ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С А. ГЕРАСИМОВА

На правах рукописи
УДК: 791.43.0

ХАНАИ МОХАММАД РЕЗА

АНИМАЦИЯ И СОВРЕМЕННОЕ ИГРОВОЕ КИНО
К проблеме использования новейших компьютерных технологий

Специальность 17.00.03- Кино, теле и другие экранные искусства

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата искусствоведения

Москва
2003

Работа выполнена на кафедре киноведения Всероссийского государственного института кинематографии имени С А Герасимова

Научные руководители – доктор искусствоведения, профессор Дробашенко С. В.
профессор С. М. Соколов

Официальные оппоненты – доктор философских наук, профессор Михалев В.П.
Кандидат искусствоведения Суменов Н.М.

Ведущая организация – Московский государственный университет культуры и искусств

Защита состоится 22 декабря 2003 года в 15.00 часов на заседании диссертационного совета Д 210 023.01 при Всероссийском государственном институте кинематографии им С. А Герасимова

Адрес 129226, Москва, ул Вильгельма Пика, 3.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке института

Отзывы просим присылать по адресу: 129226, Москва, ул. Вильгельма Пика, 3, ВГИК, Учебное управление.

Автореферат разослан "19" 11 2003 г

Ученый секретарь
диссертационного совета кандидат искусствоведения,
доцент Яковлева Т. В

2006-4
9862

2160027

Актуальность темы диссертации

Проблема возникновения и развития анимационных элементов в игровом кино имеет длительную историю. Вместе с тем все же не уделялось достаточного внимания изучению такого ее аспекта, как поиск путей взаимопроникновения анимационной структуры и игрового кино а также их взаимного влияния. Отдельные наблюдения, важные для оценки кинофильмов с элементами анимации, безусловно, делались при комментировании подобных фильмов, а также при создании трудов общей исследовательской направленности. Однако проблема творческого, эстетического взаимодействия игрового кино и компьютерной анимации еще ждет своего изучения. Значительный масштаб существующих в этой области проблем и тот факт, что даже ведущие направления компьютерной анимации находятся еще в стадии становления, не позволяют вывести конкретные формулы решений. Поэтому цель, поставленная в данном исследовании, это как раз и есть выявление воздействия анимационных элементов в игровом кино, их как бы взаимного сосуществования в художественной структуре.

Сегодня каждый день на наших глазах возникают новые чудесные существа, новые фантастические атмосферы, пейзажи, художественное пространство искусства кино И уже теперь мы можем увидеть “реальные” вещи, которые не существуют в

РОС. НАЦИОНАЛЬНАЯ
БИБЛИОТЕКА
С.Пет
200 6 г.

природе, и многое-многое другое, что уже появилось благодаря возникновению компьютерной графики. В современном кино авторы фильмов могут создать все, что хотят с помощью компьютерной графики, и в этой связи можно сказать, что у кино теперь нет границ

Наверное, без компьютерных элементов многие из великолепных современных фильмов не существовали бы вообще или действовали бы не так сильно на зрителя

Кинематограф находится в таком положении, когда еще не знает до конца, как использовать эти новые возможности. В компьтерах заложена большая сила, и очевидно, что экран должен использовать новую технологию с особым чувством такта и художественного мастерства. Опыт показал, что если использовать технологию без ограничений, её сила не только не помогает, но и становится очень опасной. Нужно изучать, как работать с новыми технологиями, нужно узнать, как они действуют на зрителей, и еще необходимо знать, где и когда целесообразно использовать эти эффекты Компьютер и компьютерные эффекты - как лекарство: если мы не знаем, какая от них польза, они действуют на фильм как яд, и здесь виноваты мы, а не компьютер.

Автор диссертации обсуждает не компьютерные возможности (хотя можно и об этом написать несколько книг и упомянуть множество фильмов) и не то, нужно ли использовать

компьютерные эффекты в кино или нет Нравится ли это нам - значения не имеет, поскольку компьютерные возможности уже существуют как важный элемент киноязыка, и создатели фильмов привыкли решать задачи фильма, используя эти возможности Никакой закон, никакие ограничения не могут сейчас запретить внедрение компьютера. Такова логика истории.

