

ПЛОСКОСТЬ ЭКРАНА И ПРОСТРАНСТВО ЗА ЭКРАНОМ: АНИМАЦИЯ МЕЖДУ МОДЕРНИЗМОМ И РЕАЛИЗМОМ

ЯЦЮК О.Г., МИХАЙЛОВ Ф.М.

Национальный Институт Дизайна

Статья посвящена развитию искусства анимации. Проследив историю пластических искусств, авторы приходят к целому ряду заключений. Анимация — явление емкое и многоплановое. Мультфильмы (рисованные, кукольные или созданные на компьютере), рекламные ролики, движущиеся телевизионные заставки, лазерные шоу проецируются на некоторую поверхность. При этом экран является элементом композиционного построения и «работает» по-разному. В плоской анимации его художественная задача — ограничить глубину воспринимаемого изображения, создать пограничный фон, в то время как в объемном фильме экран «растворяется». Если изображения плоской анимации условны и определенно связаны с экраном, то объемная графика имитирует реальность, выходя в за-экранное пространство.

С появлением 3D компьютерных технологий работа мультимпликаторов существенно изменилась: отпала необходимость прорисовывать ракурсы персонажей и пространственные планы с учетом перспективных сокращений и положения источ-

ников освещения. Все эти задачи стали решаться в виртуальном пространстве. Кроме того, появилась возможность компьютерного монтажа и моделирования сложных движений, что неизбежно привело к трансформации жанра. Невиданная для анимационного кино степень реалистичности компьютерного пространства спровоцировала в профессиональном сообществе дискуссии о художественной ценности и целесообразности натурализма в анимации.

Однако если сегодня на широком экране демонстрируются фильмы, созданные в программах Maya, Cинета 4D и пр., то в авторском и фестивальном анимационном кино доля двумерных фильмов преобладает.

Чем же так привлекательна плоская анимация? Лаконичной выразительностью условного образа, знаковостью. Лаконичный знак воспринимается быстрее и вызывает острые субъективные ощущения и ассоциации. Поэтому все движения, позы и мимика условных персонажей двумерной мультипликации всегда предельно просты, но предельно выразительны.

Если цель художественного произведения — максимально быстрая передача информации (как логической, так и эмоциональной), то использование плоского, знакового изображения решает эту задачу эффективнее.

Таким образом, несмотря на мощный рывок технологий трехмерного моделирования и визуализации, в корпусе анимации пространственный натурализм отнюдь не доминирует над модернистским осмыслением плоскости экрана. Интеллектуальное

и чувственное постижение упрощенно-абстрактных образов художественного произведения напрямую зависит от степени развития активного, целостного, структурного осмысленного восприятия.

Ключевые слова: плоская анимация, объемная анимация, компьютерные технологии, глубина изображения, пограничный фон, лаконичный знак, моделирование, визуализация.

Анимация — явление емкое и многоплановое. Мультфильмы (рисованные, кукольные или созданные на компьютере), рекламные ролики, движущиеся телевизионные заставки, лазерные шоу проецируются на некоторую поверхность. При этом экран является элементом композиционного построения и «работает» по-разному. В плоской анимации его художественная задача — ограничить глубину воспринимаемого изображения, создать пограничный фон, в то время как в объемном фильме экран «растворяется». Если изображения плоской анимации условны и определенно связаны с экраном, то объемная графика имитирует реальность, выходя в заэкранное пространство.

С появлением 3D компьютерных технологий работа мультипликаторов существенно изменилась: отпала необходимость прорисовывать ракурсы персонажей и пространственные планы с учетом перспективных сокращений и положения источников освещения. Все эти задачи стали решаться в виртуальном пространстве. Кроме того, появилась возможность компьютерного монтажа и моделирования сложных движений, что неизбежно привело к трансформации жанра. Анимированные персонажи начали появляться в фильмах вместе с актерами-людьми и стали полноправными участниками происходящих на экране событий: границы между анимационными и игровыми фильмами истончились. Невиданная для анимационного кино степень реалистич-

ность компьютерного пространства спровоцировала в профессиональном сообществе дискуссии о художественной ценности и целесообразности натурализма в анимации.

