION. Creating a screen product is impossible without working with references – auxiliary visual materials. Analog and digital channels provide access to a large amount of visual content, causing problems in finding and selecting the necessary information. An important stage in the artist's work on creating visual content is working with references, the systematization and classification of which has not been carried out in full. The purpose of the research is to determine the types of references, the principles of their systematization and brief description, the features of the reference bases development, as well as to describe the main methods of working with them. **MATERIALS AND METHODS.** The research material is the practice of domestic and foreign animation artists. Interdisciplinary approaches, as well as comparative and classification methods, are used in the study. Based on a comparative analysis of the practical experience of artists from domestic and foreign studios, various aspects of working with references are revealed. **RESULTS AND DISCUSSION.** The separation of references according to the nature of the material (static and dynamic), according to the form of creation (borrowed and author's), according to the tasks for which they are used. The principles of the reference databases development are described and a brief description of the main databases located on Internet resources is given. **CONCLUSION.** The results obtained are of an applied nature and can be used in the practice of both artists engaged in the creation of screen works and students in the field of "Animation film and multimedia artist".

Keywords: animation, references, visual materials, visual solution, moodboard, animation, production designer, animator

Funding. This research received no external funding.

Author's Contribution: N.G. Krivulya – idea, review of modern research on the problem, analysis of practical experience of domestic and foreign studios, writing – original draft preparation.

Conflict of Interests. The author declares that there is no conflict of interests.

For citation: Krivulya, N.G. The meaning of references in the work of an animation artist. *Neofilologiya = Neophilology*, 2025;11(1):204-219. <https://doi.org/10.20310/2587-6953-2025-11-1-204-219>

ВВЕДЕНИЕ

Создание анимационного фильма подобно божественному творению, но это и сложный творческий и производственный процесс [1; 2]. С момента знакомства с вербальной основой фильма и отталкиваясь от неё, художник начинает работать над его образно-выразительным решением, изобразительным миром, дизайном персонажей, локаций и реквизита [3]. Придумать и нарисовать новый мир с чистого листа сложно даже опытному профессионалу. Приступая к работе, художник ориентируется на определённые изобразительные образцы, стилистику и технологии для реализации задуманного. Бывают ситуации, требующие погружения в изучение материала, проведения экспедиций или исследовательских изысканий.

Анимация – это не всегда авторское производство [4; 5]. Художник работает в творческой группе, совместно решающей то, каким должен быть предстоящий фильм, в какой стилистике и технологии он должен быть создан, на какую аудиторию он будет рассчитан [6, с. 158]. Для решения этих и целого ряда других творческих задач художники обращаются к референсам. Они же служат вдохновением и информационным материалом не только для него, но и для всей творческой группы.

Постановка проблемы, или что такое референсы в анимации. В переводе с английского референс значит отсылка, рекомендация, справка, пример, справочный материал, рекомендация. Для художников анимации референс – это любой вспомогательный визуальный материал, который они подбирают, исходя из поставленных задач, и на который опираются при разработке художественной концепции фильма, дизайна и движения персонажей.

Референсы задают направления работы, они являются отправным материалом для разработки стилистики и мира фильма. Ю. Норштейн, размышляя о кино, писал: «*Кино – слишком дорогое удовольствие, чтобы пускаться в плавание без навигационных прибо-*

ров»¹. Переформулировав эту мысль, можно сказать, что референсы для художника являются одними из таких навигационных приборов. Они не только рожают предощущение будущего фильма и дают ориентиры для продюсера и режиссёра, отталкиваясь от которых может идти работа над проектом, но и служат вспомогательным материалом для создания визуальной ткани фильма, наполнения её характерными и запоминающимися деталями, выразительными элементами и яркими образами.

Практики анимации знают, что такое референсы, и работают с ними в силу собственного опыта. Чаще всего можно найти разного толка статьи, посвящённые использованию реферативного видео для аниматоров, то есть для художников, занимающихся «оживлением» персонажей². Также имеется достаточно большой объём литературы, посвящённой методам работы художников, одним из которых является сбор материала. Он состоит из теоретической и практической частей, то есть из изучения литературных и документальных источников, написания этюдов, выполнения вспомогательных рисунков с натуры и по памяти, создания копий [7, с. 60; 8]. Сбор материала имеет много общего со сбором референсов, но эти методы нельзя назвать идентичными. В научной литературе до сих пор нет чёткого представления того, что, собственно, может рассматриваться в качестве референсов для работы над анимационным фильмом, какие виды и формы референсов бывают, как с ними следует работать, по каким критериям их отбирать, где следует искать референсы и что такое референсные базы, появившиеся в результате цифрового поворота в искусстве и развития систем визуальных интернет-библиотек и видеохостингов.

¹ Норштейн Ю. Снег на траве: в 2 кн. Москва: Фонд Юрия Норштейна, Красная площадь, 2008. Кн. 1. С. 104.

² Kennedy J. Character acting: a case for better animation reference. Animation Reference: How To Use Video Reference for Animation. Gregg Azzopardi: website. 12.03.2023. URL: <https://greggazzopardi.com/animation-reference-the-essentials-of-using-video-reference-for-animation/> (accessed: 05.10.2024).

Под референсами в анимации чаще всего подразумевают любой визуальный материал. Но данное определение не является исчерпывающим. В качестве референсов могут использоваться отдельные литературные фрагменты, стихотворные строки, меткие афоризмы, музыкальные произведения или мелодии, задающие тон всему художественному решению. Например, когда Ю. Норштейн снимал свой фильм «Цапля и журавль» и обсуждал с Фр. Ярбусовой, художником фильма, его колористическое решение, он охарактеризовал его, используя метафорические ощущения, навеянные литературными строками. Как говорил режиссёр, колорит фильма должен быть пронизан пушкинским светом «Печаль моя светла...» и гоголевской горечью «Скучно жить на этом свете господ...».

Важность референсов, или для чего они нужны. Работа над созданием базы референсов является важнейшим этапом в разработке художественного решения и одним из первых шагов подготовительного периода при производстве любой экранной продукции.

На разных этапах работы над фильмом референсы, собранные художником-постановщиком, выполняют различные задачи.

