

УДК 791.228:004.928
ББК 85.377с51
DOI 10.25281/2072-3156-2019-16-4-374-385

Я.А. ПАРХОМЕНКО, А.Ю. ЛУГОВЦЕВ

РОЛЬ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА В ФОРМИРОВАНИИ ОБРАЗНОСТИ АНИМАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ. ОПЫТ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОГО АНАЛИЗА

Яна Александровна Пархоменко,

Академия медиаиндустрии,
кафедра экранных искусств,
профессор
Октябрьская ул., д. 105, корп. 2,
Москва, 127521, Россия

кандидат искусствоведения
ORCID 0000-0002-1916-3593; SPIN 9523-3880
E-mail: ivanna2001@yandex.ru

Анатолий Юрьевич Луговцев,

Академия медиаиндустрии,
кафедра экранных искусств,
аспирант
Октябрьская ул., д. 105, корп. 2,
Москва, 127521, Россия

ORCID 0000-0002-8571-5253; SPIN 1107-1864
E-mail: uldesign@mail.ru

Реферат. Проблематика данной статьи относится к области теоретического осмысления эмерджентного развития 3D-анимации в контексте современной экранной культуры, ее технологических, художественных, коммерческих особенностей. Предметом исследования является специфика проектирования анимационных объектов-персонажей и влияние аудиовизуального образа персонажа на эстетическую образность экранного произведения. В статье поставлена задача разграничения понятий «типаж», «визуальный образ», «аудиовизуальный образ», «художественный образ» и обоснование особенностей смысловых взаимосвязей между ними. Авторами аргументируется также принадлежность дизайна персонажа к полю объектного дизайна, выявляются основные фазы проектирования аудиовизуального образа объекта-персонажа и определяется его структурная роль в трансме-

дийных проектах. В процессе рассмотрения указанных аспектов привлекаются материалы из интервью и выступлений художников Александра Петрова, Михаила Тумеля, Максима Костенко. Посредством дедуктивного метода в статье выделяются составляющие художественного образа экранного произведения с точки зрения предметно-пространственного наполнения. В контексте решения определенных задач проводится сопоставительный анализ типажных ансамблей в различных техниках на примерах произведений отечественной и зарубежной мультипликации. Данный анализ позволяет выявить основные тенденции в формировании художественного пространства экранного произведения и рассмотреть коммерческие, технологические и эстетические аспекты разработки персонажей в современной трехмерной анимации.

Выводы данного исследования обеспечивают закрепление термина «объектный дизайн» в искусствоведческом поле и могут быть в дальнейшем использованы как в аналитической работе, так и в образовательном процессе по направлениям истории и теории искусства, медиатеории, режиссуры мультимедиа.

Ключевые слова: мультипликация, художественный образ, типаж, персонаж, дизайн, объектный дизайн, аудиовизуальный образ, 3D-анимация, компьютерная графика, искусствоведение.

Для цитирования: Пархоменко Я.А., Луговцев А.Ю. Роль объектного дизайна в формировании образности анимационного произведения. Опыт искусствоведческого анализа // Обсерватория культуры. 2019. Т. 16, № 4. С. 374–385. DOI: 10.25281/2072-3156-2019-16-4-374-385.

Стремительное развитие анимационных технологий, а также увеличение художественно-эстетического значения анимации в экранной культуре в целом наблюдаются в последние десятилетия. Эти процессы активно осмысляются профессионалами, работающими в различных техниках и направлениях. Например, лауреат премии «Оскар» российский художник

А.К. Петров в интервью 2000 г. говорил, «что скорее умрет или трансформируется кино, но анимация останется. Потому что она владеет слишком выразительными художественными средствами. Возможно, изменится инструментарий художника, технологические методы работы в анимации... главное — всегда останется у художника необходимость реализовывать свои фантазии посредством движущихся рисунков, живописи, каких-то необычных объектов» [1]. Сегодняшнее развитие анимации подтверждает слова мастера. Отрасль анимации — одна из наиболее динамичных и востребованных в медиаиндустрии, и теоретическое осмысление ряда аспектов этого вида экранного искусства представляется крайне актуальным. Одной из проблем современного кинопроцесса является смешение понятий, связанных с художественной разработкой мультимедийных элементов. Выступления известных художников-аниматоров на прошедшей в апреле 2017 г. в Москве конференции «Иллюстрация и анимация. Погружение в профессию» подтвердили необходимость исследования специфических взаимосвязей между понятиями «художественный образ», «аудиовизуальный образ», «типаж», «дизайн персонажа». Интегрируя в производственный процесс ряд художественно-эстетических новаций и актуальных технологий, современная анимация открывает немыслимые ранее возможности в разработке медиаконтента и побуждает к поиску новых художественных форм, образов и методов их воплощения.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗНОСТИ СОВРЕМЕННОГО АНИМАЦИОННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Художественный образ в самом широком значении может быть сформирован как отдельным автором, так и в результате коллективной работы над сложным, синтетическим по своей природе про-