Определяя свою позицию по этому вопросу, мы исходим из того, что специфика работы с плоскостью и пространством анимации встраивается в общий контекст художественной культуры. Экскурс в историю (мы рассматриваем только европейский ареал) показывает: стремление отобразить в произведениях искусства пространственность окружающего мира меняется циклично, усиливаясь или ослабевая в различные эпохи. Мы полагаем, что главной причиной этих переходов является изменение восприятия, которое, в свою очередь, зависит как от социальных, так и от научно-технических доктрин конкретного времени.

Художник всегда воспроизводит результат собственного видения реальности, но оно зависит не только от возбуждения фоторецепторов глаза, но и (возможно, даже в большей степени) от работы мозга. Информацию об объективном окружающем пространстве человек получает через многие источники, огромную роль играет и жизненный опыт (рисуня сходящиеся к горизонту рельсы, художник, а вместе с ним и зритель, понимают, что в реальности они параллельны). Созданные на холсте или экране произведения искусства — зрительные образы, возникающие в сознании человека, а не проекции на сетчатке его глаза.

Именно поэтому художники различных культур строили изображение реальности по-разному. Древние египтяне создавали плоскостные композиции даже не пытаясь передать глубину пространства. Причина не в неумении рисовать, а в том, что они стремились передать объективную информацию о своем мире, поэтому создавали изображения по правилам, которые используются и теперь, но только в современном черчении (ортогональные проекции, разрезы, развертки). Искажения пропорций и планов в рисунках были хорошо продуманы и имели глубокий сущностный смысл. Древнеегипетские графика и живопись несли большую се-

мантическую нагрузку, и это были образцы самого высокого искусства [4].

Со сменой эпох произошел революционный переход от древнеегипетского искусства к античному. Приблизительно в 300 году до н.э. математик и философ Эвклид исследовал формы простых объемных тел (цилиндров и конусов), рассматривая их под различными углами. В трактате «Оптика» он писал, что «вещи, замеченные под большим углом, кажутся больше, и те, которые замечены под меньшим углом, — меньше, в то время как те же под равными углами кажутся равными». Если египтяне пытались транслировать в грядущие века объективную информацию и, стремясь к точности смысла, прибегали к принятым условностям, то греческие художники, осознавшие ценность отдельной личности, стали передавать личностные ощущения от наблюдаемого. На плоскости стали изображать расположенные вокруг человека объемные предметы так, как их видит глаз, — в аксонометрической проекции.

В раннем Европейском Средневековье, примерно с V века н.э., в рисунках начала появляться линейная перспектива. Но главной тенденцией стало изменение концепции видения мира. Способы пространственных построений соответствовали мироощущению людей того времени и задачам, стоящим перед художником, а именно — передаче информации (зачастую сакральной), ради которой можно и нужно было деформировать изображение, усиливая важность или выразительность изображаемого. На средневековых иконах стоящие рядом люди могут быть разномасштабными, а плоскости проекций часто повернуты с целью показать значимую информацию. Например, на одном холсте показывались и вид здания, и сечение (то, что находится внутри). Иконописцы изображали не только окружающий мир, но и мир горний, выделяя его, например, цветом. Кстати, подобные приемы использовались и в Древнем Египте, но в Средние века пространство изображается условно не ради объективности, а с целью усилить эмоциональное воздействие на зрителя.

Следующая революция в теории видения произошла в эпоху Возрождения. Художник перестал рассматривать только ближайшее окружение. Эрвин Панофски в работе «Перспектива как символическая форма» пишет о гелиоцентрической модели Вселенной с ее бесконечными расстояниями. Интерес к изображению пространственных удаленностей усилился. Брунелески, Гиберти, Мазаччо, Альберти и другие решали изобразительные задачи, опираясь на разрабатываемую ими самими теорию перспективы (исчисляющую глубину пространства). Усовершенствование известной с древности камеры-обскуры (которую, кстати, подробно описал Леонардо в «Трактате о живописи») позволило использовать её для создания геометрически точных портретов, интерьеров и пейзажей. Попытки передачи объема на плоскости предпринимались не только художниками, но и инженерами-математиками: в 1611 году геометр и оптик Кеплер научно обосновал теорию стереоскопического восприятия (в сочинении «Диоптрика»). Примерно в это же время Джамбаттиста делла Порта создал первую стереокартину.