В первую очередь референсы стимулируют творческий поиск художника. Опираясь на них, ему легче разрабатывать стилистику изобразительного решения, придумывать и проработать персонаж, его движения, жесты, мимику, находить характерные для повествования игровые и образные детали, создать запоминающиеся локации, представить цветовую партитуру фильма. Художник подбирает референсы под каждую конкретную задачу, для каждого персонажа, для каждой локации, в которой происходит действие, для разработки костюмов, игрового и статического реквизита. Обращаясь к референсам, он находит те значимые детали, которые вносят в решение убедительность, делают его интересным и запоминающимся. Например, внимательное отношение к деталям и их доскональная проработка является одним из творческих кредо для художников диснеевской студии. Это стало отличительной особенностью художественного стиля

студии Ghibli и Х. Миядзаки. Детали в его картинах играют решающую роль, благодаря им фантастические миры его лент воспринимаются реальными и порой даже более реальными, чем сама реальность. *«Аниме может изображать вымышленные миры, но я, тем не менее, считаю, что в своей основе оно должно иметь определённый реализм. Даже если изображённый мир – ложь, уловка состоит в том, чтобы сделать его настолько реальным, насколько это возможно»* – говорит режиссёр [9].

Во-вторых, референсы являются вдохновляющим фактором не только для художника, но и для всей творческой группы. Они дают режиссёру и продюсеру представление о том, как может быть визуализирован сценарий фильма, в какой стилистике фильм может развиваться. В анимационной индустрии художники-постановщики используют референсы и силу своего воображения, чтобы предлагать идеи для художников по локациям, по персонажам и реквизиту.

В-третьих, референсы необходимы для рабочих питчингов, давая представление о ситуации на рынке анимационной продукции, демонстрируя актуальные на данном этапе тренды. Анализ группы референсов, отражающих пласт потенциальной конкурентной продукции, помогает понять её слабые и сильные стороны.

В-четвёртых, анализируя референсы, собранные художником и организованные в мудборд, продюсер и режиссёр могут сформировать представление об объёме предстоящих работ и оценить предварительную стоимость проекта.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Материалом исследования стала практика отечественных и зарубежных художников анимации. При проведении исследования использовались междисциплинарные подходы, а также сравнительный и классификационный методы. На основе сопоставительного анализа практического опыта художников отечественных и зарубежных студий раскрываются разные аспекты работы с референсами.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Виды и типы референсов. В современном кинопроизводстве уже стало аксиомой мнение, что невозможно создать оригинальное и профессиональное художественное решение без того, чтобы не иметь базы референсов по проекту. Игнорируя этап поиска, сбора и работы с референсами, художник вынужден проходить путь разработки художественного решения самостоятельно, опираясь только на собственные силы, свою насмотренность и опыт, а значит, это может требовать гораздо больше усилий и времени. При этом стоит понимать, что художник может не обладать достаточным опытом для решения целого комплекса проблем художественного характера. Поэтому сбор и работа с референсами составляют важную часть творческого процесса в работе над фильмом.

Приступая к работе над проектом, художнику следует собрать необходимую вспомогательную информацию и умело использовать её в своей дальнейшей работе. Общая эрудиция помогает дифференцировать информационные потоки, разделяя поступающий материал в соответствии с поставленными задачами.

Вне зависимости от поставленных задач, референсы по качеству материала можно разделить на две основных группы: *статичные* и *динамические* изображения.

Группу *статичных референсов* составляют любые изображения: картины и скетчи художников, плакаты, афиши, собственные наброски, зарисовки, этюды, фотографии, кадры из фильмов, рекламы и компьютерных игр.

Группа *динамических референсов* представляется видеоматериалами. Это могут быть фрагменты из научно-популярных и игровых фильмов, ролики с видеохостингов, любительские видеозаписи, специально снятые сценки с приглашёнными актёрами или видеоматериал со своим участием. Чаще всего к динамическим референсам обращаются, когда работают над анимацией персонажей, над разработкой их характера, мимики и артикуляции. Обращение к видеореференсам может гарантировать, что анимация будет

выглядеть достоверной и максимально убедительно передавать суть действия.

Видеореференсы помогают аниматорам лучше раскрыть сюжетное действие, найти нюансы за счёт изучения той или иной эмоции или движения на различных видеоматериалах. Например, если в какой-то сцене персонаж грустит, то, изучая видеореференсы, связанные с грустью, аниматор может использовать полученные знания для создания своей анимации, добиваясь максимальной выразительности движения.

Без видеореференсов не обойтись, когда необходимо санимировать танцы или сцены драк. В сюжетах «Лео и Тиг. Волшебные песни» (2016 – по наст. вр.) все танцевальные сцены сделаны по видеореференсам, найденным на видеохостингах. Их подбором занимался постановщик Н. Козлов, о чём он подробно рассказал в одном из интервью³.

Но только этим использование динамических референсов в анимации не исчерпывается.

Динамические референсы играют важную роль при погружении в материал, изучении исторического контекста, культуры, природы того периода или места, в котором будут развиваться события фильма. Например, при работе над фильмом «В поисках Немо» (2003) аниматоры студии Pixar подробнейшим образом изучали всё, что им предстояло изобразить. Эндрю Стэнтон, один из создателей фильма, ещё на этапе написания сценария досконально изучал поведение тропических рыб. Художники и аниматоры до начала работы не только просматривали документальные фильмы о мире Большого Барьерного кораллового рифа Австралии, изучали подводные съёмки, слушали лекции ихтиологов, посещали океанариумы, выставки рыб и медуз, но и научились погружаться с аквалангом. Во время погружений они собственными глазами увидели подводную красоту Большого Барьерного рифа и производили собственноручно видеосъёмки, того, что их впечатлило. Этот материал помог им в рабо-

³ «Маяки» для аниматора или работа с референсами // Анимационная студия «Паровоз». 19.11.2021. URL: <https://blog.parovoz.tv/mayaki-dlya-animatora-ili-rabota-s-referensami/> (дата обращения: 05.01.2024).

те над фильмом, но его было недостаточно, и впоследствии на студии был установлен огромный аквариум, позволяющий им внимательно наблюдать за его обитателями. Разумеется, это не стало причиной того, что в фильме был точно воссоздан мир океана. Художники и аниматоры привнесли много своего, того что явно противоречит научным данным. Например, они наделили рыб мимикой и по-иному расположили их глаза, так, чтобы можно было выразительно сыграть сложные человеческие эмоции. Кстати, для этого они изучали съёмки с мимикой собак. Кроме того, они изменили их природные повадки: черепахи не мигрируют семьями, а рыбы-клоуны не заботятся о своём потомстве. Для того чтобы сделать Дори, забывчивую, но оптимистичную спутницу Марлина, более обаятельной, создатели наделили её веснушками.

Помимо вышеперечисленных примеров видеореференсы бывают обучающимися или справочными. Они помогают аниматорам и художникам создавать те или иные движения или мимику персонажей в различных программах, содержат всевозможные советы, позволяющие работать в них более эффективно.

Референсы бывают двух видов: **заимствованные** из разнообразных источников и **авторские**, то есть созданные самостоятельно художником или его группой под конкретный проект и для решения определённых задач.