изведением (фильм, мультфильм и т. д.). Искусствовед и кинокритик В.Н. Ждан подчеркивал: «художественный образ рождается из внутреннего единства форм обобщений», приводя авторитетное мнение С.М. Эйзенштейна о том, что мастерство режиссера состоит в умении «соркестровать, сбалансировать целое» [2, с. 162]. Искусствовед В.М. Монетов, развивая эту мысль, пишет: «Произведения искусства рассматриваются как способ сохранения и передачи художественных образов, которые при восприятии каждый раз заново оживают в памяти» [3, с. 10]. Значительную долю образности произведений экранного искусства привносит последовательная разработка отдельных аспектов художественного пространства, в данном случае экранного. В силу необходимости детальной проработки множества визуальных элементов в этот процесс нередко вовлекается большой коллектив художников. Аниматор-мультипликатор М.Б. Тумеля характеризует творческий процесс создания экранного произведения следующим образом: «На любом проекте, особенно большом, кто-то может разрабатывать дерево, кто-то персонаж, а кто-то лавочку. И на самом деле они все равно объединены волей художника-постановщика, который видит цельное: он в этом смысле больший демиург, чем каждый отдельно, кто создает. Он мерило вкуса, т. е. все могут нарисовать лишь бы что, а он видит и фильтрует все стекающиеся образы и следит за тем, чтобы они вписались в картину его мира»¹. На основе данной точки зрения можно утверждать, что художник-постановщик определяет художественный метод, предполагающий единство решения и поставленных конкретных творческих задач, а также несет ответственность за полноценное осуществление того или иного медиапроекта в художественных границах этого метода. В существенной степени это касается принципов разработки анимационных персонажей.

¹ Из выступления М.Б. Тумели на конференции «Иллюстрация и анимация. Погружение в профессию», прошедшей в Москве 22 апреля 2017 г. на базе Автономной некоммерческой организации высшего образования «Институт бизнеса и дизайна».

В анимации персонажи как фокусные динамические элементы являются основой формирования общего художественного образа экранного произведения. Персонажи игрового кино, телевидения и анимации представлены несколькими основными типами по способу их воплощения: люди-актеры, ростовые куклы-актеры, рисованные персонажи, кукольные, 3D-персонажи, анимационные персонажи в технике перекладки и т. д. Художественный образ персонажа аудиовизуального произведения — всегда результат нескольких факторов: авторской идеи, драматургии, актерской игры², концепций звукового и визуального образа и работы производственной группы по их воплощению. Однако окончательное раскрытие смысловых значений образа происходит в процессе зрительского восприятия, т. е. образ предстает как результат нелинейного взаимодействия конкретного художественного объекта и зрительского сознания.

У зрителя формируется художественный образ персонажа как следствие восприятия всей совокупности составляющих его элементов: облика, мимики, жестов, интонаций, кинематических особенностей движения, отражающих внутренние свойства героя, его характер, привычки, эмоции, мотивы, убеждения и т. д., проявляющиеся в драматургическом действии, обусловленном сценарием. Другими словами, формирование художественного образа персонажа — это процесс, развернутый во времени. Иногда полное раскрытие образа происходит на последних минутах экранного произведения, что связано с конкретными сюжетными деталями, меняющими суть предыдущих действий. Персонажи, личностные характеристики отражаются через кинематику и драматургию (жесты, походку, действия, поступки) в при-

² В анимации вымышленных персонажей актерская игра заключается не только в озвучивании: в рисованной мультипликации она проявляется через работу художников-аниматоров, которые нередко имитируют движения своих персонажей перед зеркалом, для того чтобы почувствовать и затем утрированно отразить в рисованном движении, в 3D-анимации пластика актера передается виртуальному персонажу с помощью технологии захвата движения (от англ. motion capture).

вязке к аудиовизуальному образу от морфологии и пропорций до костюма, осанки, тембра голоса и др. И хотя динамические, кинематические возможности в раскрытии образа персонажа отражают сущность анимации, становится очевидным влияние аудиовизуальных характеристик на формирование целостного художественного образа персонажа.

Как можно заключить, в контексте экранного произведения понятие «художественный образ» достаточно широкое и вбирает в себя большое количество аспектов драматургической работы наряду с художественно-пространственными свойствами и техническими возможностями реализации замысла. Аудиовизуальный образ — это материализация персонажа или любого другого объекта в виртуальном пространстве мультимедиа, т. е. результат наделения воображаемого объекта чувственно воспринимаемыми характеристиками. Аудиальное проявление включает характеристики объекта или явления, воспринимаемые через слуховые ощущения и звуковые эффекты (тембры голоса, характерные шумы материалов и др.). Визуальный образ выстраивается через изобразительные характеристики (особенно выраженные в связке с пластикой и мимикой). В профессиональной среде аниматоров-мультипликаторов базовая составляющая визуального образа персонажа называется типажом. «Типаж является внешней формой, как бы неодушевленным еще телом персонажа, в которое предстоит вдохнуть жизнь, привести в осмысленное, выразительное движение. <...> И если портрет в живописи, графике, скульптуре сам по себе является конечной целью художника, то портрет мультипликационного героя — типаж — это лишь начало, исходный момент... Конечная цель художника рисованного фильма — персонаж, полностью раскрывающийся в движении и слове», — пишет А.П. Сазонов [4, с. 3–4]. Данное определение типажа применимо ко всем направлениям экранных искусств. Типаж характеризуется узнаваемым постоянством визуальных черт и в статике, и в динамике, без учета пластической экспрессии. Он может быть передан в рисунке, воссоздан в объемной модели, зафиксирован на фотографии.

РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ПЕРСОНАЖА В ГРАНИЦАХ ОБЪЕКТНОГО ДИЗАЙНА

Ввиду разнообразия технологий создания экранных произведений важно подчеркнуть, что художественный метод визуального воплощения образов в экранных искусствах напрямую связан с выбором конкретной технологии. В связи с этим производство анимации (и кинофантастики) требует дизайн-разработки типажа с учетом ограничений избранной технологии. Эти ограничения в рамках художественного метода влияют на материал, стилистику визуального воплощения объекта, допустимую степень условности, живописно-графическую детализацию. Динамическая специфика экранного отображения обуславливает необходимость всесторонней визуальной разработки объекта-персонажа с учетом его двигательных свойств для обеспечения ресурсной базы объемного движущегося экранного образа. Художник Г.Г. Смолянов подчеркивал, что в чертежах персонажа погрешность даже в толщину линии может повлиять на дальнейшую работу [5]. Поскольку персонаж движется, а ракурс меняется, такая разработка необходима как для двухмерных технологий анимации, так и для объемных, как для новых вымышленных персонажей, так и для тех, которые уже являются носителями художественного образа невизуального типа (литературного, фольклорного) и визуального (живописного, графического, декоративно-прикладного). Дизайн визуального образа анимационного персонажа — это поэтапная художественно-пространственная разработка совокупности визуальных характеристик персонажа с учетом различных условий и технологических ограничений реализации замысла. Данная деятельность полностью находится в творческом поле объектного дизайна — особого типа проектирования, направленного на создание объектов, формирующих предметно-пространственную образность экранных произведений [6; 7].

Дизайн персонажей — многоаспектный процесс. Кроме создания всех проекций персонажа в чертежах или его полной объемной модели, дизайн направлен на выявление функционально-эстетических качеств персонажа. Анимационный персонаж может визуализировать образ человека с различной степенью условности, представлять различные типы вымышленных антропоморфных или зооморфных существ, а также создаваться путем экранного «одушевления» вещей и предметов. При этом функциональность деталей остается важной составляющей в создании персонажа. Поиск визуального образа и конструкции персонажа нередко происходит в процессе итеративного дизайна³, т. е. при постоянной проверке прототипа-типажа в действии с последующим внесением изменений. Режиссер Ф.С. Хитрук вспоминает о разработке с художниками-постановщиками Э.В. Назаровым и В.Н. Зуйковым образа Винни-Пуха (мультфильм «Винни-Пух», 1969): «Сперва попробовали порисовать Винни-Пуха. Просто: получается он или нет. Вот он сидит в кресле. Он не сразу у нас получился. То есть он получился, и даже очень интересно, может быть, даже интереснее, чем он сейчас в фильме. Но тот Винни-Пух, которого мы придумали, требовал работы необычайной сложности. Потому что в нем были такие нюансы, его надо было делать мелкими штришками и раскладывать это на десятки тысяч рисунков — это непосильный труд. Ну, кое-как мы нашли ему конструкцию» [8, с. 191]. Итоговый персонаж появился в результате большого количества доработок визуального образа и длительного поиска выразительных деталей в ходе совместной работы режиссера, художников-постановщиков и аниматоров-мультипликаторов. Стоит отметить, что кинематика своеобразной «неправильной» походки добавляет образу Винни-Пуха уникальности. Важность детальной проработки

³ Итеративный (итерационный) дизайн — вид дизайна, характеризующийся циклической сменой фаз проектирования, реализации и перепроектирования объекта с небольшими изменениями. Каждый раз реализованный объект становится прототипом следующего, усовершенствованного в каком-то одном или нескольких аспектах варианта.

и представление о создании персонажей с точки зрения дизайна подтверждается словами современного российского концепт-художника М.Н. Костенко, чей профессионализм востребован в различных зарубежных проектах, в том числе в фантастических фильмах студии Дж. Лукаса Industrial Light & Magic. В процессе разработки персонажей художник отмечает несколько важных моментов: «Создание персонажа — это ты не просто создаешь картинку, ты должен думать наперед, как это существо может двигаться, жить на экране, насколько оно громоздкое и т. д. Это не просто рисунок — ты продумываешь его со всех сторон. Например, у одного из моих персонажей, подготовленных для проекта «Фантастические твари» (2016), не вошедших в первую часть, была пятая нога. Так вот, ты должен понять, для чего она ему нужна, а не просто подрисовать. Она должна как-то действовать. Ты проектируешь это, т. е. по большей части ты дизайнер, поэтому да, я уверен, что это дизайн»⁴.

Часто примерами удачного дизайна являются персонажи, созданные по литературным прототипам, когда художник добавляет свое видение к уже заложенным писателем характеристикам объекта, определяющим его художественный образ. Так, множеству зрителей запомнились Мойдодыр и Карлсон, в облик которых изначально заложены функциональные элементы — пропеллер и умывальник. Пропеллер Карлсона и его способность летать значительно повлияли на общий художественный образ и изобразительную пластику героя, позволяя анимировать оригинальные жесты, движения и позы. Художник А.М. Савченко воплотил Карлсона в удивительно эмпатичном визуальном образе, запомнившимся многим зрителям, как и другие персонажи мультфильма. Свою роль сыграл и художественный метод, подчеркивающий стиль яркой книжной иллюстрации. В облике Мойдодыра (1939) соединился ансамбль приспособлений для мытья и чистки на основе прототипа — стандартного советского умывальника 1930-х годов. Функ-

⁴ Из выступления М.Н. Костенко на конференции «Иллюстрация и анимация. Погружение в профессию», прошедшей в Москве 22 апреля 2017 года.