Главный вопрос данного исследования иной: "Почему и какую роль могут играть элементы анимации (особенно компьютерной анимации) в развитии игрового кино" – вот направление проведенного анализа

Целью диссертации является выявление основных тенденций развития элементов компьютерной анимации в игровом кино Они конкретизируется в задачах·

1 Определение понятия "элементы анимации в игровом кино" и понятия "компьютерная анимация и компьютерная графика".

2. Систематизация использования элементов анимации в соответствии с историческим и социокультурным контекстом

3 Выявление и практический анализ элементов анимации в игровом кино.

4. Оценка элементов анимации на основе эстетических проблем кинематографа.

5. Определение отдельных признаков художественного языка, составляющих тенденции анимационних эффектов

6 Характеристика основных тенденций анимационних спецэффектов

7 Определение и анализ новых художественных возможностей компьютерной анимации в игровом кино

8 Определение и анализ проблем, которые возникли с начала периода использования компьютерных спецэффектов

Материал исследования. Составляет более 150 различных фильмов мира, в которых использованы анимационные элементы Отбор фильмов обусловлен выразительностью художественного образа и ярким индивидуальным решением материала Определение временных границ исследования связано с развитием исторических, технических и эстетических особенностей процессов XX века, а также с преобразованиями художественных систем в кинематографе этого периода

Изменения кинематографического языка в конце 70-х годов, связанные с развитием техники кинематографа, определяют перемены, приведшие к эстетическому изменению сознания, характерному для конца XX века С другой стороны, 80-е годы - это период зарождения и развития цифрового кинематографа Стилистические и технические поиски этого времени повлияли на формирование тенденций и направлений последующих лет

Период 80-03х годов предстает собой некое целое, состоящее из отдельных моментов - десятилетий, противостоящих друг другу, но одноверменно взаимосвязанных принципами развития

Рассмотрение фильмов в соответствии с таким пониманием исторического процесса позволяет проследить генезис тенденций мирового кинематографа во второй половине XX века и выявить его характер.

Объект исследования. Визуальный обзор фильмов, представляющий художественное переосмысление реальности и эстетическую концепцию в образно-пластическом воплощении В нем соединяются и воплощаются литературная основа, ее режиссерская интерпретация, изобразительное решение во временном развитии Как замечает Ж.Митри "Если в литературе смысл находится за словом, то в кинематографе он не спрятан за изображением Он может быть в изображении, т.е, в самой структуре его композиции, в живописном символизме кадра, но чаще всего он находится как бы между изображениями"[1]. В визуальном образе слиты выразительные и изобразительные начала Он представляет пространственно-пластическую идею автора, графический язык, стиль, живописную манеру, композиционный замысел и эмоциональную основу переживания, а также художественно-эстетические ориентации. Визуальный образ детерминирован субъективным видением и культурными, идеологическими кодами, их взаимодействие отражено в композиционно-смысловой структуре фильма Построение структуры визуального образа определено логикой и

[1] Ж Митри Визуальная структура и семиология фильма// Строение фильма М , 1985

внутренними законами соотнесения элементов, влияющих на формирование основных тенденций компьютерной анимации

Методики исследования. В основу изучения положены методики прямого анализа и одновременной интерпретации Прямой анализ позволяет исследовать фильм как целое — систему, состоящую из организованных по определенным правилам и законам элементов Этот метод основан на принципе анализа внутренней структуры фильма, в котором действуют на него анимационные элементы Он ориентирован на замкнутую структуру и выявляет индивидуальное построение фильма Методика одновременной интерпретации позволяет понимать текст как знаковую систему, наделенную неким смыслом Она предполагает выявление авторской индивидуальности, общих основ творчества и "бытия" текста в реальном и фантастическом пространстве Соединение методов прямого анализа и одновременной интерпретации дает возможность понимания текста как закрытой структуры, так и структуры, понимаемой в контексте культуры.