Чаще всего художники предпочитают обращаться к разным ресурсам и каналам доставки визуальной информации и там искать материалы. Это могут быть книги и журналы по искусству, архитектуре, культуре, моде, фотоальбомы, различные сайты и видеосервисы.

Помимо этого, художники, работая над проектом, могут сами создавать визуальный материал, делая тематические зарисовки и наброски, обращаясь к натуре [10]. Если в фильме персонажи животные, то логично делать серии набросков, отправившись для этого в зоопарк или наблюдая за ними в живой природе. Подобная практика имеет место на многих студиях. Во время работы над

«Дамбо» (1941) У. Дисней специально водил своих аниматоров в зоопарк, а потом и вовсе привёл на студию слонёнка. Когда на диснеевской студии шла работа над фильмом «Бемби» (1942), аниматоры не только смотрели документальные фильмы, но и немало времени проводили в Лос-Анджелесском зоопарке. Для более эффективной работы художников У. Дисней организовал на студии небольшой зоопарк. Как вспоминают сотрудники студии, во время работы над фильмом по коридорам свободно разгуливали два оленя, вдоль стен висели и стояли клетки с теми животными и птицами, которые должны были превратиться в героев мультфильма. Художники постоянно делали наброски с реальных животных, наблюдая за их повадками и пластикой движения. И только после того, как художники могли свободно их рисовать с необходимой степенью реалистичности, они переходили к непосредственной работе над анимационными образами, добиваясь характерности и очеловечивания.

Во время работы над лентой «Король Лев» (1994) одними походами в зоопарк и просмотром фильмов о дикой природе Африки дело не обошлось. Художники студии за впечатлением ездили в Кению и там наблюдали за жизнью львов в Серенгети. Не обошлось и без того, что на студию приводили живых львов, и художники делали с них реалистичные наброски.

В книге «Королевы анимации Disney. Кто и как придумывал всем известных принцесс: от Белоснежки до Мулан» приведено немало примеров работы художников диснеевской студии на натуре. Такая работа была важной частью художественного процесса на любом проекте. Вот как описывает Н. Холт работу художников над сюжетом «Вальс цветов» в «Фантазии» (1940), снимаемой на музыку сюиты из балета «Щелкунчик»: «*Этель*⁴ и *Бьянка*⁵ часами сидели

⁴ Этель Кулсар (16 января 1908 г. – 12 октября 1994 г.) – одна из художниц и аниматоров диснеевской студии, работавших на «Фантазии» (1940).

⁵ Бьянка Маджолли (13 сентября 1900 г. – 6 сентября 1997 г.) – первая женщина-аниматор, принятая У. Диснеем. Она проработала на студии с 1934 по июль 1940 г.

где-нибудь на территории студии, зарисовывая, как сорняки прорастают через асфальт, стараясь передать на бумаге, как они колышутся от каждого дуновения ветра. Художники стремились сделать так, чтобы созданный ими экраный мир выглядел как можно более реально: они изучали снежные хлопья, которые кружит зимний ветер, опадающие осенью листья»⁶.

Стоит отметить, что не только художники и аниматоры диснеевской студии, работая над проектами, делали натурные зарисовки, изучали природу, животных и тот мир, который должен был возникнуть в кадре. Этим занимались все, даже сценаристы, художники по раскадровкам и спецэффектам.

С. Холланд⁷ была главным сценаристом эпизода «Вальс цветов», она стремилась превратить его в «изящную визуализацию искусства и природы», для этого она, по словам Н. Холт, «отвезла свою небольшую команду сценаристов и Германа Шулейса, специалиста по спецэффектам, в заповедник «Айдауайлд» в горах Сан-Джасинто, на востоке Лос-Анджелеса. Они провели там очень много времени, даже арендовали небольшую хижину и прозвали её своей «летней студией». Расположившись на склоне холма, художники наблюдали, как листья кружатся на ветру, на растениях начинают набухать почки, стручки с семенами взрываются, а миниатюрные грибочки кучкуются в сырой земле. Пока сценаристы орудовали карандашами, Герман Шулейс, используя весь свой арсенал самых разных камер, производил макросъёмку маков, чертополоха и сосновых иголок. Наблюдая за тем, как капли росы отражают солнечный свет, члены команды раздумывали над тем, как передать этот эффект в фильме»⁸.

Практика работы на натуре является одним из методов сбора нужного материала к фильму. Для разработки и прорисовки про-

странства художники могут использовать натурные зарисовки, пейзажные и интерьерные этюды.

Когда анимационный мир в общих чертах или непосредственно создаётся под впечатлением от реального места или воспроизводит это место, как было, например, в мультфильмах «Иллюзионист» (2010) (Эдинбург), «101 далматинец» (1961) (Лондон), «Ходячий замок» (2004) (Кольмар), «Принцесса и лягушка» (2009) (Новый Орлеан), «Ведьмина служба доставки» (1989) (Стокгольм), «Лука» (2021) (Генуэзское побережье и порт Россо), то исследовательские поездки в это место обычно совершаются ведущими членами съёмочной группы. Это даёт художникам возможность погрузиться в атмосферу места, изучая и фиксируя все аспекты, которые способствуют передаче ощущений реальности, для того чтобы создать в фильме мир, который был бы максимально правдоподобным. В случае с «Принцессой и Лягушкой» команда неоднократно посещала Новый Орлеан. Как отмечает Ян Гудинг, художник-постановщик фильма, «В Новом Орлеане... мы сделали тысячи фотографий мельчайших деталей, просто чтобы убедиться, что мы действительно правильно сделали все окна и все кронштейны, которые их держат, балконы и кирпичные узоры на тротуарах, папоротники, растущие из трещин. Мы пытаемся получить всё это, чтобы у вас возникло ощущение, что это место реально»⁹.

В своих последующих работах Ян Гудинг остался верен своему принципу и, уже приступая к новым проектам, он проводил тщательное исследование всего того, что ему предстояло воплотить на экране, досконально собирал материал и посещал места, вдохновляясь реальностью. Когда режиссёры «Моаны» Р. Клементс и Д. Маскер пригласили его взяться за реализацию этого проекта, он творчески подошёл к решению и снова, следуя диснеевской традиции, начал работу со сбора референсов. Однако, как он отметил в одном из интервью, свою работу он начал с того, что много времени провёл, собирая ре-

⁶ Холт Н. Королевы анимации Disney. Кто и как придумывал всем известных принцесс: от Белоснежки до Мулан. Москва: Бомбора, 2022. С. 68.

⁷ Сильвия Холланд (20 июля 1900 – 14 апреля 1974) – художник по концепт-артам и вторая женщина сценарист-раскадровщик на диснеевской студии.

⁸ Холт Н. Королевы анимации Disney. С. 74.

⁹ Kurtti J. The Art of Princess and the Frog. San Francisco: Chronicle Books, 2009. P. 15.