ционально-эстетические особенности образа оказались очень удачными. В переснятом в 1954 г. мультфильме «Мойдодыр» А.М. Савченко умышленно оставил основной дизайн персонажа, добавив лишь незначительные усовершенствования.

Сегодня, как и раньше, персонажи нередко заимствуются из фольклорной культуры. М.Н. Костенко поделился особенностями своего рабочего процесса: «В “Фантастических тварях” персонажи не выдуманы, они взяты из фольклора разных народов, это собирательные образы по описаниям, доступным всем. В Интернете есть много описаний каждого монстра. Это не написано конкретно для фильма, т. е. описание уже есть, персонаж как бы существует где-то, и ты уже пытаешься сделать что-то эффектное, запоминающееся, которое может зацепить»⁵.

Важной частью объектного дизайна является звукошумовое сопровождение, формируемое в творческом поле саунд-дизайна. В мультфильме «Заколдованный мальчик» (1955) фигурируют эпизодические объекты-персонажи — сошедший в полнолуние с пьедестала памятник короля и ожившая рекламная скульптура. По сюжету действие этих персонажей происходит в темноте ночи и при лунном свете. Их облик решен в одинаковой цветовой гамме и контрастном стиле, что не дает ощущения материальности. А как пишет искусствовед и художник А.П. Сазонов, в рисованной мультипликации «при ограниченности средств и многочисленности рисунков достижение материальности персонажа, как она понимается в живописи, — вовсе невозможно» [4, с. 11]. Именно благодаря звуковой информации зритель получает представление о материальности объектов: шаги памятника сопровождаются металлическим лязгом, который придает походке бронзового гиганта особое величие и драматизм, а скульптура боцмана двигается с характерным для расколотого дерева скрипом. В аудиовизуальных образах этих объектов-персонажей звук играет доминирующую роль в эстетическом восприятии.

⁵ Из выступления М.Н. Костенко на конференции «Иллюстрация и анимация. Погружение в профессию», прошедшей в Москве 22 апреля 2017 года.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ОБРАЗНОСТИ ТИПАЖНЫХ АНСАМБЛЕЙ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ И ЗАРУБЕЖНОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Советский кинорежиссер, сценарист, театральный режиссер, педагог М.И. Ромм писал: «У режиссера должно быть ясное и точное понимание идейной концепции произведения, кинематографических действий, в которых выражена эта идейная концепция, деталей, поддерживающих и освещающих эти действия. Прежде всего нужно поэтому отдать себе отчет в том, что и во имя чего я делаю, и отсюда — каким способом я буду это делать, ибо способ зависит от цели» [9, с. 57]. Несмотря на то что принципы создания анимационного персонажа подчиняются общим правилам, виртуозность советских художников-мультипликаторов и нежелание жертвовать художественной живостью в пользу простоты реализации проекта позволила визуализировать поэтизированные художественные образы, привлекая сложный и стилистически выверенный художественный метод. Например, в мультфильмах «Маугли. Ракша» (1967) и «Маугли» (1973) режиссера Р.В. Давыдова визуальные образы животных и самого Маугли созданы настолько художественно живо и гармонично, что разработку отдельных персонажей как обособленных объектов анализировать было бы неправильно. Хотя в экранном облике каждого животного присутствует четкая и сильная стилизация в контексте структурных принципов решения персонажа, уместнее рассмотреть типажный ансамбль в составе художественного метода разработки цельного многогранного образа джунглей.

Все персонажи постоянно находятся в гармоничном композиционном, стилистическом и цветовом сочетании с элементами джунглей, яркие цвета которых, словно взятые из картин П. Гогена, создают цельную и гармоничную среду для действия. Персонажи как часть это-

го красочного двухмерного пространства своим движением придают ему глубину и объем. Центральным персонажам присвоены разные основные цвета и отличительные признаки: Багира — черный обтекаемый силуэт с желтыми глазами, Балу — черный угловатый силуэт с синими глазами и белым нагрудным пятном, волки — серые с зелеными глазами и характерными стилизованными пятнами вокруг глаз, волчата — с круглыми черными глазами, дикие собаки — темно-коричневые с красными глазами, обезьяны — охристо-коричневые, Маугли — кирпично-оранжевого цвета. Шерхан имеет контрастный оранжево-белый силуэт и несколько ярко выраженных черных полос.

Единство изобразительного решения всего типажного ансамбля прочитывается в каждом отдельном персонаже при общей гармонии конструкции и пластики форм. В любой момент времени двухмерное изображение животных и человека не похоже на предыдущие, их динамика передана потрясающе жизненно и ярко. Движения, мимика и выразительная эмоциональность в первую очередь создают художественный образ героев. Отдельно стоит обратить внимание на разработку художественного образа стаи в этом выдающемся мультфильме. Волчья стая с иерархией и вожаком упорядочена художниками в геометрическом объеме. Бесформенная обезьянья стая демонстрирует внутреннюю хаотичную динамику, в которой, однако, проявляется коллективный разум. Непреклонная стая диких собак в массовых сценах превращена в цельный типаж, объединенный одним подвижным силуэтом, лавиной затопляющим пространство кадра. Похожим способом решен и образ удава, от орнаментальной окраски которого на извивающемся теле рябит в глазах. Он занимает собой большую часть экрана. Несомненно, именно благодаря художественному анимированию визуальных объектов фильма на высочайшем уровне художественный образ фильма «Маугли. Ракша» настолько выразителен, что впечатляет зрителей любого возраста. Для сравнения, в «Книге джунглей» (2016) режиссера Дж. Фавро, достигающей перцептивного реализма в мельчайших деталях, обезьянья стая создавалась в среде 3D-анимации с использованием алгоритмов crowd simulation (имита-

ция толпы) [10]. Это позволило художникам, подробно проработав несколько моделей обезьян, затем размножить их, придав нужные кинематические характеристики и направление движения уже в массовых эпизодах. Однако подчеркнутая реалистичность современного 3D-анимационного кино явно уступает советскому мультфильму в красочной поэтизации собирательного образа джунглей.