В этом плане мы рассматриваем фильмы, которые используют элементы анимации, причем фильмы рассматриваются в зависимости от конкретного процесса, в котором новая технология позволяет нам использовать элементы анимации в игровом кино при помощи компьютера При всей

условности подобного деления, нет абсолютно четких границ между десятилетиями. Художественные процессы, как известно, не всегда совпадают с хронологией истории Развитие искусства характеризуется взаимосвязанными внутренними процессами, при этом каждый период обладает относительной самостоятельной ценностью и неповторимостью

Анализ фильмов в соответствии с отдельными этапами исторического и технического прогресса, соотнесение их между собой, сопоставление их признаков – все это позволяет определить характер технического развития, проследить генезис тенденций анимационных элементов и выявить различия, обусловившие их трансформационность.

Научная новизна диссертации. Впервые проводится специальное исследование и систематизация элементов анимации в их связях с игровыми лентами в течение различных периодов истории кино, что позволяет выявить закономерности формирования и развития основных тенденций киноискусства.

Предложенный диссертантом новый подход к анализу анимационных эффектов основан не только на рассмотрении анимационных элементов как замкнутой структуры, имеющей свои принципы построения и взаимосвязи частей, но и на анализе как дискурсе, произведенном в пространстве игрового кино, взаимодействующем с другими практиками.

Новым является также понимание анимационных элементов как детерминированных действий, осуществляемых в пространстве игрового кино

И еще должен сказать, что это - первое специальное исследование, анализ новых проблем использования элементов анимации в игровом кино

Теоретическая ценность исследования. Выявлены принципы и тенденции использования элементов анимации (традиционная и компьютерная анимация), проведена систематизация фильмов в соответствии с индивидуальными авторскими направлениями и общими моделями, получившими развернутую характеристику и определение в работе Методы анализа кинотекстов, предложенные в исследовании, могут способствовать созданию образной типологической системы использования элементов анимации в игровых фильмах с учетом определенных закономерностей

Теоретическое исследование формирования тенденций кино с анимационными элементами в определенный, исторически обоснованный период позволяет прогнозировать перспективы развития игрового кино в условиях виртуализации реальности

Мы надеемся, что положения диссертации будут использованы в практической работе профессиональных и любительских киностудий, искусствоведов, изучающих проблемы кинематографа, при чтении курса лекций в

кинематографических школах и вузах, а также в индивидуальной художественной работе.

Апробация работы Основные положения и выводы данного исследования были изложены автором при ведении рубрики кино и диалог цивилизации и нашли отражение в ряде статей и получили своё освещение в докладах международной конференций «диалог цивилизации»[1].

Диссертация обсуждалась на заседании кафедры киноведения Всероссийского государственного института кинематографии и была рекомендована к защите.

Основные положения диссертации. Работа состоит из введения, трех глав, содержащих результаты исследования, заключения, библиографического указателя и фильмографии.

Во введении обосновывается выбор темы исследования, обусловленный её актуальностью Определяется объект и предмет исследования, его цель и задачи. Перечисляются основные моменты, указывающие на его научную новизну, теоретическую и практическую значимость. Ставятся задачи·

1. Определить понятия анимация, компьютерная анимация и компьютерная графика с использованием точек зрения мультипликаторов, работающих с разными методами

2 Пояснить связь мультипликационных элементов с игровым киноплёнками в различные периоды истории кино

---

[1] Российское иранский международный симпозиум 12 февраля 2002 года, г Москва

3 Определить и проанализировать связи разных жанров кинематографа с элементам анимации, такими как спецэффекты

4 Охарактеризовать этапы технического совершенствования и их воздействие на создание комбинированных кадров

Первая глава – **«Обоснование практической необходимости совмещения игрового кино и анимации»** Автором, прежде всего, развернуто определяются понятия «анимация», «компьютерная анимация» и «компьютерная графика» Определить это важно потому, что сегодня еще существуют неясные границы между названными понятиями, ещё есть разные точки зрения на анимацию. Трудно определить понятия «элементы анимации в игровом кино» также потому, что значение анимации не очень ясно Если посмотреть на то, что говорят мастера кино, мы увидим, что есть различие между мнениями Есть ещё неопределенные границы между анимацией и игровым кино Диссертант в этой части своей работы старается объяснить понятие «анимация», используя точки зрения, которые приняты у мультипликаторов, работающих своими методами Выясняется, какая именно разница существует между компьютерной анимацией и компьютерной графикой и имеет при этом существенное значение

Во втором разделе главы диссертантом рассматривается и анализируется практическое использование элементов анимации в

игровом кино на протяжении его истории Становится очевидным, что анимация родилась одновременно с кинематографом, ибо кино не могло решить уже тогда свои проблемы другим способом.