Новое время совершило еще один виток в теории и практике изображения объема. В 1807 году английский физик Волластон создал камеру-люцида. Это приспособление, частично устраняющее недостатки камеры-обскуры, позволило более точно строить геометрическую перспективу и добиваться большего сходства с изображаемым пространством. Примерно в это же время, в результате изобретения светочувствительных материалов и совершенствования объективов камеры-обскуры возникла возможность фотофиксации действительности. К середине XIX века появились фотоаппараты.

Предшественник киноискусства — фотография, предоставив возможность максимально точно передать пространство, в одночасье решила проблему мимесиса. Именно это её качество сразу же вызвало шквал критики и обвинений в рабском подражании натуре. В ответ художники приступили к эмоциональным экспе-

риментам с цветом и формой, оставив правдоподобие фотографии (пока чернобелой).

Импрессионизм, отвернувшийся от натурализма, начал модернистское разрушение пространства, изображая не мир вокруг, а впечатления от него. При этом передача объемности не отрицалась, но изменились формы и технологии её передачи. Так, пуантилисты моделировали объемы цветовыми корпускулами, воспроизводя уже достаточно хорошо к этому времени изученный наукой механизм визуального восприятия. Затем беспредметное искусство вовсе отказалось от мимесиса, а заодно и от объема. Геометрические абстракции Мондриана, Кандинского, Малевича пытались отразить закономерности мироздания, очистив их от внешних форм реального мира. Пойдя дальше, Малевич провозгласил сами картины вещами, а не изображениями вещей. Супрематизм отверг форму, объявив главным средством чистого творчества Цвет. Это был уже иное понимание пространства. Э. Лисицкий писал: «Супрематизм поместил вершину конечной визуальной пирамиды линейной перспективы в бесконечность. Супрематическое пространство может разворачиваться как вперед, по эту сторону плоскости, так и в глубину».

Несмотря на эту декларацию, абстрактное искусство модернизма было все же принципиально привязанным к плоскости. Но и объемное видение продолжало активно развиваться: появилась стереофотография, на фотопленке качественно улучшилась передача цвета¹. Да и сам процесс создания снимков уже недолго оставался механической фиксацией «на память» конкретного события в конкретный момент времени. На основе натуралистичной фотографии возник новый визуальный язык, новое средство интерпретации изменившейся в результате технического рывка реальности. Герберт Байер, представитель движения Баухаус,

¹ Луи Артур Дюко дю Орон запатентовал первый метод получения цветных фотографий еще в 1868 году.

писал: «Фотография была для нас переводом действительности в четкий образ». При этом внешняя реальность стала не столько объектом отображения, сколько материалом нового искусства.

Синтез искусства и технологии совершил еще одну революцию: художники русского Авангарда открыли новые возможности выразительности, объединив фотографию с идеологией конструктивизма и начав сдавать фотомонтажи и фотоколлажи. Родченко и Клуцис стали совмещать отображающие глубину пространства «моментальные снимки» с плоскостными элементами. Используя приемы геометрической абстракции, они принципиально дробили пространство общей композиции, комбинировали на плоскости пространственные изображения (зачастую с различными точками перспективы), контрастные цветовые плашки и текстовые блоки. Вместо отображения действительности, художники-новаторы стали создавать знаковые и символические образы, при этом, как это ни парадоксально, используя для своих экспериментов мгновенные фиксации реального мира. Плоскость (экран) и фотография (пространство в глубине экрана) противопоставлялись и в то же время усиливали выразительность друг друга.