Разница в интерпретации литературного художественного образа у разных студий весьма велика. В «Книге джунглей» (1967) от студии У. Диснея мы видим похожие сюжетные эпизоды, также взятые из книги Р. Киплинга, однако движения персонажей решены менее пластично, отчего они выглядят более сказочными и примитивными, адаптированными для детей младшего возраста. Каждый персонаж существует в кадре обособленно, малозаметна связь с окружающей средой. По сравнению с советским мультфильмом практически отсутствуют обобщенные, собирательные образы, джунгли предстают просто фоновой картинкой, в то время как в отечественном мультфильме они являются выразительной частью развития действия, активным обобщающим элементом.

Похожее впечатление оставляет сравнительный анализ образов из «Приключений Винни-Пуха». В советском «Винни-Пухе» (1969) присутствует умильная стилизация, простое, с намеком на объемность и в то же время выразительное визуальное решение двухмерных рисованных персонажей, единая стилистика и гармоничное сочетание с элементами среды и фонов. При этом сами фоны выполнены в стиле детских рисунков. А в диснеевском варианте экранизации сказки А. Милна 1977 г. заметно тяготение к дискретности, подчеркнутой объемности персонажей. Образы находятся в некотором стилистическом контрасте со средой и фонами, решенными достаточно незатейливо. Визуально все персонажи, кроме Кристофера Робина, стилизованы под объемные мягкие игрушки.

Рисованные фильмы и сегодня могут выглядеть предпочтительнее стремящихся к реалистичности произведений современной 3D-анимации, в том числе с точки зрения более цельного поэтизированного художественного образа произведения. Авторы О.Г. Яцюк

и Ф.М. Михайлов считают: «Несмотря на мощный рывок технологий трехмерного моделирования и визуализации, в корпусе анимации пространственный натурализм отнюдь не доминирует над модернистским осмыслением плоскости экрана» [11]. Однако уже на примерах произведений конца 1970-х гг. становится заметным курс ведущих западных анимационных студий на имитацию объемности и реалистичности визуального образа каждого персонажа. Характерными чертами западных мультфильмов стало увлечение деталями в разработке объектов, стремление к объемности и обособление персонажей-«звезд». Это был путь, пройдя по которому воспитанники учрежденного У. Диснеем Калифорнийского института искусств Д. Лассетер, Б. Берд, П. Доктер, Э. Стэнтон и другие⁶ впоследствии преуспели в создании фильмов с помощью трехмерного виртуального пространства, требующего подробной всесторонней разработки основных визуальных элементов.

КОММЕРЧЕСКИЕ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗРАБОТКИ ПЕРСОНАЖЕЙ В СОВРЕМЕННОЙ 3D-АНИМАЦИИ

Действие, оживляющее объект и наделяющее его характером, душой — это фундаментальное свойство анимации. Есть анимационные художественные образы, которые формируются преимущественно кинематикой и звуком, а взятый для обозначения персонажа объект может быть любым подручным материалом или предметом (например, проволочный мультфильм Г.Я. Бардина «Выкрутасы» (1987) или веревочные персонажи в его же мультфильме «Брак» (1987). Признавая исключительный вклад такого рода произведений в искусство анимации и проявление

в них высшего мастерства художника-аниматора, необходимо отметить, что если персонаж содержит в себе недостаточно индивидуальных черт для ассоциативной привязки к художественному образу вне фильма, он менее пригоден к трансмедийному распространению, а поэтому и менее жизнеспособен в медиасфере. Как и ранее, на сегодняшний день коммерциализация экранной продукции требует оригинального дизайна персонажа, его исключительности и индивидуальности для сохранения образа персонажа в ассоциации с его историей в фильме и возможности ее продолжить. Это положение подтверждают примеры запоминающихся героев советских мультфильмов, ставших особо значимыми для разных поколений зрителей и продолжающих расширять географию своей популярности в мире (например, Чебурашка и Крокодил Гена).

В основном разработчики стараются создать в любой анимационной технике оригинальные и запоминающиеся визуальные образы фантастических персонажей и сказочных существ. Данная особенность перешла и в игровое кино, в котором традиционно ролевая история опосредованно ассоциировалась с конкретным актером, формируя его амплуа. Но на примере таких образов-героев, как Человек-паук, можно отследить тенденцию отстранения кинематографа от привязки к личностям актеров. Медиакомпаниям стало выгодно получить независимость от актера, привязав ассоциативность восприятия к искусственно разработанному образу-имиджу, который к тому же можно юридически оформить в качестве интеллектуальной собственности. Это один из факторов современного доминирования трансмедийных проектов на основе анимационных вымышленных персонажей. Между «живыми олицетворениями временного интереса публики, прежде всего молодежной, и искусственно созданным типом (Джеймс Бонд или Супермен комиксов)» советский теоретик дизайна В.Г. Глазычев подчеркивает основное различие: «искусственные типы обладают большим сроком жизни в роли звезд» [12, с. 116]. Западные студии и кинокомпании привлекают к работе множество независимых художников, получая от них ценный актив в виде оригинальных образов и идей. Концепт-художник

⁶ Ныне — ведущие деятели компании Pixar — американской киностудии, занимающейся компьютерной анимацией.