Игровое кино с анимационными элементами обладает своеобразными законами и эстетическими характеристиками Ему присуще органичное сочетание изобразительного искусства с техническими возможностями, монтажом и элементами выразительности экрана Его характерная черта – особое внимание к снятому «живому» изображению и совмещение его с «неживыми» характерами, вещами, атмосферой, предметами, которые не существуют в реальном мире. Сегодня лучшей доказательной характеристикой этого утверждения служит компьютерная анимация с её использованием всего разнообразия технических приемов и средств, вследствие чего достигается наибольшая выразительность кадра Компьютерная анимация в игровом кино, как новая форма художественного сознания, обладает эффективными выразительными средствами и особыми эстетическими качествами, что и помогает ей воздействовать с равным успехом как на фильм - реальный рассказ, так и на фильм с нереальной атмосферой

Автор подчеркивает, что элементы анимации в игровом кино являются, прежде всего, в своей сущности дополнительным материалом, при помощи которого режиссер делает свою картину более убедительной и создает то, что не мог бы создать в других

условиях Автор диссертации считает далее, что история совмещения «живого» кино с элементами анимации помогает исследователям определить, какую роль играли элементы анимации в прошлом, и предвидеть, какую важную роль эти элементы будут играть в завтрашнем кино. С другой стороны, мы можем наблюдать, как технология действовала на формирование того, что создатели фильма хотели впервые продемонстрировать в эстетическом плане Мы наблюдаем, как расширение использования элементов анимации в игровом фильме служит причиной того, что кинематограф лучше, сильнее действует на зрителей В истории кино видно, что с каждой новой технологий создатели фильмов могли иллюстрировать большее количество рассказов, и ещё много рассказов ждёт времени, когда технология позволит демонстрировать их Так, например, Пол Верховен, режиссер фильма «Невидимка»[1], вспоминает, что когда Аидру написал сценарий для его картины, то он использовал спецэффекты, которые еще невозможно было осуществить, но он предупреждал, что «через год мы сможем их сделать»

Диссертант, далее, последовательно рассматривает связь элементов анимации с различными жанрами кинематографа, например, «научно-фантастические фильмы», «фильмы ужасов», «исторические фильмы» и т д Сегодня во всех этих жанрах компьютерные элементы используются в той или иной степени

[1] Paul Verhoeven Hollow man 2000

эффективно и широко Можно увидеть эти эффекты во многих фильмах, и, конечно, просматривая некоторые из них, ощущаешь, что использованы спецэффекты, которые создаются именно с помощью анимации (например, космические фантазии). В таких фильмах создатели хотят, чтобы все обращали внимание на то, что в этих планах использованы именно анимационные спецэффекты

Диссертант особо выделяет тот факт, что элементы анимации нередко решали проблемы, которые появлялись во время работы с разными методами, разными сценариями, существующими в игровом кино, и одновременно с этим анимация нашла возможность показать себя «живой» именно в игровом фильме. С помощью элементов анимации мы не только создали нереальные, фантастические миры в «живом» кино, такие, как, например, фильмы «Кинг Конг»[I]и «Ясон и Аргонавты»[II], но и разрешили характерам мультипликации жить в реальном мире в таких фильмах, как «Мери Поппинс»[III], «Каспер»[IV] «Кролик Роджер»[V] и др Элементы, которые создаются с помощью анимационных методов и в анимационном мире, сделали игровое кино более убедительным, когда мы даже не знали, что смотрим

