

УДК 778.5.05:778.534.6
ББК 85.37
А 672

Ф 672 Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями:

Материалы V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». 7-8 октября 2009 года, Москва / Составитель и научный редактор Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2010. — с.

В сборнике представлены доклады участников V Международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», затрагивающие актуальные вопросы развития отечественной и мировой анимации периода технологической революции. Статьи посвящены как теоретическим, так и практическим аспектам современного кинопроцесса.

Данное издание представляет интерес для специалистов и широкого круга читателей.

УДК 778.5.05:778.534.6
ББК 85.37

ISBN 978-5-87149-118-8

© Всероссийский государственный
университет кинематографии
им. С.А. Герасимова (ВГИК), 2009

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Н.Г. Кривуля</i> АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ	5
<i>С.А. Ахмадеева</i> РОССИЙСКАЯ АНИМАЦИЯ В КОНЦЕ XX — НАЧАЛЕ XXI ВЕКА: АНАЛИЗ СИТУАЦИИ С ПОЗИЦИЙ СВЯЗЕЙ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ	25
<i>А.М. Орлов</i> МАРКЕРЫ ТЕЧЕНИЯ ВРЕМЕНИ В АНИМАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ.	41
<i>М.А. Нестерова, К. Спицына</i> СТИЛЬ «СТИМПАНК» В ЭСТЕТИЧЕСКИХ ОБРАЗАХ ХАЯО МИЯДЗАКИ	55
<i>Л.Н. Березовчук</i> АНИМАЦИОННАЯ ТРАКТОВКА ДВИЖЕНИЯ В КИНОТАНЦЕ ДЭВИДА ХИНТОНА	60
<i>О.Н. Смирнова</i> ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ В ФИЛЬМЕ ЯНА ШВАНКМАЙЕРА «КОНСПИРАТОРЫ НАСЛАЖДЕНИЯ»: СЮРРЕАЛИЗМ ИЛИ КОНЦЕПТУАЛИЗМ?	72
<i>Н.С. Дмитриева, А. Басова</i> НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ ЭСТЕТИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЯХ АНИМАЦИОННОЙ ФАНТАСТИКИ	85
<i>В.С. Приходько</i> АНИМАЦИОННЫЕ ЭКРАНИЗАЦИИ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ	89
<i>В.А. Фомина</i> СЮЖЕТ КАК ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ГРАНИЦЫ МЕЖДУ МИРАМИ. ЭВОЛЮЦИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ПРОСТРАНСТВА В КОНТЕКСТЕ СЦЕНАРНОЙ МОДЕЛИ Ю.М. ЛОТМАНА	104
<i>А.И. Затулий, А.С. Зуфарова</i> АРТ-ОБЪЕКТЫ В ПРОСТРАНСТВЕ ИНТЕРНЕТА: ПСИХОЛОГИЯ ПОТРЕБЛЕНИЯ	118 118
<i>А.Ю. Алексеев, В.А. Шаталина</i> ФЕНОМЕН ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА: КИТАЙСКАЯ КАЛЛИГРАФИЯ В «КИТАЙСКОЙ КОМНАТЕ» ДЖ. СЕРЛЯ	125
<i>О. Романова</i> СОЦИАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ПЕРИОДА «ЗАСТОЯ» В МУЛЬТСЕРИАЛЕ «НУ, ПОГОДИ!»	128
<i>М. Степанов</i> ПОЛИТИЧЕСКОЕ И ЭСТЕТИЧЕСКОЕ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ ХУАНА ПАДРОНА	132
<i>С.Г. Татарникова</i> АНИМАЦИЯ И ЖУРНАЛИСТИКА СЕГОДНЯ: ПУТИ СОТРУДНИЧЕСТВА	144
<i>Н.Г. Кривуля</i> ДЕТСКОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ: АНИМАЦИЯ НА ТЕЛЕЭКРАНЕ	155
<i>В.В. Тупа</i> АНИМАЦИЯ НА ТЕЛЕВИЗИОННОМ ЭКРАНЕ	175
<i>Н.В. Стрелкова</i>	