М.Н. Костенко в одном из комментариев о своей работе сообщил, что «зачастую художникам дается список персонажей в сопровождении краткого техзадания по каждому. Из этого списка художник выбирает на свой вкус наиболее интересные объекты»⁷. Тем самым, нанимая талантливых профессионалов, студии стараются поощрять творческий подход и индивидуальность.

Одним из сложных приемов создания художественной образности, достигаемых с помощью современных компьютерных технологий, является анимирование персонажа в виртуальном пространстве путем применения оцифрованных данных с нескольких систем захвата движения (motion capture), синтезируя работу нескольких актеров [13; 14]. В итоге объект дизайна — визуальный образ анимационного персонажа дополняется совокупной динамической образностью с использованием мимики одного актера, движений фигуры — другого, голоса — третьего. Сегодня данная технология применяется практически во всех направлениях экранного искусства, так или иначе задействующих виртуальные объекты-персонажи: кино, реклама, телепередачи, музыкальные клипы, видеоигры. Здесь видна отдаленная эволюционная связь с технологией фотоперекладки (или «эклера») ⁸, разработанной М. Флейшером в конце 1910-х годов [15, р. 108]. В Советском Союзе техника «эклер» активно использовалась в период 1930–1950-х годов. Перерисовка с отснятых кадров киноплёнки оказалась очень удобной, поэтому применялась в комплексе с другими техниками в качестве спецэффекта в разных видах экранной продукции, а также использовалась в более поздних произведениях, например в анимационных фильмах Ральфа Бакши конца 1970-х — начала 1980-х годов.

Для производства 3D-анимации очевидно, что объектный дизайн виртуальных персона-

жей, включающий разработку типажа и внутреннего «скелета» или каркаса персонажа, не только составляет основу визуальной образности, но и обеспечивает оптимальную обработку информации о движении для правильной автоматизированной анимации. В организации работы с виртуальным анимационным персонажем явно прослеживается преемственность от кукольной анимации. Хотя все операции, поддающиеся автоматизации, сегодня осуществляются с помощью компьютера, фундаментальные принципы проектирования персонажа остались неизменны.

Облегченное анимирование и внедрение персонажей в 3D-сцену с помощью технологий захвата движения и трекинга дает основания утверждать, что дизайн вымышленного персонажа (или образ виртуального дублера актера) остается ключевым элементом в современной 3D-анимации. Персонаж является главным трансмедийным объектом дизайна, а конвергентная анимация и видеоигры — наиболее перспективным коммерческим направлением в медиаиндустрии. В 3D-анимации стало возможно реализовывать сложнейшие сценарии и нереальные действия с вымышленными объектами с гораздо меньшими усилиями, чем в других техниках. Как отмечает эксперт по анимации, искусствовед Н.Г. Кривуля, персонажем в анимационном произведении может стать любой объект [16]. В виртуальном пространстве актуализировалась роль предметов, вещей: они могут и «играть» в виде персонажей, и составлять фоновую или активную среду, создавая экранное движение. «Вещи-предметы» и «вещи-персонажи» (например, персонажи «комод», «подсвечник» в фильме «Красавица и чудовище», 2017) в виртуальной среде приложений для 3D-анимации изначально находятся в одном пространстве с виртуальными антропоморфными объектами-персонажами, анимируются и визуализируются по тем же принципам, что облегчает работу современного художника-аниматора в цифровой среде. Специальные программные интерфейсы для моделирования, анимации и финальной визуализации графических секвенций позволяют снизить затраты и делают направления конвергентной 3D-анимации все более доступными даже в качестве стартапа для небольших студий. Например, россий-

⁷ Из выступления М.Н. Костенко на конференции «Иллюстрация и анимация. Погружение в профессию», прошедшей в Москве 22 апреля 2017 года.

⁸ Технология ротоскопии или фотоперекладки заключается в том, что контур отснятого актера кадр за кадром перерисовывается с киноплёнки на просвет. В СССР данная техника закрепилась под названием «эклер» по марке французского киноаппарата Eclair.

ской студии «Паровоз»⁹ всего за несколько лет существования удалось войти в список партнеров ведущей западной медиасети Netflix.

ВЫВОДЫ

Итак, объект-персонаж возглавляет ряд определяющих аудиовизуальных элементов современного медиаконтента. Объект-персонаж в первую очередь задействуется в трансмедийном расширении проектов. Использование преимуществ объектного дизайна вместе с применением технологий 3D-анимации может стать сегодня ключевым условием конкурентоспособности экранной продукции на мировом уровне, так как эти взаимосвязи одинаково успешно могут использоваться в линейном/нелинейном сценарии экранных произведений и в развивающейся отрасли интерактивных виртуальных приложений. Именно эти стратегии позволили успешным отечественным анимационным студиям создавать сериалы, интересные в том числе и для зарубежного зрителя.