[I] King Kong / реж: Мерян С . Купер и Эрнест Щудзак, 1933 г
[II] Jason and the Argonauts Jason and the Golden Fleece UK (1963) реж Дон Чаффи,1963 г
[III] Mary Poppins - реж Robert Stevenson (1964)
[IV] Kasper - реж Brad Silberlin (1995)
[V] Who framed Roger Rabbit - реж Robert Zemeckis (1988)

анимационные эффекты, например, в фильмах «Гладиатор»[I], «Форест Гамп»[II] и «Перл Харбор»[III]

В другой части главы, «Анализ этапов технического совершенствования», анализируется эффектные технические приемы, действующие на протяжении истории использования элементов анимации в игровом кино В этой части проанализированы такие техники, как, например, прием «разделенного экрана», многократное экспонирование, метод фронтпроекции, стоп кадр, скоростная киносъемка, метод неподвижной маски, система «контроль движения» и т.д Воздействие этих техник в течение истории кино создали важные эстетические и художественные эффекты Диссертант старается выяснить, какие проблемы были решены с помощью этих техник в кино и какие сложности возникли в фильмах, когда режиссеры ни знали, как работать с этими техниками

Вторая глава – «**Проблемы использования новейших технологий в современном кинематографе**» - посвящена новой истории возникновения и развития технологий использования элементов анимации в игровом кино, их связей с мировой кинопроизводственной традицией, демонстрации и анализу уже достигнутых успехов и поискам кинематографистами собственных творческих путей

[I] Gladiator - реж Ridley Scott (2000)
[II] Forrest Gump реж Роберт Земекис (1994)
[III] Pearl Harbor реж Michel Bay – США 2002

В первой части второй главы - «Компьютер и его возможности в кино» - автор последовательно рассматривает связь компьютерной анимации с игровым фильмом, то есть те новые возможности, которые компьютер дает анимации, и анимация использует эти возможности в игровом кино Под компьютерной технологией в данном случае мы можем понимать и технологию функционирования, и влияние искусства на общественность, и закономерности воплощения художественного образа в материале, из которого создается произведение искусства.

Но сначала нужно объяснить, какие возможности есть у компьютера и у его программы Если взглянуть на развитие материалов изобразительного искусства с этой точки зрения, то можно отметить, как с развитием компьютерной технологии произведение кино действует на зрителей Едва ли не каждый раз компьютерные технологические возможности приводили к возникновению нового художественного течения, трансформации выразительного языка и даже новых видов искусства

Но что волнует людей, которые занимаются традиционным искусством? Они думают, что компьютерные технологии нарушают традиционное кино, традиционные законы. Нужно вспомнить, однако, что сто лет назад именно благодаря развитию и достижению химической технологии, развитию механики, электротехники возник новый вид искусства - это было кино, и нужно отметить, что вне технологического прогресса, очевидно,

было бы невозможно и существование киноискусства Эти новые возможности компьютерной технологии подталкивают и режиссеров, и художников, и сценаристов, операторов, музыкантов, словом, всех членов съемочного коллектива, к поискам новых эстетических открытий, к совершенствованию выразительного языка искусства.

Исчезновение трудностей «древних» способов создания комбинированных планов с возникновением компьютерной анимации сделало то, что авторы фильмов могут теперь создать монтажные построения, в которых невозможно понять, что эти планы созданы с помощью совмещения игрового кино с элементами анимации И практически нередко уже нельзя понять и то, где и когда создатели фильма использовали эти методы комбинированной съемки Принципиального различия между фоном и добавочным изображением уже не существует

Далее в диссертации рассматривается несколько частных проблем.

Полупрозрачное изображение. Техника создания полупрозрачного изображения нередко используется в религиозных фильмах С участием ее вокруг героя или героини фильма создается нимб. Гриффит в фильме «Улица грез» использовал эту технику и тем подтвердил определенное настроение зрителей фильма, его символистическую атмосферу. Это, в общем-то, старая техника, которая с самого начала

использовалась в кино и используется до сих пор. Например, когда режиссер хочет, чтобы зрители обращали внимание на то, что происходит на заднем плане, он делает передний план нефокусным В результате внимание зрительного зала переносится на нужное направление, поскольку то, что есть на переднем плане, - неясное, и полупрозрачное, и наш глаз не обращает внимания на нефокусные изображения. Это также один из современных приемов в компьютерной анимации.