ференсы в Интернете, но это не дало искомого результата и только сбilo его с толку¹⁰. Для создания аутентичного мира ему пришлось не только беседовать с экспертами из разных областей, но и отправиться в экспедицию в южную часть Тихого океана.

К подобной практике при работе над проектами прибегают не только аниматоры диснеевской студии, но и художники студии «Гибли». Работая над пейзажными локациями, они подробно изучают флору местности, делают десятки акварельных рисунков и графических зарисовок. Так К. Ога – художник, создающий завораживающие миры в фильмах Х. Миядзаки и И. Такахата, работая над северными пейзажами для фильма «Принцесса Мононоке», вынужден был отправиться в исследовательскую поездку в Сираками-Санчи, чтобы изобразить деревню Эмиси, где жил Аситака, даже несмотря на то, что художник сам вырос в этих местах и хорошо их знал. Он сделал множество снимков, натуральных зарисовок, этюдов и погрузился в местную атмосферу. О проделанной работе он говорит: *«Есть много фотографий буковых лесов, но я не знаю, какова форма их корней. Я не знаю, как растёт местная трава и как опавшие листья покрывают землю. В путешествии я увидел разницу между каждым буком и почувствовал воздух, я уловил много замечательных деталей, которые перенёс в свои фоны... Во время путешествия я наблюдал, как ростки пробиваются сквозь подтаявший снег, и использовал эти образы для фона»*¹¹. По мнению И. Такахата и С. Кобаяси¹², невероятная достоверность и изящность проработки деталей фонов, сделанных К. Ога, и секрет его мастерства заклю-

чаются в том, что он не только пользуется интуицией и наблюдательностью, но и постоянно рисовал наброски, сделав их частью своей жизни.

Для сбора материала к проектам можно посетить музеи и там, изучая экспонаты, делать необходимые зарисовки утвари, деталей интерьеров, костюмов, всевозможных механизмов, карет, кораблей и иных транспортных средств.

Важным вспомогательным инструментом являются видеореференсы. На различных сайтах есть немало роликов, которые могут быть использованы в работе аниматоров. Но обращения к ним не всегда бывает достаточно для полноценной разработки сцены. Найденные в Интернете ролики редко оказываются именно тем, что нужно, и часто не соответствуют конкретным задачам. Прежде чем приступить к оживлению персонажа, аниматоры проигрывают сцену. Недаром в эпоху рисованной анимации аниматоров называли рисующими актёрами. В своей практике они постоянно используют зеркало, но этого было недостаточно. Если была возможность, аниматоры сами проигрывали анимируемую сцену и снимали её на киноплёнку, в особых случаях для этого приглашали профессиональных актёров. Подобная практика была широко распространена на диснеевской студии [11]. К данной практике прибегали и отечественные аниматоры [12]. Тотальное применение исходного видеоматериала для создания анимационного движения стало основой для появления ротоскопной технологии. Аниматоры достаточно быстро осознали как плюсы, так и минусы данного метода. Он был малоэффективен для анимирования антропоморфных животных или предметов, а также стилизованных персонажей.

Несмотря на то, что у ротоскопинга были свои минусы, аниматоры продолжали обращаться к референсным видео.

С распространением видеотехнологий создание референсного видео для конкретной сцены стало довольно популярным методом работы над анимацией. Запись собственного видеореференса – отличный способ убедиться, что для работы у аниматора есть

¹⁰ Celestino M. “Moana” art director Ian Gooding on designing the lush Pacific Island environments for Disney’s new film // ITM: website. 22.11.2016. URL: <https://insidethemagic.net/2016/11/interview-moana-art-director-ian-gooding-on-designing-the-lush-pacific-island-environments-for-disneys-new-film/> (accessed: 07.10.2024).

¹¹ Хлебко Ю. Кадзуо Ога: мастер, создавший лес Тоторо и луга в «Ходячем замке» // Smirnov School: школа компьютерной графики. 01.03.2022. URL: <https://render.ru/ru/SmirnovSchool/post/22396> (дата обращения: 05.10.2024).

¹² Ситиро Кобаяси (30 августа 1932 г. – 25 августа 2022 г.) – художник, учитель Кадзуо Ога, с 1964 г. работал на студии Тоеи.

именно тот материал, который ему необходим для создания выразительной и естественной анимации. Обычно это делается с помощью цифровой видеокамеры или фотоаппарата с возможностью записи видео со скоростью 30 кадров в секунду. Но в особых случаях для более детального анализа движения можно снимать видео в диапазоне 210–420 кадров в секунду. Видео лучше всего снимать на хромакее, чтобы посторонние детали в кадре не мешали анализу движения.

Создание собственного подготовительного видеоматериала для сцены позволяет аниматорам выбирать из него нюансы и детали своих движений и применять их к персонажам, которых он анимирует. Собственно, созданное видео с игрой позволяет создать движение, которое будет более точно отвечать драматургическим задачам и иметь большую убедительность в отличие от того, если бы аниматор просто просмотрел чужое видео и постарался бы догадаться о нюансах движения. Кроме того, создание собственного референсного видео позволяет проиграть несколько вариантов искомого движения для одной и той же сцены и выбрать из каждого ролика то, что наиболее соответствует поставленной задаче.

В связи с вышеизложенным следует отметить ещё один важный момент: если вы анимируете женский персонаж, по возможности следует использовать референс с женским видео. Несмотря на то, что общие составляющие бега или походки будут одинаковыми как для мужчин, так и для женщин, существуют большие различия в характере движений зависимости от пола. Итоговые результаты будут лучше, если исходные кадры, используемые для анимации, будут соответствовать полу персонажа, которого необходимо создать.

Работая над изобразительным решением фильма, художник-постановщик решает различные задачи. Для каждой из них могут быть подобраны свои референсы.

Стилистические референсы представляют примеры художественной стилизации. Эти материалы могут демонстрировать не только примеры удачных стилизаций, уже используемых в анимационных фильмах, иллюстрациях или дизайнерских решениях, но

и содержать изображения, которые могут стимулировать творческий потенциал художника при разработке оригинального стилистического решения. Например, для Ю. Норштейна и Фр. Ярбусовой при разработке изобразительного решения фильма «Цапля и Журавль» (1974) одним из референсных материалов стала японская живопись и в частности гравюры К. Хokusая, а образное решение фильма «Лиса и Заяц» было найдено благодаря обращению к росписям на прялках и к городецкой живописи. Приступая к работе над фильмом, режиссёр вместе с художником пересмотрели в Историческом музее сотни прялок. Погружение в образный мир городецкой росписи стало отправной точкой не только для стилистического решения, но и для гармонического решения живописного пространства, выстраивания архитектуры всего фильма. Одно из изображений кота на сиденье расписного стульчика, опубликованное в книге о городецкой живописи, послужило основой для разработки образа Зайки – главного персонажа фильма. *«Важный такой кот, полный достоинства. Он неотрывно огромными глазами следит за тобой с сиденья стула, на котором был нарисован... Я показал Франческе: «Вот глаза нашего Зайчика». Прошу не думать, что мы механически перенесли народную живопись в наш фильм. Увидев изображение кота, я мысленно пробежал весь фильм и понял, что взгляд этих неизбежных глаз может прошивать фильм от края до края... Прялочная живопись в качестве монтажного соединения и взгляд Зайчика с экрана стали связующим веществом фильма»*¹³.