Вымышленный персонаж экранного произведения чаще всего требует особой поэтапной разработки. Творческие задачи на каждом этапе проектирования и воплощения персонажа характеризуются специфическими условиями и ограничениями, оказывающими влияние на общий художественный образ экранного произведения. Рассмотрение этих аспектов в контексте различных анимационных технологий позволило установить, что разработку аудиовизуального экранного образа персонажа имеет смысл относить к объектному дизайну. Дизайн-процесс создания объектов-персонажей обусловлен функциями и эстетическими требованиями в рамках художественного метода, анимационной технологии, способами воплощения, характером сценария экранного произведения (линейным или нелинейным, как у компьютерной игры). В производстве современной конвергентной анимации объектный дизайн направлен на создание материально-го и/или виртуального объектного комплекса,

необходимого для возникновения иллюзии целостной «материализации» объектов в аудиовизуальном эстетическом поле, т. е. обеспечивающего возможность феноменологического восприятия динамического экранного образа.

В современном производственном цикле с применением компьютерной графики объект-персонаж, как и раньше, проходит традиционные этапы: концептуальную стадию работы над типажом в скульптурных или рисованных эскизах, поиск выразительных жестов и пластики, анимационную «обкатку» в составе типажного ансамбля, после чего передается в финальную разработку для виртуальной или реальной материализации. Главная составляющая дизайн-процесса, дизайн-концепция объекта-персонажа заключается в организации значимых визуальных элементов в единую образную структуру. Типаж — это статический образ, содержащий основные морфологические, пропорциональные и стилистические черты визуального образа персонажа. Применение к типажу пластики жеста и позы обуславливает уже создание выразительного визуального образа. Обогащенный звуковым расширением в определенных разыгрываемых микросценариях персонаж приобретает темпоральность и как аудиовизуальный элемент медиатекста может исследоваться с точки зрения художественно-эстетической образности. Объектный дизайн нередко применяется в разработке персонажа от момента создания концепта-идеи вплоть до ее окончательной реализации на экране. В составе сюжетной драматургии персонаж уже является частью целостного художественного стиля экранного произведения.

Объектный дизайн, включающий в свой цикл анимационные пробы и целенаправленное внесение в визуальный образ необходимых деталей, программирует палитру жестов персонажа, которые позволяют ему раскрыться в различных сюжетных ситуациях, обогащая художественную значимость и расширяя тем самым драматургию произведения.

Список источников

1. Лукиных Н.В. О канадском Оскаре, ярославских мечтах и столичном открытии Александра Петрова [Электронный ресурс] // СК-Новости : га-

⁹ Московская анимационная студия «Паровоз» была основана в 2014 году.

- зета. 2000. 14 июня. URL: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=189> (дата обращения: 13.01.2019).
2. *Ждан В.Н.* Введение в эстетику фильма. Москва : Искусство, 1972. 327 с.
3. *Монетов В.М.* Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.03 // Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова. Москва, 2005. 24 с.
4. *Сазонов А.П.* Персонаж рисованного фильма. Москва : Всесоюз. гос. ин-т кинематографии, 1959. 29 с.
5. *Смолянов Г.Г.* Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Москва : Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2005. 111 с.
6. *Луговцев А.Ю.* Понятие объектного дизайна в экранных искусствах // Культура и искусство. 2017. № 3. С. 1–16.
7. *Луговцев А.Ю.* Объектный дизайн и аспекты зрелищности экранного произведения // Театр. Живопись. Кино. Музыка. 2017. № 4. С. 133–152.
8. *Хитрук Ф.С.* Профессия — аниматор : в 2 т. Москва : Гаятри, 2007. Т. 1. 304 с.
9. *Ромм М.И.* Избранные произведения : в 3 т. Москва : Искусство, 1982. Т. 3. 574 с.
10. *Giardina C.* The Jungle Book: How Jon Favreau Juggled Walt Disney’s Legacy and Digital Effects That Go Beyond “Avatar” [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/features/jungle-book-how-jon-favreau-884229> (дата обращения 01.02.2019).
11. *Яцюк О.Г., Михайлов Ф.М.* Плоскость экрана и пространство за экраном: анимация между модернизмом и реализмом // Наука телевидения. 2017. № 13.4. С. 104–121.
12. *Глазычев В.Л.* О дизайне : Очерки по теории и практике дизайна на Западе. Москва : Искусство, 1970. 190 с.
13. *Menache A.* Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games. San Francisco : Morgan Kaufmann, 2000. 238 p.
14. *Запрудин А.Г., Щербинин М.Н.* Расчеловечивание персонажей кино. Смена позиции фигуры актера в современной индустрии развлечений // Вестник Челябинского государственного университета. Философия. Социология. Культурология. 2013. Вып. 31. С. 71–74.
15. *Telotte J.P.* Animating Space: from Mickey to Wall-e. Lexington, Kentucky, U.S. : University Press of Kentucky, 2010. 296 p.
16. *Кривуля Н.Г.* Анимационный персонаж: проблемы типологии // Arta. 2013. Т. 1, № 2 (XXII). С. 66–78.