О ВЛИЯНИИ АНИМАЦИИ И КИНО НА ПРОЦЕСС ИНКУЛЬТУРАЦИИ ЛИЧНОСТИ <i>Е.С. Чичканов</i>	185
ИНТЕРНЕТ КАК АКТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ <i>А. Индриков</i>	200
ИНТЕРНЕТ-САЙТ «NONAME» КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АВАНГАРД РУНЕТА <i>И.И. Югай</i>	204
ПЕРСОНАЖ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ. ОСОБЕННОСТИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА И НАИБОЛЕЕ СУЩЕСТВЕННЫЕ СВОЙСТВА ВИРТУАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА <i>А.А. Шлядинский</i>	207
ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕНЕСЕНИЯ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ В ПРОСТРАНСТВО КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В КОНТЕКСТЕ АВТОРСКОГО ПРАВА (НА ПРИМЕРЕ ТВОРЧЕСТВА ТУВЕ ЯНССОН) <i>А.Ю. Алексеев</i>	220
АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИМЕДИА В ФИЛОСОФИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА <i>А. Мелкумов</i>	224
СТЕРЕОСЪЕМКА КУКОЛЬНОЙ АНИМАЦИИ ЦИФРОВЫМ ФОТОАППАРАТОМ <i>И.Р. Кузнецов</i>	227
ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА В НАЧАЛЕ ХХІ ВЕКА <i>В. Ищук</i>	231
СКОРАЯ АНИМАЦИОННАЯ ПОМОЩЬ. РЕАБИЛИТАЦИЯ И ПОДДЕРЖКА ДЕТЕЙ, НАХОДЯЩИХСЯ В ТРУДНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ, СРЕДСТВАМИ СОВРЕМЕННЫХ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ <i>А. Гриценко</i>	246
АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИМЕДИА В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ И ДУХОВНОМ ВОСПИТАНИИ ЛИЧНОСТИ (на примере работ А. К. Петрова) <i>В.Д. Сошников, А.В. Денисов</i>	251
РЕЖИССУРА МУЛЬТИМЕДИА — СТРАТЕГИИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОНЯТИЯ <i>А.В. Воронова</i>	260
ПРОСТРАНСТВО АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. ОСНОВЫ РАБОТЫ ХУДОЖНИКА- ОСТАНОВЩИКА ДЛЯ БУДУЩИХ АНИМАТОРОВ — МЕТОДИКА И ОПЫТ <i>М.И. Нагибина</i>	266
АЗБУКА АНИМАЦИИ <i>М.В. Коновалов</i>	275
ГЛУБИНА РЕЗКО ИЗОБРАЖАЕМОГО ПРОСТРАНСТВА В ПРОЕКТЕ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА. СОЗДАНИЕ ТЕНИ <i>Л.И. Коренных</i>	279
ДЕТИ И АНИМЕ <i>Круглый стол. «АНИМАЦИЯ СЕГОДНЯ: ПРОБЛЕМЫ, КОНЦЕПЦИИ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ».</i>	286
	289

Н.Г. Кривуля

АНИМАЦИЯ КАК ФЕНОМЕН КУЛЬТУРЫ

Анимация как феномен культуры характеризует собой своеобразный процесс взаимодействий, взаимопроникновений производственных достижений, сопряженностей общественных и духовных ценностей. Она уже давно представляет собой самостоятельное и самобытное явление культуры.

На сегодняшний момент применение анимации настолько широко, что порой мы просто не задумываемся и не подозреваем, что видим произведения, в основе которых лежат онтологические признаки анимации или используются её технологии. Современная анимация — это не только разнообразные фильмы, телевизионные серии, анимационные шоу. Это огромная область художественной продукции, способная удовлетворить самым изысканным запросам разнообразных целевых аудиторий. С анимационными образами мы сталкиваемся, когда видим всевозможные компьютерные спецэффекты в игровом, научно-популярном и учебном кино, на них базируется научное моделирование, создание самых разнообразных визуализируемых проектов, развитие которых на современном этапе немислимо без применения анимационных технологий. Анимационные технологии позволяют моделировать не только различные стихии, пространственные среды — от исторических реконструкций до фантастических миров, — всевозможных персонажей — от вымерших доисторических животных и сказочных существ до реально существовавших людей, — но и реализовывать самые немислимые фантазии художника.

Технологии и выразительные средства используются в прикладных целях, образуя область технической анимации. С распространением компьютерных технологий она получила наибольшее развитие, а сфера её применения расширилась. Помимо привычных форм, таких как: рекламные ролики, клипы, элементы оформления телевизионного эфира, — появились новые формы в виде баннеров и динамических частей веб-страниц, мультимедийные сайты, анимация на дисплеях приборов. Стоит сказать об анимации для мобильных телефонов, которая не ограничивается только динамическими заставками, интерактивным меню, но и превратилась за последнее