Технологические референсы представляют собой примеры использования той или иной анимационной технологии, возможности применения спецэффектов для достижения определённых целей.

Кинетические и эмоциональные референсы – это референсы движений, жестов, мимики. Их использование помогает проанализировать механику движения, вычленив из движения наиболее выразительные мо-

¹³ Норштейн Ю. Снег на траве. Кн. 1. С. 97.

менты, проанализировать их и уже на основе полученных знаний создать собственное драматургическое решение, найти более выразительную точку для демонстрации изображаемого движения, предложить более интересный ракурс действия. Подготавливая кинетические референсы, многие ведущие аниматоры советуют не столько пользоваться чужим материалом, роликами, найденными в Интернете, сколько самим создавать такие видео, снимая себя или приглашая актёров для разыгрывания сцены и демонстрации движения.

Цветовые референсы представляют подборку визуальных материалов, выполненных в определённой колористике. Подборка цветовых референсов может отражать как общую колористическую гамму всего проекта, его атмосферу, настроение, так и соответствовать его отдельным сценам.

Так Ю. Норштейн, задумывая снять фильм по сказке Б. Шергина «Золочёные лбы», размышляя над текстом, уже на этом этапе представлял себе общую цветовую гамму будущего фильма. Как пишет режиссёр «...сказка «Золочёные лбы» привела меня в восторженное безумство. Там всё свежее – и текст, и словарь. Я ходил и разговаривал репликами из этой сказки. И всерьёз думал о фильме, об изображении, которое, казалось бы, и не проявляется текстом. Почему-то оно виделось мне тёмно-коричневым, каким-то густым, с тонкими разработками. Как дерево, потемневшее от времени»¹⁴.

Подборка цветовых референсов может стать основой для цветовой драматургии фильма. Размышляя о цвете в фильме, Ю. Норштейн писал: «Цветовая гамма должна ощущаться... внутренне и соответствовать ритму фильма и развитию действия. Значение цветовой символики даёт дополнительную уверенность в правильном выборе колорита»¹⁵.

В некоторых случаях цветовые референсы даже могут быть основой для разработки цветового решения каждого из персонажей или помогать представить эмоционально-психологический портрет героев, их цветовую ауру.

Предметные референсы – это визуальный материал, собираемый для решения конкретной задачи. Он может выполнять информационно-реферативную функцию, но также служить основой для дальнейшей разработки художественного образа и его деталей. Предметные референсы помогают художнику выстраивать композицию кадра или сцены, наполнять их характерными, узнаваемыми деталями. Например, в фильме есть карета, и художнику необходимо её нарисовать. Для этого он может собрать различные изображения карет и уже на их основе разработать собственное изображение, которое будет соответствовать определённой эпохе и стране. Это решение может быть компилятивным, но если перед ним стоит задача нарисовать не просто карету, а карету, принадлежащую конкретному историческому лицу, или почтовую карету, то создание такого образа требует знание материальной культуры. В этом случае художник проводит доскональное исследование и ищет конкретный исторический изобразительный материал, посещает музеи и архивы, изучает соответствующие исторические труды с целью найти точное описание искомого объекта, его изображение, а по возможности даже чертежи. Однако, если он не связан историческими рамками и какой-то конкретикой, то, используя изображения и фотографии реальных карет и иных средств передвижения, он может придумать карету самого невероятного дизайна.

Предметные референсы подбираются для всех элементов сцены. В первую очередь для разработки персонажа. В анимации весь фильм держится на точно найденных образах героев, их запоминающимся силуэте, выразительных деталях, проработанном характере. Эту группу вспомогательных материалов составляют так называемые *персонажные референсы*. Их могут составлять материалы, способные помочь в разработке внешнего образа персонажа, его костюма, причёски, игровых атрибутов. Разрабатывая персонаж, художник может ориентироваться на реальные или исторические личности, актёров, звёзд шоу-бизнеса и политики. Для этого в подборку персонажных референсов он мо-

¹⁴ Норштейн Ю. Снег на траве. Кн. 1. С. 91.

¹⁵ Там же. С. 103.

жет включить кадры из фильмов, портретные рисунки и фотографии, сделанные им собственноручно или найденные в сторонних источниках. Говоря о разработке персонажа, можно сказать словами А. Ахматовой *«Когда б вы знали, из какого сора // Растут стихи, не ведая стыда...»* Ю. Норштейн, разрабатывая образ Акакия Акакиевича, везде искал характеризующие его детали, жесты, мимику. В своих поисках он обращался и к реальности, наблюдая за пассажирами метро и делая фотографии Б.И. Жуковского¹⁶, к портретам П. Капицы, М. Сарьяна, Г. Рождественского, к фотографиям младенцев, плачущих лиц, лиц пожилых женщин и узников концлагерей, а также к живописным произведениям, к работам Ф. Гойи, Рембрандта, малых голландцев, портрету А.С. Пушкина кисти И. Ленёва. Размышляя о персонаже, он пишет: *«О нём ничего не скажешь, он бесцветный, его ничего не привлекает в жизни, кроме писания букв... Нами сделано, наверное, не меньше двухсот набросков этого персонажа. Мучение было невероятное. Трудно нарисовать ничто...»*¹⁷. И далее *«Было просто невозможно найти облик Акакия Акакиевича – всё было не так. Трудность состояла в том, что его внешность должна была быть текучей, меняющейся... Он не мужчина, не женщина, не человек, обладающий определённой внешностью, у него нет выразительных черт лица»*. Обращение к фотографиям реальных людей давало образу Акакия Акакиевича достоверность, благодаря этому в нём *«происходило соединение документального факта и вымысла. Вымысел устремлялся к документальности. Документальность окружена вымыслом»*¹⁸.

Важной частью при создании базы персонажных референсов являются наброски с натуры. А. Петров главного героя для фильма «Старик и море» (1999) увидел в отце своей супруги. Готовясь к съёмкам фильма, он сделал с него сотни набросков и фотографий, заставляя разыгрывать различные сюжетные

ситуации. Эти натурные материалы послужили отправной точкой для дальнейшей разработки персонажа.