Исследуя специфику объемного плоскостного изображения в анимации, интересно сопоставить отношение к плоскости и иллюзии пространства в модернистских фотоколлажах. Включение фотографий в плоскостную композицию усиливало эффект открытости пространства и его динамичность. При этом, в отличие от кино (с его последовательной сменой кадров), события, запечатленные на пленке и помещенные в коллаж, воспринимались единовременно. Фотомонтаж стал новым видом пространственного искусства, задающим связь различных отрезков времени. Наиболее близкими к кинематографу были сюжетно сложные, зачастую парадоксальные фотоработы Александра Родченко: никто так ярко не использовал ритм, задаваемый крупными и общими планами, ракурсами, наплывами, повторами, многократной экспозицией, близкий движению кинокадра. При этом Родченко со

временем минимизировал плоскостные компоненты композиции, сосредоточившись на неожиданном и эмоциональном отображении динамичной реальности. Позже фотохудожники стали создавать монтажи из документальных фотографий одного объекта, снятого с разных точек, создавать фотофрески, занимающие не только стены, но и потолки, помещая, таким образом, зрителя внутрь иллюзорного пространства другой реальности. Ласло Мохой-Надь, один из лидеров конструктивизма, придумал термин «фотопластика» для обозначения целостного образа, созданного из множества самостоятельных кадров. Клуцис писал: «Фото фиксирует застывший момент. Фотомонтаж показывает динамику жизни, разворачивает тематику данного сюжета».

Итак, лейтмотивом нового искусства стало движение, и, как всегда бывает, эта тенденция была поддержана техническими открытиями: появилось кино. Изображения ожили: фотографии — в игровых фильмах, рисунки — в анимационных. При этом перед анимацией открылось больше путей развития, чем перед снятым на фото пленку «реалистичным» кино.

Изначально приоритетно плоскостной характер рисованной анимации был определен технологией её создания. «Отец» анимации Эмиль Рейно, в 1877 году объединивший зоотроп с волшебным фонарем, придумал еще и использование постоянной декорации для движущихся картинок. На первых порах объемность изображения этим и ограничивалась, тем более что многие ведущие аниматоры вышли из карикатуристов, рисовальщиков комиксов или журнальных иллюстраторов, поэтому продолжали относиться к экрану как к плоскости. Первые мультфильмы иногда буквально рисовались на листе прямо в кадре, в двумерных координатах.

В этих жестких «производственных» рамках сформировались особые принципы художественной выразительности: простота рисунка, лаконичность образа, характерность движений. Первые рисованные анимационные фильмы воспринимались как трюко-

вые аттракционы, их короткие сюжеты отличались комедийной остротой и условностью. В США оживлялись комиксы, в Европе — карикатура.

В Советской России рисованная анимация развивалась в русле авангардных тенденций и воспринималась как средство наглядной агитации. Интересна история несостоявшегося фильма Э. Лисицкого по его же книге «Супрематический сказ про два квадрата в 6-ти постройках» (1922). Книга о борьбе нового мира со старым предназначалась для «юного поколения всей Земли». Черный квадрат олицетворяет пластическую систему Малевича, красный — систему Лисицкого. Конфликт между Черным и Красным квадратами заканчивался победой Красного. Книга была издана в «русском» эмигрантском Берлине издательством «Скифы», а затем, в форме факсимиле, — нидерландским журналом *De Stijl*, основанным авторами течения неопластицизм. Лисицкий вынашивал идею создания анимационного фильма, но реализовать её не смог. (Почти через 100 лет, в 2007 году, фильм был создан Михаилом Карасиком. Аниматор — Ирина Карпова) [2].

Параллельно шли поиски технических решений «объемных» анимационных фильмов: русский художник и оператор В.А. Старевич в 1910-х годах разработал особую художественную технику для постановки и съемки кукольной мультипликации. Им были созданы в киноателье А.А. Ханжонкова первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. В 1933 во Франции эмигрировавший из России А.А. Алексеев изобрел игольчатый экран — приспособление, позволяющее создавать удивительные по выразительности и глубине пространства изображения.