Создание виртуального образа человека. Можно сказать, что компьютерная графика в кино приблизилась к своей главной цели - созданию виртуальной кинозвезды, работающей на «равных» с живыми актерами - на удивление быстро. И это несмотря на то, что и мощные графические компьютеры, и нужное программное обеспечение на заре цифрового киноискусства были далеки от гражданских идей, от проблем эстетики. Но был замысел, план, был энтузиазм, и еще какой энтузиазм!

В 1982 году глубокий космос стал «еще глубже» с первыми спецэффектами в фильме «Tron»[1] Три года спустя в фильме «Молодой Шерлок Холмс» с подоконника спрыгнул «оживший» витраж, и пошло-поехало· сначала - что-то побулькивающее и поблескивающее глазами во влажной и липкой темноте, монстры всех мастей, чудовищные мутанты, затем - выход на сушу и дневной свет - шкуры, рога и копыта, носороги и слоны фильм

[1] Tron реж Steven Lisberger (1982)

«Джуманджи» - эволюция реалистичных персонажей в ролях второго плана «Каспер», Драко из «Сердца дракона», «Звездные войны» - апофеоз фантазийных персонажей в ведущих ролях.

Создание нового мира. Создать на экране невероятную атмосферу, или, точнее, пространство, которого до сих пор не существовало, ныне не представляет труда Есть несколько примеров в разных областях, которые можно назвать Например, несложно при помощи компьютера воссоздать случаи, которые были в прошлом, и людей, которые жили тогда и в том месте, где эти случаи происходили И существует на экране атмосфера, которая никогда не существовала и не существует, и мы можем лишь воссоздать ее при помощи того же компьютера.

Создание движения. Можно сказать, что в ряде компьютерных возможностей, которые мы используем, важнее всего, пожалуй, возможность создать движение Движение - это то, что отличает кино из многих других видов искусств, и то, что связывает мультипликацию с игровым кино Но в игровом кино мы только снимаем движение, а в мультипликации именно создаем его Если в кадре есть дополнительные предметы, у которых нет движения, обычно мы двигаем их по законам анимации, и в настоящее время это делает компьютер С компьютером мы можем и создать движение, и контролировать и менять его, когда необходимо.

Виртуальная реальность. Далее во второй главе автор объясняет один из самих главных терминов в современном кинематографе. О виртуальной реальности в современном кино много пишут, потому что хотя она недавно появилась, но постепенно стала одной из баз, с обретением которых кинематограф стал более зрелищным, более удивительным И одновременно с этим виртуальная реальность открыла новый мир экрана, который ещё незнаком нам и мы только начинаем узнавать о нём Термин «виртуальная реальность» впервые был использован и введен в обиход в 1986 ученым - компьютерщиком Джароном Ланиером[I] Это - парадоксальный термин, потому что «виртуальный» значит «почти противоположный» «Виртуальная реальность» - фактически противоречие в сочетании понятий Технология компьютера сделала этот парадокс возможным В виртуальном мире компьютер создает действительность, которая является и остается виртуальной, но в которую пользователь может вступать и чувствовать влияние механизмов обратной связи VR - электронная окружающая среда трехмерных графических представлений, произведенных компьютером, который может быть введен пользователем через технологии ввода - вывода типа перчаток данных и установленного головой показа (HMD), или даже полного комплекса данных, через который пользователь связан с компьютером Это - технология,

[I] Jaron Lanier

которая, по словам Майкла Хейма, «убеждает участника, что он или она - фактически в другом месте, заменяя первичный сенсорный вход с данными, полученными [и] произведенными компьютером». В каждодневной практике виртуальной реальности ее приравнивают к «киберпространству» (модное слово используемое в, частности, в научной фантастике). Подобно VR, киберпространство обращается к электронной диалоговой окружающей среде, но термин ориентирован более определенно к кибернетическому месту данных компьютера