Помимо персонажных референсов, большое внимание художник уделяет подборке *референсов для локаций*. Этой частью работы на крупных проектах может заниматься художник по фонам. Создание сложного, убедительного мира в фильмах может превратиться в целое исследование и потребовать даже отдельной экспедиции. Так, при работе над фильмом «Книга Джунглей» (2016) творческая группа вместе с целым штатом художников и супервайзеров в течение трёх месяцев путешествовала по Индии, изучая архитектуру, а также флору и фауну бенгальских джунглей. Около тысячи отдалённых мест джунглей в Индии были сфотографированы, эти исходные референсы использовались для создания цифровых лесов в фильме.

Поездки для сборов референсов к локациям становятся обязательной частью работы над проектом, и это необязательно путешествие в конкретную местность. Для создания локаций к вымышленным пространствам художники могут вдохновляться видами самых разных мест реального мира. Причём, как отмечают многие художники, полагаться только на чужие референсы при создании качественного продукта невозможно. Необходимо иметь собственные живые представления. Т. Франсуа, вице-президент Ubisoft, говоря о важности личных впечатлений, сборе собственных референсов для разработки локаций в компьютерных играх, отмечает, что *«если ты опираешься только на произведения других людей, твоя игра превращается в блёклое отражение исследований, которые провели за тебя они. В таких условиях невозможно вносить инновации, искать свой взгляд на мир и создавать что-то оригинальное»*¹⁹. Поэтому собственноручно собранные и сделанные фотографии, видеоролики, зарисовки, наброски, заметки в блокноте могут быть гораздо более значимыми и

¹⁶ Борис Иванович Жуковский – отец Александра Жуковского, оператора, работавшего с Ю. Норштейном, в том числе и над фильмом «Шинель».

¹⁷ Норштейн Ю. Снег на траве. Кн. 2. С. 65.

¹⁸ Там же. С. 137.

¹⁹ Леонов А. Как добывают референсы: путешествия, суды, «шпионаж» // DTF: сайт. 29.01.2020. URL: <https://dtf.ru/gamesdev/98238-kak-dobyvayut-referensy-puteshestviya-sudy-shpionazh> (дата обращения: 07.01.2024).

информативными, чем то, что будет собрано за месяцы поиска материалов на страницах Интернета.

Ассоциативные или вдохновляющие референсы представляют любые изображения, которые напрямую не относятся к материальному миру проекта, к персонажам и среде, но они содержат в себе образно-эмоциональные представления, передают какое-то настроение, ощущение, которое художник хочет передать в фильме. Ассоциативные референсы – это то, что может абсолютно не иметь отношения к реальности, но то, что рождает образные ассоциации, что служит вдохновляющим началом. Ассоциативные референсы могут быть предвестниками ещё не сформированных идей, начальными штрихами, пятнами, образами будущего решения. Они формируют путь к тому, что неясно, что только является в ощущениях. Пусть это кажется парадоксальным, но через них начинается понимание того большего, что не заключено в словах сценария, что существует между строк, только лишь в ощущениях. В конкретные изображения они могут и не перерасти, но через них фиксируется эмоциональные ощущения, состояние, настроение, они могут стать камертоном ко всей работе или прологом к предстоящей работе.

Ю. Норштейн, вспоминая работу над мультфильмом «Цапля и Журавль», никак не мог решить, как должно было выглядеть пространство мультфильма, где должны были жить его герои. С самого начала было понятно, что это должно было быть пространство болота, но дальше у режиссёра возникала проблема. Неожиданно ему в руки попала книга А. Бонара «Греческая цивилизация» и там были фотографии птиц и развалин древнего города Персеполя. Эти фотографии не имели прямого отношения к фильму, но в представлении режиссёра они соединились в единый образ, который стал ключом к решению пространства. Как вспоминает Ю. Норштейн, у него *«мгновенно возникло решение фильма: птицы будут жить среди развалин старинной усадьбы»*²⁰. Впоследствии фотография развалин Персеполя дала толчок сбо-

ру материала – предметные референсы – для разработки конкретного пространства. *«Мы с Франческой перелопатили множество изображений «руинного стиля», после чего были сделаны эскизы»*²¹.

Объединённые в группу ассоциативные референсы могут использоваться для создания мудборда (moodboard), демонстрирующего предполагаемое цветовое и стилистическое решение, атмосферу проекта. По сути мудборд – это ассоциативный ряд из визуальных образов, «резонирующих» с темой фильма.

Как формировать базы референсов и где их искать. При поиске референсов используйте различные информационные каналы и ресурсы.

Создание баз референсов прошло долгий путь со времён, когда собранные визуальные материалы прикреплялись в виде распечаток, зарисовок, вырезок, сканов на специальные доски или информационные панели, до создания статических презентаций в виде PDF-файлов. Сегодня, когда члены команды могут работать удалённо, распространённым становится создание онлайн-баз. Такие референсные подборки могут включать видео, изображения, ссылки, стилистические примеры и колористические выкладки, открывая целый новый мир творческих возможностей.

Благодаря Интернету многое можно найти на его страницах. Для поиска референсов созданы специальные сайты с визуальным контекстом наподобие Pinterest или Designspiration. На них можно искать аналоги к отобранным изображениям, создавать тематические доски с подборками визуальных материалов, переходить из поиска картинок на сайты, с которых они были взяты. Поиск на этих ресурсах ведётся по тэгам. Для поиска референсов можно обращаться к каталогам с портфолио или на сайты студий, а также на сайты с готовыми кейсами (Dribbble, Awwwards или Behance). Фотоматериалы можно искать на фотобанках, причём некоторые из них представляют материалы, которые можно использовать в дальнейшей ра-

²⁰ Норштейн Ю. Снег на траве. Кн. 1. С. 133.

²¹ Там же. С. 134.

боте, не нарушая авторских прав. Как правило, это сайты со стоковыми фотографиями. Среди популярных можно назвать Unsplash и Adobe Stock. Ресурс Bodies InMotion предлагает большую библиотеку фотографий природы в движении: балерины, акробаты и спортсмены. Есть раздел с разобранными по кадрам эмоциями, трёхмерными моделями, которые можно вращать в различных направлениях, примеры скетчей, сделанных на основе исходных фотографий. Все исходные движения и эмоции представлены в виде серий фотографий.

Для сбора визуального материала можно обратиться на сайты различных музеев, многие из них предлагают оцифрованные каталоги коллекций и базу изображений произведений искусства.

В поисках изобразительного материала могут быть использованы видеоролики с сайтов типа Vimeo, Reference! Reference!, а также видеоконтент (документальные и игровые фильмы, анимация), размещённый на различных видеохостингах. Не стоит забывать и о социальных сетях. В ТикТоке, ВКонтакте и других соцсетях имеется много изображений различного характера, которые можно включить в подборку.