Технология производства «плоскостных» фильмов также развивалась довольно активно, определяя отношение к передаче необходимого объема. В двумерной мультипликации очень скоро, помимо покадровой рисованной графики, стало использоваться совмещение целлулоидных заставок, а также пошаговая фиксация положений плоских марионеток или силуэтных фигур (соб-

ственно, эти приемы были известны еще в традиционном кукольном театре в странах Востока [6]).

Уже в 1930-е годы многие создатели рисованных фильмов независимо друг от друга начали искать различные техники моделирования пространства, создавать специальные приспособления: Райнингер, Флейшер, Дисней, Айверс и другие активно экспериментировали с рисованной иллюзией трехмерности. Объемная анимация предполагает, что персонажи имеют пространственную координату (глубину), и движение их происходит в пространстве с учетом перспективных сокращений. Для достижения эффекта объема стали использоваться специальные станки и камеры. Итогом стала знаменитая многоплановая камера Диснея, позволяющая делать наезды вглубь мультипликационного пространства. Снятый с помощью этой техники короткометражный фильм «Старая мельница» получил в 1938 году премию Оскар. В «Белоснежке» и последующих фильмах Дисней сделал акцент на моделировании натуралистичного пространства.

Вeer технических возможностей открыл перед художниками-аниматорами новые горизонты. Фильмы с пространственными изображениями получили стремительное развитие. Казалось бы, объем победил, однако двумерная анимация продолжала вызывать интерес художников. Более того, она искала все новые пути развития. Так например, в 1970-е годы появилась «песочная анимация» (англ. Sand animation). Иногда ее называют сыпучей анимацией или техникой порошка (англ. Powder animation)². Примечательно, что корни этого художественного приема можно найти в практике буддизма (буддийская модель Вселенной, Мандала, по строгим канонам строится из толченого практически в песок окрашенного мрамора).

² Технологию создания анимационных фильмов из песка предложила студентка Гарвардского университета Кэролин Лиф. Теперь она признанный канадский режиссёр-мультипликатор, награжденный премией Нормана Макларена.

Переломный период наступил с появлением компьютера. Современные технологии открыли невиданные ранее возможности передачи глубины пространства, рынок насытился компьютерными фильмами и играми, но, тем не менее, отношение художников к имитации пространства на плоском экране неоднозначно.

Доступность и агрессивность использования цифрового инструмента вызвали оправданные опасения того, что искусство анимации окажется под угрозой. К счастью, этого не произошло. Если сегодня на широком экране демонстрируются фильмы, созданные в программах Maya, Cinema 4D и пр., то в авторском и фестивальном анимационном кино доля двумерных фильмов превалирует.

Почему же так привлекательна плоская анимация? Главное качество рисованных анимационных кадров — лаконичная выразительность условного образа, знаковость. «Изобразительный, или иконический, знак подразумевает, что значение имеет единственное, естественно ему присущее выражение. Самый распространённый случай — рисунок» [3, с. 3] Иконический знак не воспроизводит реальность, но в нем заключена определенная информация, благодаря которой мы узнаем или принимаем какой-то объект. По мнению У.Эко, иконические знаки не обладают свойствами объекта, который они представляют. Скорее они воспроизводят некоторые общие условия восприятия на базе обычных кодов восприятия, отвергая одни стимулы и отбирая другие, те, что способны сформировать некую структуру, обладающую тем же «значением», что и объект иконического изображения [9]. Иконический знак может передавать видимые свойства изображаемого объекта, а также онтологические, предполагаемые свойства (так, кубисты показывали на плоскости все части объекта, как видимые, так и скрытые от наблюдателя). Кроме того, иконический знак может транслировать условно принятые, смоделированные качества объекта, изображающие его в схематичном виде.

Лотман писал: «... наше дальнейшее восприятие этого знака подразумевает:

1. Сопоставление зримого образа-иконы и соответствующего явления или вещи в жизни. Вне этого невозможна практическая ориентация с помощью зрения.