В следующей части второй главы - «Проблемы использования новейших технологий в современном кинематографе», автор более предметно анализирует сложные проблемы, которые появились с возникновением компьютера и его проникновением в кинематограф. Возникновение компьютерных эффектов как, например, компьютерная анимация, в кино произвело большие изменения, о чем и говорят даже люди, которые не соглашаются с этими эффектами Как все другие изменения, у этого есть и новые возможности, и новые проблемы Нам надо достаточно точно определить эти проблемы и эти возможности, если мы хотим разумно использовать компьютерные спецэффекты И ещё нужно особо подчеркнуть один момент· нельзя забывать, что уже много раз использовались компьютерные возможности в кино, особенно в нескольких жанрах, как, например, в жанре фантастических фильмов. Но

даже люди, которые работают с компьютерной графикой и применяют элементы компьютерной анимации в своих фильмах, соглашаются с тем, что необходимо использовать компьютерную графику в фильмах по ясным, четким законам, иначе у нас будут большие неприятности. Люк Бессон, французский режиссер, в интервью с журналом Sight and Sound (Feb 2000) по этому поводу сказал так

« Специфические эффекты - как обоюдоострый меч – иногда могут разрушать и иногда могут созидать, могут делать путь лёгким и могут быть бессмыслицей времени»

В этой части работы диссертант приводит разные взгляды на предмет своего исследования Здесь есть и технические сложности, которые возникают во время работы с компьютерной анимацией, например, когда живой актер работает с виртуальным образом И есть еще психологическая проблема, если создатели фильмов особенно широко используют компьютерные спецэффекты Когда сегодняшние зрители постепенно привыкают к тому, что все, что они видят в фильме (или хотя бы значительная его часть) создается с помощью компьютерной анимации, то мы можем легко утратить в этом случае всякое чувство реальности

Приведенные принципы, по мнению автора, наглядно демонстрируют связь между особенностями элементов анимации и игровым кино, а также сложность проблемы Отмечается

влияние элементов анимации на работе мастеров «авангарда» в кино, таких, как Ян Шванкмайер или Питер Гринуэй Их, в частности, привлекает жизненная энергия и неограниченность анимационных элементов, оригинальность в построении атмосферы, создании композиции и выборе персонажей и форм

Таким образом, подчеркивается в работе, анимационным элементам присущи специфические изобразительные средства, оригинальные эстетические принципы, неординарная острота видения объекта и предельная лаконичность его передачи, что представляет собой достаточно сильную потенциальную базу для создания нового стиля в области игрового кино И хотя компьютер уже сейчас сильно изменил киноискусство, мастера, работающие в нем, как и зрители, каждый день хотят чего - то нового и думают, что всего можно достигнуть с помощью новых технических средств Но это не значит, что технология отвечает всем требованиям эстетики, а значит, лишь, что с такими возможностями кинематограф имеет право требовать талантливых режиссеров, которые сделают то, чего еще до сих пор не было.

Далее автор показывает, как в современных известных фильмах протекала работа с анимационными элементами, и как эти элементы и эффекты были созданы В этой связи автор

рассматривает фильмы, в частности, «Властелин Колец»[I] и «2001: космическая одиссея»[II].

Использование элементов анимации в игровом кино подчеркивается в диссертации, особенно важно, когда мы видим, что талантливые режиссеры работают с этими элементами Диссертант в этой части выделяет тот факт, что талантливые режиссеры работающие с анимационными элементами в игровом кино, используют эти возможности не потому, что они существуют, а потому, что с этими элементами они могут демонстрировать на экране то, что до тех пор нельзя было бы сделать Для подтверждения этой мысли автор использовал точки зрения на предмет таких известных режиссеров как, Сергей Эйзенштейн, Ян Шванкмайер и Питер Гринуэй

В третьей главе – **«Кинематограф Ирана»** автором диссертации анализируются различные манеры использования элементов анимации и элементов компьютерной анимации мастерами спецэффектов во всех странах и, особенно в Иране (родина автора).