Особенности работы с референсами. Умение собирать и работать с референсами – это отдельный этап подготовительного периода, раскрывающий уровень профессионализма художника. Зачастую те, кто только начинает свою профессиональную карьеру в анимации, не понимают задач, которые выполняют референсы, и не имеют навыков их сбора, систематизации и работы с ними. Сбор референсов может идти на чисто эмоциональном посыле. Художник будет бессистемно собирать то, что ему нравится, вне зависимости от целей и задач проекта, его сюжета и персонажей. В дальнейшем он, не обладая навыками анализа собранного материала, начинает копировать из него либо отдельные фрагменты, либо заимствует стилистические приёмы. Однако копирование референсов полезно в случае совершенствования технических приёмов, но не развития творческого мышления.

Неграмотный подход при работе с референсами приводит к ряду проблем.

Во-первых, это проблемы этического характера, когда художник, находясь под эмоциональным впечатлением от референсов, буквально повторяет исходное изображение, в лучшем случае внося в него незначительные изменения. Это может рассматриваться как частичный плагиат.

Во-вторых, заимствование стилистики или художественных приёмов из референсного материала без осмысления и переработки сопряжено с невольным повторением уже найденного художественного решения. Это ведёт к потере оригинальности, снижению художественного разнообразия, появлению штампов и, как итог, невозможности представить нечто оригинальное и самобытное. Впоследствии это будет формировать у зрителя ощущение вторичности представленного визуального решения, визуальные аллюзии, отсылающие к ранее снятым фильмам.

Не стоит механически копировать даже самые подходящие референсы. Необходимо уметь анализировать собранный визуальный материал, интерпретировать его, осмысливая и отбирая то, что подходит именно для разрабатываемого художественного решения фильма или проекта, что вписывается в общий замысел, что помогает решению образно-выразительных и драматургических задач.

При изучении видеореференсов для создания анимации важно обращать внимание на детали, благодаря которым движение выглядит естественным и выразительным. Важно точно видеть и уметь анализировать вес, силу, ускорение, отслеживать перемещение массы тела, жесты, движение глаз, тонкие нюансы мимики. Подмеченные нюансы могут быть впоследствии акцентированы и усилены, а их наличие придаст движению естественность и достоверность. В создании анимации внимание к точно найденным деталям имеет решающее значение.

При создании анимационного движения желательно пользоваться не одним видеореференсом, а постараться найти разные ролики на одно и то же движение. Хорошим материалом для анализа могут стать фрагменты из игровых лент, они дают представление о

различной манере актёрской игры, о разных способах создания драматургической культуры.

При просмотре видеореференсов аниматору необходимо делать заметки, отмечая для себя наиболее важные моменты, которые приоритетны для разыгрываемой сцены. Помимо заметок важно делать небольшие схематичные зарисовки, помогающие понять механику движения. Рисование во время анализа видеореференса помогает вычленить ключевые фазы движения и создать собственное представление о нём.

Однако, работая с видео, аниматор должен не оказаться под его влиянием и не стремиться его копировать. Это может привести к тому, что созданное путём слепого копирования движение будет слишком натуралистичным, невыразительным и скучным. Аниматор должен помнить об анимационной условности, выразительности силуэта и об основных принципах анимации, применять их к референсному материалу и включать творческое воображение.

Помимо видеореференсов при создании анимационного движения аниматоры в качестве вспомогательного материала могут использовать сцены из ранее снятых мультфильмов. Это особенно актуально, если аниматор работает над серийным проектом, возможно до него кто-то уже анимировал данный персонаж и создавал необходимое или похожее движение. Анализ таких сцен может стать незаменимым подспорьем для начинающего аниматора, помогая ему, с одной стороны, оставаться в рамках утверждённой пластики для данного персонажа, а также сэкономить время и силы при анимации новых сцен. С другой стороны, если, анализируя ранее снятые сцены, аниматор видит недочёты в характере движения персонажа, он может при необходимости улучшить анимацию, сделать движение более выразительным и правдоподобным.

Использование в качестве референсов сцен из ранее снятых мультфильмов при разработке собственного проекта может быть полезно. Такие сцены могут быть применяться как обучающий материал. Их анализ может помочь в понимании того, как анима-

тор выстраивает драматургию сцены, как разыгрывает ту или иную эмоцию или отыгрывает реакции, как входит и выходит из сцены. Однако работа с такими референсами сопряжена со своими сложностями. Во-первых, находясь под очарованием выбранного фрагмента и чужой стилистики, есть большая доля опасности повторить их, не внося изменения и не перерабатывая. Это приводит к формированию штампов и понижает качество создаваемого проекта. Во-вторых, анимационный референс движения – это результат чужой интерпретации реалистичного движения и применение определённой стилизации, коэффициента гипертрофии для достижения конкретного эффекта. Причём степень условности движения зависит от целого ряда факторов, начиная от темы и сюжета фильма, его жанра, стилистического решения и кончая форматом и возрастом аудитории, на которую он рассчитан.

Анимационные референсы можно использовать для анализа принципов стилизации, выявления того, как работают при создании движения правила анимации, для вдохновения, но они непригодны для анализа природы движения, его реалистической физики и механики, которую следует изучать только на фотографическом видеоматериале.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Художники, работающие в кино, всегда пользовались вспомогательными материалами. Это в большей степени касалось художников игрового кино, но и аниматоры прибегали к их использованию. Хотя очень долго считалось, что работа над фильмом начинается с поисков художественного образа и стилистических решений, с разработки персонажного ансамбля. Максимум, на что мог обращаться на начальном этапе своей работы художник-постановщик, так это образцы классического или декоративно-прикладного искусства. Доступность визуальной информации, возникающая в связи с распространением цифровых технологий и появление баз изображений в Интернете, многое изменили в работе художников и аниматоров. Перед художниками открылись

новые возможности, изменилась методика работы в подготовительном периоде, стало легче вести диалог между членами творческой группы в плане разработки художественной концепции экранного произведения, вырос уровень взаимопонимания между членами творческой группы и продюсерами. Но имеется и другая сторона этого процесса. Доступность визуальной информации и неумение с ней работать, анализировать материал, а порой и творческая пассивность приводят к появлению штампов, работе в

рамках утвердившихся трендов, ведёт к снижению количества оригинальных решений, а порой и к эстетической безвкусице, тиражированию безграмотных как с художественной, так и с технической стороны визуальных решений. Работа с визуальными референсами стала отдельным профессиональным навыком художников-постановщиков и аниматоров. Его формированию должно происходить на этапе профессиональной подготовки будущих специалистов в рамках учебных программ.