2. Сопоставление зримого образа-иконы с каким-либо другим таким же образом. На этом построены все неподвижные изобразительные искусства. Как только мы сделали рисунок (или же чертёж, фотографию и пр.), мы сопоставили объекту некоторое расположение линий, штрихов, цветовых пятен или неподвижных объемов. (...) Каждое изображение предстает не целостной, нерасторжимой сущностью, а некоторым набором структурно построенных, дифференциальных признаков, легко поддающихся сопоставлению и противопоставлению.

3. Сопоставление зримого образа-иконы с ним самим в другую единицу времени. В этом случае образ также воспринимается как набор различительных признаков, но для сопоставления и противопоставления вариантов берутся не образы разных объектов, а изменение одного. Такой тип смысловых различий составляет основу киносемантики. Разумеется, все три типа различения видимого объективно присущи человеческому зрению» [3].

В зрительном восприятии выделяются три аспекта: физиологический (подчиняющийся законам природы); абстрактный, где процесс зрения отождествляется с процессом мышления, и психологический, рассматривающий зрение как неразрывно связанное с духовным миром воспринимающей личности. Зрительное восприятие является связующим звеном чувственных и мыслительных процессов в человеке, поскольку в этой сфере их категорически разграничить оказалось практически невозможно.

Лаконичный знак воспринимается быстрее и вызывает острые субъективные ощущения и ассоциации. Поэтому все движения, позы и мимика условных персонажей двумерной мультипликации всегда предельно просты, но предельно выразительны. При-

мером могут служить созданные в 1940-х годах фильмы из серии «Линия» («La Linea») итальянского мультипликатора Освальдо Кавандоли³. Если цель художественного произведения — максимально быстрая передача информации (как логической, так и эмоциональной), то использование плоского, знакового изображения решает эту задачу эффективнее. Именно это и важно для анимационного фильма.

Вместе с тем, увеличение метража и усложнение повествования ведёт к повышению натуралистичности изображения пространства. Так новые техники Диснея были умышленно разработаны для перехода от короткометражек к полнометражной «Белоснежке». Лотта Райнигер также использовала многоплановый анимационный станок для полнометражного «Принца Ахмеда». В современных примерах мы наблюдаем то же самое: карикатурный сатирический мультсериал «Саут Парк» прошёл путь от условности бумажных аппликаций через полнометражный фильм до всё более сложных повествований и реалистичных эффектов. Создатели онлайн-комикса «Cyanide and happiness» вынуждены были усложнить свою эстетику «палочных» человечков на белом фоне, добавить тени и пространственные фоны при разработке анимационного сериала.

Проведенный анализ плоской и объемной анимации позволяет сделать ряд выводов:

1. Художественная специфика анимации определена экспериментами в арт-практиках и техническими открытиями. За предыдущие столетия художниками была освоена многоуровневая система отображения реального пространства на плоскости, благодаря чему сформировался необходимый культурный опыт.

2. Динамика стала лейтмотивом искусства XX века. Моделирование движения и глубины пространства реализовалось на экране, так как человек XX века оказался подготовлен к перцептивно-

³ Главный персонаж — условный человечек, формируемый бесконечно длинной горизонтальной линией. В рамках этой “своей” линии он существует и проходит через различные приключения.

му восприятию и осмыслению динамичного вида технического творчества.

3. Усиление натуралистичности в изображении пространства связано с укрупнением художественной формы и усложнением повествования. Примерами могут служить современные комиксы, превращённые в видеоролики, карикатурные анимационные сериалы и полнометражные фильмы по их мотивам.

4. Художественная выразительность плоской анимации является особой условной формой отображения реальности и базируется на дихотомии «образ — движение». Она характеризуется простой графикой, подчеркнута утрированными динамикой и жёсткими, остротой изобразительных характеристик сцен и персонажей. Модернистская плоскостность, как правило, ограничивается коротким метром или бессюжетными картинками.