В первой части главы «Об иранском кино», диссертант постарался объяснить, какие именно проблемы существуют в сегодняшнем иранском кино, в связи с чем мы коротко знакомимся с историей кинематографа Во второй части автор

[I] The Lord of rings реж Peter Jackson. 2001
[II] Реж: Стэнли Кубрик. 1968

показывает практическое использование элементов анимации в иранских фильмах

В истории развития анимационных элементов в иранском кино очень важно отметить, что иранские режиссеры мало использовали эти элементы в своих фильмах, а это означает, что они не хотят (или не могут работать) с подобным материалом С другой стороны, когда в иранском кино анимационные элементы были использованы, стало ясно, что они были нужны Хотя в нашей стране элементы анимации и особенно компьютерной анимации мало применяются, но во всех жанрах все же можно найти такие элементы С точки зрения автора диссертации, сегодня иранское кино известно во всем мире и для этого есть разные причины. Но если мы хотим продолжать свой успешный путь в кинематографе, мы должны найти и новые пути для современных технологий, не повторяя того, что уже было открыто и использовано, и что делали старые режиссеры. С другой стороны, у нас есть хорошие сценарии, хорошие рассказы, которые трудно найти в других странах и они также могут послужить базой обновления иранской кинематографической культуры

Диссертант убежден, что в иранском кино анимационные эффекты, хотя и были мало использованы, режиссеры все же применяли их там, где это было необходимо В этой части диссертации автор старается объяснить, что иранское кино нашло

свой путь, свои оригинальные решения – в частности, в создании фильмов на темы идеологии и религии.

Кинематограф Ирана после революции неразрывно связан с религией и, особенно, с ее ритуально-мистической стороной В иранском кино религиозное сознание всегда стремится к познанию окружающего мира, идеология является частью кино, в свою очередь, одухотворяя его

«. Каждый фильм – это фильм политический, поскольку его существование определено идеологией, которая породила это произведение, в пределах которой оно произведено, и которая составляет основу самой вещи»[I]. Фильмы, в которых используются элементы анимации, не исключение из этого закона Во всех фильмах есть идеология и политика. В этой части диссертации автор исследует проблему того, как идеология и политика демонстрируются в кино и как элементы анимации помогает это сделать. Элементы анимации, спецэффекты усиливают эмоциональную атмосферу картины и таким образом делают ее убедительной Отметим, что на Западе создатели фильмов также, как правило, выявляют свою идеологию на экране и особенно в фильмах, в которых много анимационных спецэффектов В истории кино американские фильмы обычно создавались на основе идеологии империализма В таких случаях

[I] Comolli,J & Narboni,J (1977)Cinema Ideology Criticism in Society for Education in Film and Television (eds) Screen reader 1 London Society for Education in Film and Television

режиссер мог демонстрировать только то, что ему диктуют Как пример, мы можем обратить внимание на взаимоотношения, которые существуют между американской идеологией, американской политикой и содержанием военных фильмов 40-х годов Например, в фильме «Военно-воздушные силы»[I] одна команда (военная группа, солдаты) навязчиво демонстрирует демократизм взаимоотношений в армии Фильм показывает нам солдат разных национальностей (евреев, поляков, и т.д.), но все они работают под руководством одного чисто американского героя Это очень важно отметить и в современных фильмах (как, например, «Звёздные войны»[II], «Чужие»[III], и т д.)

В Заключении диссертации делаются выводы из исследуемого материала а также приводится мнение автора по вопросам решения ряда проблем связанных с разработкой темы

Список публикаций по теме исследования

1 Кино и диалог цивилизации// "Диалог цивилизаций· исторический опыт и перспективы XXI века" Москва, 2003

2 Иранское кино// "Русская жизнь", Москва, 2003

3 Воздействие элементов анимации на игровое кино (Influence of Animation's elements on motion picture) //"Animation's world" Тегеран - Иран, 2002

[I] Air Force- реж Howard Hawks-1943

[II] «Star Wars»/ реж Джордж Лукас, 1977

[III] «Aliens» / реж Д Кэмерон, 1986

РНБ Русский фонд

2006-4
9862