Список источников

1. Богачев Р.О. Будущее индустрии 2D-анимации // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. № 2-1 (89). С. 40-43. <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-2-1-40-43>, <https://elibrary.ru/tvxujg>
2. Хабибуллин И.М. О проблеме создания анимационных фильмов // Инновации. Наука. Образование. 2021. № 36. С. 997-1004. <https://elibrary.ru/jxkmng>
3. Воронова А.В. Мастерство художника-постановщика. Санкт-Петербург: Санкт-Петерб. гос. ин-т кино и телевидения, 2023. 80 с. <https://elibrary.ru/zqejjy>
4. Яровая Н.Ю. Анимация в цифровой среде // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 1 (59). С. 145-157. <https://elibrary.ru/enoiyb>
5. Румянцева А.Ю., Косинова М.И. Анализ российского анимационного рынка // Актуальные направления повышения доходности проектов креативных индустрий-2024: материалы Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Москва, 2024. С. 86-93. <https://elibrary.ru/boitia>
6. Корнацкий Н.Н. Студия «Дисней» в 1975 году: рассказывает Ф.С. Хитрук // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2023. № 1. С. 146-166. <https://doi.org/10.35852/2588-0144-2023-1-146-166>, <https://elibrary.ru/bocewf>
7. Новиков А.М. Методология художественной деятельности. Москва: Эгвес, 2008. 72 с. <https://elibrary.ru/pfintex>
8. Бортник Ю.Ф. Использование референсов в учебном рисунке: плюсы и минусы // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы 6 Междунар. науч.-практ. конф. Минск, 2022. С. 3-6. <https://elibrary.ru/cuwozc>
9. Wu C.-I. Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in Spirited Away, Howl's Moving Castle and Ponyo // Animation: An Interdisciplinary Journal. 2016. Vol. 11. Issue 2. P. 189-203. <https://doi.org/10.1177/1746847716643777>
10. Кирилова С.Н. Значение быстрого наброска и референса в практике художника анимации // АРТ-ВИЗУАЛИС. Теоретические докл. 4 Всерос. творческой конф. Омск: Ом. гос. техн. ун-т, 2016. С. 14-16. <https://elibrary.ru/wmyebl>
11. Бэррьер М. Уолт Дисней. Человек-студия. Москва: АСТ, 2020. 320 с.
12. Сивожелезова А.Н. Ротоскопия в анимации на примере работ Льва Атаманова // Аллея науки. 2020. Т. 2. № 12 (51). С. 262-267. <https://elibrary.ru/wsbbjo>

References

1. Bogachev R.O. The future of 2d animation industry. *Mezhdunarodnyi zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk = International Journal of Humanities and Natural Sciences*, 2024, no. 2-1 (89), pp. 40-43. (In Russ.) <https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-2-1-40-43>, <https://elibrary.ru/tvxujg>
2. Khabibullin I.M. On the problem of creating animated films. *Innovatsii. Nauka. Obrazovanie*, 2021, no. 36, pp. 997-1004. (In Russ.) <https://elibrary.ru/jxkmng>

3. Voronova A.V. *The Skill of a Production Designer*. St. Petersburg, St. Petersburg State University of Film and Television Publ., 2023, 80 p. (In Russ.) <https://elibrary.ru/zqejjy>
4. Yarovaya N.Yu. Animation in digital media. *Vestnik VGIK = Journal of Film Arts and Film Studies*, 2024, vol. 16, no. 1 (59), pp. 145-157. (In Russ.) <https://elibrary.ru/enoiby>
5. Rumyantseva A.Yu., Kosinova M.I. Analysis of the Russian animation market. *Materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii s mezhdunarodnym uchastiem «Aktual'nye napravleniya povysheniya dokhodnosti projektov kreativnykh industrii-2024» = Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation "Current Directions for Increasing the Profitability of Creative Industries Projects-2024"*. Moscow, 2024, pp. 86-93. (In Russ.) <https://elibrary.ru/boitia>
6. Kornatskii N.N. Disney studio in 1975: Fyodor Khitruk reports. *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka = Theatre. Fine Arts. Cinema. Music*, 2023, no. 1, pp. 146-166. (In Russ.) <https://doi.org/10.35852/2588-0144-2023-1-146-166>, <https://elibrary.ru/bocewf>
7. Novikov A.M. *Methodology of Artistic Activity*. Moscow, Egves Publ., 2008, 72 p. (In Russ.) <https://elibrary.ru/pfntex>
8. Bortnik Yu.F. Using of references in educational drawing: pros and cons. *Materialy VI Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii «Aktual'nye problemy dizaina i dizain-obrazovaniya» = Proceedings of the 6th International Scientific and Practical Conference "Current Issues of Design and Design Education"*. Minsk, 2022, pp. 3-6. (In Russ.) <https://elibrary.ru/cuwozc>
9. Wu C.-I. Hayao Miyazaki's Mythic Poetics: Experiencing the Narrative Persuasions in Spirited Away, Howl's Moving Castle and Ponyo. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 2016, vol. 11, issue 2, pp. 189-203. <https://doi.org/10.1177/1746847716643777>
10. Kirilova S.N. The Importance of Quick Sketch and Reference in the Practice of an Animation Artist. *Teoreticheskie doklady IV Vserossiiskoi tvorcheskoi konferentsii "ART-VIZUALIS" = Theoretical reports of the 4th All-Russian Creative Conference "ART-VISUALIS"*. Omsk, Omsk State Technical University Publ., 2016, pp. 14-16. (In Russ.) <https://elibrary.ru/wmyebl>
11. Barrier M. *The Animated Man. A Life of Walt Disney*. Moscow, AST Publ., 2020, 320 p. (In Russ.)
12. Sivozhelezova A.N. Rotoscopy in animation as exemplified by Lev Atamanov's works. *Alleya nauki = Alley of Science*, 2020, vol. 2, no. 12 (51), pp. 262-267. (In Russ.) <https://elibrary.ru/wsbbjo>

Информация об авторе

КРИВУЛЯ Наталья Геннадьевна, доктор искусствоведения, профессор, руководитель научного отдела Высшей школы (факультета) телевидения, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, г. Москва, Российская Федерация, <https://orcid.org/0000-0003-4580-1357>, Researcher ID: R-2816-2019, hstv-sn@bk.ru

Поступила в редакцию 31.10.2024
Поступила после рецензирования 29.11.2024
Принята к публикации 06.03.2025

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

Information about the author

Natalia G. Krivulya, Dr. Sci. (Art), Professor, Head of Scientific Department of the School of Television, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russian Federation, <https://orcid.org/0000-0003-4580-1357>, Researcher ID: R-2816-2019, hstv-sn@bk.ru

Received 31.10.2024
Revised 29.11.2024
Accepted 06.03.2025

The author has read and approved the final manuscript.