Таким образом, несмотря на мощный рывок технологий трехмерного моделирования и визуализации, в корпусе анимации пространственный натурализм отнюдь не доминирует над модернистским осмыслением плоскости экрана. Интеллектуальное и чувственное постижение упрощенно-абстрактных образов художественного произведения напрямую зависит от степени развития активного, целостного, структурного осмысленного восприятия.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. История возникновения мультфильмов или как появилась анимация? [Электронный ресурс] // Форум фильмов, сериалов и мультфильмов : [сайт]. 2010. 20 октября. URL: <http://mufilm.ru/viewtopic.php?id=1359> (дата обращения: 20.10.2017).

2. Карасик М. Эль Лисицкий. Супрематический сказ про 2 квадрата [Электронный ресурс] // Михаил Карасик. Книга художника : [сайт]. URL: <http://mikhailkarasik.com/RUS/Selected/2Squares.html> (дата обращения: 20.10.2017).

3. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин: Ээсти раамат, 1973. 138 с.

4. Раушенбах Б.В. Геометрия картины и зрительное восприятие. СПб: Азбука-классика, 2001. 312 с.
5. Ронки В. Оптика Кеплера и оптика Ньютона // Вопросы истории естествознания и техники. 1963. Вып. 15. С. 58-66.
6. Соломоник И.Н. Кукольные традиции Востока и современный театр // Советская этнография. 1980. № 6. С. 114-130.
7. Фоменко А. Русский фотоавангард // Наше Наследие. 2007. № 81. С. 34-49.
8. Фотомонтаж как элемент конструктивизма [Электронный ресурс] // RARUSS GALLERY : [сайт]. URL: <http://www.raruss.ru/soviet-constructivism/3964-photomontage.html> (дата обращения: 20.10.2017).
9. Эко У. Отсутствующая структура: Введение в семиологию / пер. А.Г. Погоняйло, В.Г. Розник. СПб: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 431 с.

THE PLANE OF THE SCREEN AND SPACE BEHIND THE SCREEN: ANIMATION BETWEEN MODERNISM AND REALISM

YATSYUK O.G., MIKHAYLOV F.M.
National Design Institute

The article is devoted to animation art development. Having studied the history of plastic arts, authors come to a number of conclusions. Animation is a capacious and multidimensional phenomenon. Animation films (drawn, puppet or computer-generated), commercials,

moving television prompts, laser shows are projected on some surface. Thus the screen is an element of composite construction and “works” differently. In flat animation its creative task is to limit the depth of the perceived image, to create a boundary background while in the volume movie the screen “is dissolved”. If images of flat animation are conditional and definitely connected with the screen, the volume graphics imitates reality, going out to the space behind the screen.

With the emergence of 3D computer technologies work of animators significantly changed: there was no more need to trace angles of characters and shots taking into account perspective reductions and the position of lighting sources. All these problems began to be solved in virtual space. Besides, there was a possibility of computer editing and modeling of difficult movements that inevitably led to transformation of the genre. Degree of realism of computer space, unprecedented for animation, provoked discussion about the art value and expediency of naturalism in animation in professional community .

However while today movies created in the programs Maya, Cinema 4D and so forth are shown mostly in mainstream cinema, in independent and festival animation the share of two-dimensional movies prevails.

Why is flat animation so attractive? Laconic expressiveness of a conditional image, significance. A laconic sign is perceived quicker and causes deep subjective feelings and associations. Therefore all movements, poses and mimics of characters of two-dimensional animation are always extremely simple, but very expressive.

If the purpose of a work of art is to transmit information as fast as possible (both logical, and emotional), use

of the flat, significant image solves this problem more effectively.

Thus, despite powerful breakthrough of technologies of three-dimensional modeling and visualization, the spatial naturalism doesn't dominate over modernist comprehension of the screen in animation. Intellectual and sensual comprehension of simple abstract images of a work of art directly depends on the level of development of active, complete, structural intelligent perception.

Keywords: flat animation, volume animation, computer technologies, image depth, boundary background, laconic sign, modeling, visualization.