The Role of Object Design in the Creation of Animation Imagery. Art Analysis Experience

Yana A. Parkhomenko^{a*},
Anatoly Yu. Lugovtsev^{b**}

Academy of Media Industry, 105, Building 2, Oktyabrskaya Str., Moscow, 127521, Russia

^a ORCID 0000-0002-1916-3593; SPIN 9523-3880

^b ORCID 0000-0002-8571-5253; SPIN 1107-1864

E-mail: * ivanna2001@yandex.ru,

** uldesign@mail.ru

Abstract. *The article’s problematics relate to the field of theoretical understanding of the emergent deve-*

lopment of 3D animation in modern culture, its technological, artistic, commercial features. The article focuses on specific features of character design and the influence of the character’s audiovisual image on the aesthetic imagery of the screen work. The study aims to distinguish the concepts of “character type”, “visual imagery”, “audiovisual imagery”, “artistic imagery” and to substantiate the semantic relationships between them. The authors uphold the belonging of character design to the field of object design, identify the main phases of designing the audiovisual imagery of the character object, and determine its structural role in transmedia projects. In the process of consideration of these aspects, the article involves materials from interviews and speeches by artists Alexander Petrov, Mikhail Tumelya, and Maxim Kostenko.

Via the deductive method, the article highlights the components of the screen artistic imagery in terms

of subject-spatial content. In the context of solving certain problems, a comparative analysis of character ensembles in various techniques is carried out using examples of national and foreign animation. This analysis reveals the main trends in the development of artistic space of the screen work. The article also covers commercial, technological and aesthetic aspects of character development in modern 3D animation. The conclusions of this study provide the consolidation of the term “object design” in the art field and can be further used both in analytical work and in the educational process in the areas of history and theory of art, media and multimedia directing theory and practice.

Key words: animation, artistic imagery, character type, character, design, object design, audiovisual representation, 3D animation, computer graphics, art studies.

Citation: Parkhomenko Ya.A., Lugovtsev A.Yu. The Role of Object Design in the Creation of Animation Imagery. Art Analysis Experience, *Observatory of Culture*, 2019, vol. 16, no. 4, pp. 374–385. DOI: 10.25281/2072-3156-2019-16-4-374-385.

References

1. Lukinykh N.V. About the Canadian Oscar, Yaroslavl Dreams and the Capital Discovery of Alexander Petrov, *SK-Novosti: gazeta* [SK-News: journal], 2000, June 14. Available at: <http://www animator.ru/articles/article.phtml?id=189> (accessed 13.01.2019) (in Russ.).
2. Zhdan V.N. *Vvedenie v estetiku fil'ma* [Introduction to Film Aesthetics]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1972, 327 p.
3. Monetov V.M. *Vyrazitel'nye vozmozhnosti komp'yuternykh tekhnologii v tvorchestve khudozhnika ekrannykh iskusstv* [Expressive Opportunities of Computer Technologies in Screen Artist's Work], cand art diss. abstr.: 17.00.03. Moscow, 2005, 24 p.
4. Sazonov A.P. *Personazh risovannogo fil'ma* [Animated Film Character]. Moscow, Vsesoyuznyi Gosudarstvennyi Institut Kinematografii Publ., 1959, 29 p.
5. Smolyanov G.G. *Anatomiya i sozдание obraza personazha v animatsionnom fil'me* [Anatomy and Creation of a Character Image in an Animated Film]. Moscow, Vserossiiskii Gosudarstvennyi Institut Kinematografii im. S.A. Gerasimova Publ., 2005, 111 p.
6. Lugovtsev A.Yu. The Concept of Object Design in Screen Arts, *Kul'tura i iskusstvo* [Culture and Art], 2017, no. 3, pp. 1–16 (in Russ.).
7. Lugovtsev A.Yu. Object Design and Entertainment Aspects of Screen Arts, *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka* [Theatre. Painting. Cinema. Music], 2017, no. 4, pp. 133–152 (in Russ.).
8. Khitruk F.S. *Professiya — animator* [Profession — Animator]. Moscow, Gayatri Publ., 2007, vol. 1, 304 p.
9. Romm M.I. *Izbrannye proizvedeniya* [Selected Works]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1982, vol. 3, 574 p.
10. Giardina S. The Jungle Book: How Jon Favreau Juggled Walt Disney's Legacy and Digital Effects That Go Beyond “Avatar”. Available at: <https://www.hollywoodreporter.com/features/jungle-book-how-jon-favreau-884229> (accessed 01.02.2019).
11. Yatsyuk O.G., Mikhailov F.M. The Plane of the Screen and Space behind the Screen: Animation between Modernism and Realism, *Nauka televideniya* [The Science of Television], 2017, no. 13.4, pp. 104–121 (in Russ.).
12. Glazychev V.L. *O dizaine: Ocherki po teorii i praktike dizaina na Zapade* [About Design: Essays on the Theory and Practice of Design in the West]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1970, 190 p.
13. Menache A. *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. San Francisco, Morgan Kaufmann Publ., 2000, 238 p.
14. Zaprudin A.G., Shcherbinin M.N. Dehumanization of Movie Characters. Change of the Position of the Actor in Modern Entertainment Industry, *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Kul'turologiya* [Bulletin of the Chelyabinsk State University. Philosophy. Sociology. Culturology], 2013, issue 31, pp. 71–74 (in Russ.).
15. Telotte J.P. *Animating Space: From Mickey to Wall-e*. Lexington, Kentucky, U.S., University Press of Kentucky Publ., 2010, 296 p.
16. Krivulya N.G. Animated Character: The Problem of Typology, *Arta*, 2013, vol. 1, no. 2 (XXII), pp. 66–78 (in Russ.).